



# Rechtliche Herausforderungen und Marktdynamik in der Videospiegelbranche

*IRIS*

Eine Publikation  
der Europäischen Audiovisuellen Informationsstelle



IRIS

**Rechtliche Herausforderungen und Marktdynamik in der Videospiegelbranche**

Europäische Audiovisuelle Informationsstelle, Straßburg, 2024

ISSN 2079-1089

**Verlagsleitung** – Susanne Nikoltchev, Geschäftsführende Direktorin

**Redaktionelle Betreuung** – Maja Cappello, Leiterin der Abteilung für juristische Informationen

**Redaktionelles Team** – Amélie Lacourt, Sophie Valais

Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

**Verfasser (in alphabetischer Reihenfolge)**

Thierry Baujard, Dirk Bosmans, Gaetano Dimita, Hugo Derivry, Yin Harn Lee, Jakub Kubit, Loïse Lyonnet, Michaela MacDonald, Thomas Paris, Marcin Przybysz, Linda Schlegel, Thomas Westin

**Korrektur**

Udo Lücke, Linda Byrne, Aurélie Courtinat, Anthony Mills

**Übersetzung**

Erwin Rohwer, Sonja Schmidt, Marco Polo Sarl, Julie Mamou, Nathalie Sturlèse,

**Verlagsassistentz** – Sabine Bouajaja

**Presse und PR** – Alison Hindhaugh, [alison.hindhaugh@coe.int](mailto:alison.hindhaugh@coe.int)

Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

**Herausgeber**

Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

76, allée de la Robertsau, 67000 Straßburg, Frankreich

Tel.: +33 (0)3 90 21 60 00

Fax: +33 (0)3 90 21 60 19

[iris.obs@coe.int](mailto:iris.obs@coe.int)

[www.obs.coe.int](http://www.obs.coe.int)

**Titellayout** – ALTRAN, Frankreich

Bitte zitieren Sie diese Publikation wie folgt:

Cappello M. (Hrsg). *Rechtliche Herausforderungen und Marktdynamik in der Videospiegelbranche*, IRIS, Europäische Audiovisuelle Informationsstelle, Strasbourg, November 2024

© Europäische Audiovisuelle Informationsstelle (Europarat), Straßburg, 2024

Die in diesem Bericht enthaltenen Aussagen geben die Meinung der Verfasser wieder und stellen nicht unbedingt die Meinung der Europäischen Audiovisuellen Informationsstelle, ihrer Mitglieder oder des Europarats dar.

In diesem Dokument verwenden wir zur besseren Lesbarkeit und Verständlichkeit geschlechtsspezifische Begriffe. Wo immer möglich, streben wir eine geschlechtsneutrale Formulierung an. Bitte beachten Sie, dass alle Bezeichnungen geschlechtsneutral zu verstehen sind und alle Geschlechter gleichermaßen einschließen.

# Rechtliche Herausforderungen und Marktdynamik in der Videospiegelbranche

Thierry Baujard, Dirk Bosmans, Gaetano Dimita, Hugo Derivry, Yin Harn Lee, Jakub Kubit, Loïse Lyonnet, Michaela MacDonald, Thomas Paris, Marcin Przybysz, Linda Schlegel, Thomas Westin



# Vorwort

Während die Augen der Welt in diesem Sommer auf die olympischen Spiele in Paris gerichtet waren, begannen unbemerkt von der Öffentlichkeit die Vorbereitungen zu einer anderen Art von internationalem Wettbewerb, einem Wettbewerb in der digitalen Welt. Im Herbst 2025 ist Frankreich erneut Gastgeber eines globalen Wettbewerbs, allerdings von ganz anderer Art: der Evolution Championship Series (EVO), einer E-Sport-Kampfspiel-Turnierreihe,<sup>1</sup> die zum ersten Mal seit ihrer Gründung 1996 in Europa stattfinden wird.

Die olympischen Spiele sind eine gigantische globale Veranstaltung, mit Tausenden Sportlerinnen und Sportlern, die sich in Hunderten von Wettbewerben und Dutzenden von Disziplinen messen. Videospieleturniere sind von wesentlich kleinerem Format. Trotzdem haben sie es geschafft, sich einen Platz in der Wettbewerbslandschaft zu erobern, sie füllen ganze Arenen und ziehen Millionen von Online-Zuschauern an. Und was die Fähigkeiten der EVO-Teilnehmerinnen und -Teilnehmer betrifft, so sind die blitzschnellen Reflexe, das strategische Denken und Teamwork nicht weniger wichtig, um eine Medaille zu gewinnen. Über den E-Sport hinaus haben Videospiele gezeigt, über welches Potential diese Industrie seit ihrer Entstehung vor einem halben Jahrhundert verfügt. Inzwischen ist die Games-Industrie längst zu einem bedeutenden Wirtschaftszweig geworden. Die einzigartige Wertschöpfungskette des Sektors an der Schnittstelle zwischen kreativen und technologischen Industrien hat die Entstehung großer Player in Europa und weltweit gefördert. Dieses Wechselspiel zwischen Kreativität und Innovation und die sich ständig weiter entwickelnde Technologie spiegeln sich auch in den Ansätzen zur Regulierung dieser hochkomplexen Branche mit ihren einzigartigen Charakteristika wider. Mit der Zunahme der wirtschaftlichen und der marktwirtschaftlichen Bedeutung des Sektors tauchen neue Herausforderungen in Europa auf. Die Bewältigung dieser Herausforderungen erfordert eine sorgfältige Balance zwischen Innovationsförderung und einem angemessenen Schutz aller Personen, die an diesem Sektor beteiligt sind.

Dieser Bericht bietet einen Einblick in die Regeln, die für den Videospielektor gelten. Er beginnt mit einer detaillierten Vorstellung der Wertschöpfungskette der Games-Branche (Kapitel 1, von Thomas Paris), der Marktstruktur und den größten Herausforderungen, denen die Industrie gegenüber steht (Kapitel 2, von Loïse Lyonnet). Anschließend befasst sich der Bericht mit grundlegenden Fragen, die sich unweigerlich stellen, wenn man versucht, Videospiele zu definieren, als kreative Plattformen und als Tor zum Metaverse (Kapitel 3, von Michaela McDonald). Im nächsten Kapitel untersucht er, wie die Regelungen zum Schutz des geistigen Eigentums auf die unterschiedlichen Teile von Videospiele angewandt werden, mit einer Analyse der Rechtsprechung (Kapitel 4, von Gaetano Dimita), und erörtert, wie bestimmte Probleme im Zusammenhang mit einer Verletzung der IP-Rechte in diesem Sektor behandelt werden (Kapitel 5, von Yin Harn Lee). Definitionen spielen eine wichtige Rolle, wenn es um die öffentliche Unterstützung des Sektors geht. Die Fördermöglichkeiten werden im Zusammenhang mit der Diskussion über den kulturellen Wert von Videospiele erörtert (Kapitel 6, von Thierry Baujard und Hugo Derivry). Schließlich befasst sich der Bericht mit dem

---

<sup>1</sup> [Evolution Championship Series](#)

Verbraucherschutz im Zusammenhang mit der Verarbeitung personenbezogener Daten (Kapitel 7, von Marcin Przybysz und Jakub Kubit), dem Schutz von Minderjährigen (Kapitel 8, von Dirk Bosmans), mit Barrierefreiheit und Inklusion (Kapitel 9, von Thomas Westin) und mit Fragen der nationalen Sicherheit (Kapitel 10, von Linda Schlegel).

Um weiterzulesen, klicken Sie auf Start!

Straßburg, Oktober 2024

Maja Cappello

IRIS-Koordinatorin

Leiterin der Abteilung für juristische Informationen

Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

# Inhaltsverzeichnis

---

<b>1. Das Videospiel: Organisation und Dynamik der Industrie.....</b>	<b>10</b>
1.1. Einleitung.....	10
1.2. Überblick über die Branche.....	11
1.2.1. Strukturierende technologische Fortschritte.....	11
1.2.2. Marktsegmentierungen und Marktstörungen.....	12
1.3. Das Videospiel, eine Kreativindustrie.....	14
1.3.1. Die Wertschöpfungskette des Videospieles.....	15
1.3.2. Sektorale Konfigurationen.....	16
1.3.3. Konzentrationstendenzen.....	17
1.3.4. Gatekeeper und Talente.....	17
1.4. Veränderungen und Herausforderungen.....	18
1.4.1. Einführung von Steuererleichterungen für Videospiele in Frankreich.....	19
1.4.2. Game as a Service (GaaS).....	19
1.4.3. Cloud gaming, COVID und das Metaverse.....	20
1.4.4. Infragestellung von Geschäftsmodellen.....	21
1.4.5. Bekämpfung der Spielsucht in China.....	22
1.5. Schlussfolgerung.....	22
<b>2. Der europäische Videospielemarkt: strategische Bedeutung und größte Herausforderungen .....</b>	<b>23</b>
2.1. Übersicht über den europäischen Videospielemarkt und seine strategische Bedeutung.....	23
2.1.1. Europa, ein Kontinent der Videospiele.....	23
2.1.2. Ein europäischer Markt, der sich auf ein dichtes Ökosystem und eine große Spieler-Community stützt.....	25
2.1.3. Wirtschaftliche Tendenzen des europäischen Videospielemarktes.....	28
2.1.4. Kulturelle Souveränität und „Soft Power“.....	30
2.2. Größte Herausforderungen des europäischen Videospielesektors.....	32
2.2.1. Zugang zu Talenten: Ausbildung und Kompetenzen.....	32
2.2.2. Finanzierung und wirtschaftliche Souveränität.....	32
2.2.3. Technologischer Wandel und „Plattformisierung“.....	34
2.2.4. Eine Antwort auf die gesellschaftlichen Herausforderungen: öffentliche Gesundheit und nachhaltige Entwicklung.....	35

---

### **3. Definitionen: Was macht ein Videospiele aus? ..... 37**

3.1. Einleitung.....	37
3.2. Videospiele – auf der Suche nach einer Definition .....	37
3.2.1. Die Entwicklung von Videospiele: vom physischen Produkt zum digitalen Service .....	38
3.2.2. Videospiele: kreativ, interaktiv und immersiv .....	39
3.3. Videospiele – ein doppelter Ansatz.....	41
3.3.1. Inhalt des Videospiele.....	41
3.3.2. Die Entwicklung der Software .....	43
3.4. Eine facettenreiche Rechtslandschaft: Herausforderungen und Innovationen in einer dynamischen Industrie .....	44
3.4.1. Geistiges Eigentum: das Rückgrat der Industrie.....	44
3.4.2. Marktperspektive: Wettbewerbsrecht, das Gesetz über digitale Dienste, das Gesetz über künstliche Intelligenz.....	47
3.4.3. Spieler und Bürger: Verbraucherrechte, Produktsicherheit, Schutz von Minderjährigen und Datenschutz .....	49

---

### **4. EU-Rechtsvorschriften und nationale Ansätze zum Schutz von Videospiele ..... 52**

4.1. Videospiele als komplexer Schutzgegenstand und der Rechtsrahmen für ihren Schutz.....	53
4.2. Urheberrechtsschutz in der EU und im globalen Kontext .....	54
4.3. Schutz unter anderen Formen des geistigen Eigentums.....	60
4.4. Herausforderungen und Chancen .....	61
4.4.1. Schutzwürdigkeit des Gameplay .....	61
4.4.2. Generative künstliche Intelligenz: Schutzfähigkeit von KI-gestützten Werken und mögliche Verstöße .....	63
4.4.3. Cheating .....	65
4.4.4. Nutzergenerierte Inhalte, „Let’s Play videos“ und Streaming .....	66
4.5. Schlussfolgerung.....	67

---

### **5. Videospiele und Verstöße gegen das Recht des geistigen Eigentums ..... 68**

5.1. Nicht-autorisierte Verbreitung.....	69
5.1.1. Durchsetzung des Urheberrechts.....	71
5.1.2. Geschäftsstrategien und technologische Strategien .....	72
5.2. Spiele-Klonen.....	73
5.2.1. Durchsetzung des Urheberrechts.....	74
5.2.2. Geschäftsstrategien.....	76
5.3. Game Key-Reselling.....	77
5.3.1. Durchsetzung des Urheberrechts.....	78

5.3.2. Geschäftsstrategien.....	81
5.4. Schlussfolgerung.....	82

---

## **6. Öffentliche Unterstützung für den Videospielektor und Wettbewerbsregeln..... 84**

6.1. Allgemeiner Überblick .....	84
6.1.1. Hintergrund und Anwendungsbereich .....	84
6.1.2. Besonderheiten der Finanzierung im Videospielektor.....	85
6.1.3. Unterschiedliche Ansätze bei öffentlichen Förderstrategien in Europa.....	86
6.2. Jüngste Trends bei der öffentlichen Förderung in Europa .....	88
6.2.1. Die verschiedenen Phasen, in denen Förderung zum Tragen kommt.....	88
6.2.2. Die verschiedenen Arten von Förderinstrumenten .....	89
6.2.3. Kulturelle versus wirtschaftliche Ziele bei der öffentlichen Unterstützung .....	91
6.3. Programme kultureller Fonds.....	92
6.3.1. Frankreich.....	92
6.3.2. Slowakei.....	94
6.3.3. Andere Länder.....	95
6.4. Wirtschaftliche Förderprogramme.....	96
6.4.1. Belgien.....	96
6.4.2. Deutschland.....	97
6.4.3. Finnland .....	98
6.4.4. Frankreich.....	99
6.5. Steueranreizmodelle.....	99
6.6. Andere Ansätze .....	101
6.6.1. Schweden.....	101
6.6.2. Schweiz.....	101
6.6.3. Vereinigtes Königreich.....	102
6.6.4. Kanada .....	102
6.7. Initiativen der Europäischen Union.....	102
6.7.1. Aktionsbereich MEDIA des Programms Kreatives Europa .....	103
6.7.2. Horizont Europa .....	103
6.7.3. Europäischer Investitionsfonds (EIF) .....	103

---

## **7. Datenschutz im Videospielektor ..... 106**

7.1. Einleitung.....	106
7.1.1. Herausforderungen für den Datenschutz auf einem heiß umkämpften Markt.....	107
7.1.2. Kategorien von erhobenen Daten .....	108

7.1.3.	Rechtsgrundlagen für die Verarbeitung von Spielerdaten .....	109
7.1.4.	Transparenzpflichten.....	111
7.1.5.	Die Daten Minderjähriger unter der DSGVO .....	112
7.1.6.	Übermittlung personenbezogener Daten in ein Land außerhalb der Europäischen Union .....	113
7.2.	Telemetrie als Teil der Datenverarbeitung in der Videospieleindustrie .....	114
7.3.	Geeignete Schutzmaßnahmen gegen Cybersicherheitsrisiken .....	117
7.3.1.	Risiken und Schutzmaßnahmen .....	117
7.3.2.	Was tun bei einem Vorfall? .....	118
7.3.3.	Schlussfolgerung .....	120

---

## **8. Von der Industrie entwickelte Instrumente und Lösungen für den Jugendschutz in Videospiele..... 121**

8.1.	Einleitung.....	121
8.2.	Positive Aspekte von Videospiele.....	122
8.3.	Bedenken und Risiken.....	123
8.3.1.	Videospielinhalte .....	123
8.3.2.	Spielzeit.....	125
8.3.3.	Soziale Interaktion .....	126
8.3.4.	In-Game-Monetarisierung.....	127
8.4.	Diskussionen und mögliche Lösungen.....	128
8.4.1.	Content-Klassifizierung (PEGI).....	128
8.4.2.	Parental Control-Systeme.....	132
8.4.3.	Community-Moderation .....	134
8.5.	Schlussfolgerungen.....	134

---

## **9. Barrierefreiheit und Inklusion in der Videospieleindustrie..... 136**

9.1.	Einleitung.....	136
9.1.1.	Abgrenzung von Videospiele gegenüber anderer Computersoftware .....	137
9.1.2.	Inklusion, Barrierefreiheit und Universal Design in Videospiele.....	138
9.1.3.	9.1.3 Inklusion von Spielern und Spieleentwicklern .....	142
9.2.	Eine Spielerreise auf dem Weg zu Barrierefreiheit und Inklusion von Videospiele .....	143
9.2.1.	Bewusstsein für Barrierefreiheit und Inklusion in der Gaming-Kultur.....	143
9.2.2.	Barrieren vor dem Start von Videospiele .....	144
9.2.3.	Hindernisse beim Spielen von Videospiele .....	145
9.3.	Inklusion am Arbeitsplatz in der Videospieleindustrie .....	147
9.3.1.	Sensibilisierung der Gaming-Branche für Barrierefreiheit und Support .....	147
9.3.2.	Überblick über die Rechtsvorschriften.....	148

9.3.3. Anmerkungen zum aktuellen Stand der Inklusion und Barrierefreiheit von Videospielen in der Videospieleindustrie .....	151
9.4. Abschließende Bemerkungen.....	152

---

## **10. Hass und Extremismus im Videospielektor.....153**

10.1. Einleitung.....	153
10.2. Hass und Extremismus im Videospielektor .....	154
10.2.1. Produktion eigener Videospiele .....	154
10.2.2. Nutzung bereits existierender Videospiele .....	155
10.2.3. Nutzung von Gaming-Plattformen und Plattformen mit Gaming-Bezug.....	158
10.2.4. Übernahme der Gaming-Kultur und -Ästhetik .....	160
10.3. Faktoren, die die Aufdeckung, Überwachung und Ermittlung erschweren .....	161
10.4. Gegenmaßnahmen .....	162
10.5. Schlussfolgerung.....	164

---

## **11. Abschließende Bemerkungen .....166**

## **12. Abkürzungsverzeichnis.....168**

## Abbildungen

Abbildung 1.	Anzahl der Spielentwickler-Studios 2022 .....	25
Abbildung 2.	Anteil der Frauen in der Videospieleindustrie.....	26
Abbildung 3.	Prozentsatz der Frauen, die 2021 in der Videospieleindustrie arbeiten.....	27
Abbildung 4.	Anteil der Spielerinnen.....	28
Abbildung 5.	Öffentliche Unterstützung für die Entwicklung von Videospiele in Europa - verschiedene Ebenen öffentlicher Förderstrategien .....	87
Abbildung 6.	Ein Beispiel der Förderoptionen für Videospieleunternehmen.....	98
Abbildung 7.	Ein übergreifender Inklusiver Design-Prozess digitaler Anwendungen und vor allem Spiele .....	140
Abbildung 8.	Symbol für Barrierefreiheit .....	144

## Tabellen

Tabelle 1.	Die verschiedenen Segmentierungsachsen des Videospielemarktes.....	14
Tabelle 2.	Der Rechtsrahmen .....	53
Tabelle 3.	Länder, die Fördermaßnahmen anbieten, und Arten der Maßnahmen in den verschiedenen Projektphasen.....	104

## Zusammenfassung

Dieser umfassende Bericht bietet eine eingehende Analyse der Videospieleindustrie in Europa und untersucht ihre Struktur, Dynamik, Marktrelevanz und die wichtigsten regulatorischen Herausforderungen. Der Bericht ist in drei Hauptteile unterteilt, die verschiedene Facetten dieses sich schnell entwickelnden Sektors untersuchen.

### **Überblick über die Videospieleindustrie in Europa (Teil I, Kapitel 1 bis 3)**

Die Videospieleindustrie in Europa hat sich in den letzten fünf Jahrzehnten stark gewandelt und sich von einer reinen Unterhaltungsbranche zu einem vielseitigen Wirtschaftsfaktor entwickelt. Diese Entwicklung spiegelt nicht nur technologische Fortschritte wider, sondern auch Veränderungen im Verbraucherverhalten und in der Marktdynamik. Das Wachstum der Branche hat sie zu einem wichtigen Akteur in der Weltwirtschaft gemacht, wobei die von den Marktteilnehmern weltweit erzielten Einnahmen im Jahr 2024 auf rund 187 Milliarden USD geschätzt werden.<sup>2</sup>

Die Videospieleindustrie hat die gleichen Kernberufe wie andere kreative Sektoren, z. B. Design und Entwicklung (Studios), Finanzierung und Produktion (Publisher) und Vertrieb. Ihre einzigartige Wertschöpfungskette zeichnet sich dadurch aus, dass sie technologische Elemente mit kreativen verbindet, wie zum Beispiel die Herstellung von Konsolen und das Software-Publishing für die Entwicklung von Spiel-Engines. Dieses Zusammenspiel hat dazu geführt, dass sowohl auf dem europäischen als auch auf dem globalen Markt große Akteure entstanden sind. Die Branche ist heute stark segmentiert, mit einer großen Vielfalt an Genres, Plattformen und Wirtschaftsmodellen, wobei sich Mobile Gaming neben den traditionellen Konsolen- und PC-Spielen zu einer dominierenden, umsatzstarken Kraft entwickeln.

Der technologische Fortschritt hat die Entwicklung der Videospieleindustrie vorangetrieben, von den ersten Konsolen in den 1970er Jahren bis hin zu modernen Fortschritten wie Echtzeit-3D-Grafik, Online-Multiplayer und Mobile Gaming. Die Branche ist heute nach Spielgenres - wie Strategie, Abenteuer, Rollenspiel und Sport - und nach Plattformen - von Konsolen bis hin zu mobilen Geräten - unterteilt.

Auch die Wirtschaftsmodelle haben sich diversifiziert, wobei Free-to-Play- und Abonnementmodelle die traditionellen auf einem einmaligen Kauf beruhenden Systeme ergänzen. Der Aufstieg von Free-to-Play-Modellen hat die Einnahmestrategien verändert, indem er den Fokus auf die Spielerbindung anstelle der anfänglichen Verkäufe legt und das Publikum über traditionelle Gamer hinaus erweitert.

Verschiedene Faktoren deuten darauf hin, dass die Videospielebranche erheblichen Schwankungen unterworfen ist. Diese reichen von regulatorischen Änderungen wie der Einführung von Steuergutschriften für Videospiele beispielsweise in Kanada oder Frankreich, um Talente zu halten und wettbewerbsfähig zu bleiben, über technologische

---

<sup>2</sup> <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024>.



Fortschritte wie Games as a Service (GaaS), die Einnahmemodelle und Spieldesign verändert haben, bis hin zu Marktverschiebungen mit dem Aufkommen von Cloud-Gaming-Diensten durch große Technologieunternehmen, gefolgt von einer Phase bedeutender Übernahmen. Zu den besonderen Herausforderungen gehören die regulatorische Kontrolle einiger Wirtschaftsmodelle wie Hypercasual Games und Lootboxen sowie staatliche Eingriffe wie die chinesischen Nutzungsbeschränkungen für Videospiele, von denen große Unternehmen wie Tencent und NetEase betroffen sind. Diese Faktoren verdeutlichen die Empfindlichkeit der Branche gegenüber externen Kräften und ihre rasche Entwicklung als Reaktion auf technologische, regulatorische und marktbezogene Veränderungen. **(Kapitel 1)**

Der europäische Markt für Videospiele verzeichnete im Jahr 2022 einen geschätzten Umsatz von 19 Milliarden Euro,<sup>3</sup> was seine bedeutende Rolle in der globalen Spieleindustrie verdeutlicht. In der Vergangenheit waren das Vereinigte Königreich, Frankreich und Deutschland führend in der Spieleentwicklung, und seit den 1980er Jahren sind dort namhafte Studios entstanden. Länder wie Schweden und Polen haben sich ebenfalls einen Namen gemacht und zu einem vielfältigen Ökosystem von rund 5.300 Studios in ganz Europa beigetragen. Das Wachstum der Branche wurde durch die Digitalisierung vorangetrieben, die es ermöglicht, dass Spiele ein weltweites Publikum erreichen und sich an verschiedene Sprachen und Kulturen anpassen. Da die Branche weiter expandiert, wird sie immer wettbewerbsintensiver, was europäische Studios dazu zwingt, Talente und Investitionen zu gewinnen, während sie gleichzeitig die Herausforderungen durch große Akteure aus Nordamerika und Asien bewältigen müssen.

Trotz ihrer Erfolge steht die europäische Videospieleindustrie vor mehreren Herausforderungen. Der Zugang zu qualifizierten Fachkräften ist von entscheidender Bedeutung, so dass verbesserte Ausbildungsprogramme erforderlich sind, um den Anforderungen der Branche gerecht zu werden. Die Wettbewerbslandschaft wirft auch Bedenken hinsichtlich der wirtschaftlichen Souveränität auf, da die europäischen Unternehmen mit Übernahmen durch ausländische Unternehmen konfrontiert sind, die ihre kreative Unabhängigkeit untergraben könnten. Darüber hinaus stellen der technologische Fortschritt und die zunehmende Plattformisierung sowohl Chancen als auch Herausforderungen für Innovation und Marktpräsenz dar. Soziale Probleme wie die übermäßige Bildschirmnutzung unter Jugendlichen und die Auswirkungen der Branche auf die Umwelt erschweren die Situation zusätzlich. Die Bewältigung dieser vielschichtigen Herausforderungen wird von entscheidender Bedeutung sein, um Europas Wettbewerbsvorteil auf dem globalen Videospielemarkt zu erhalten und gleichzeitig kulturelle Identität und nachhaltige Praktiken zu fördern. **(Kapitel 2)**

Eine klare Definition des Begriffs „Videospiele“ ist von entscheidender Bedeutung, und zwar nicht nur, um Fragen im Zusammenhang mit dem Vertrieb und dem Konsum von Videospiele zu klären, sondern auch, um den für diesen Sektor geltenden Rechtsrahmen zu bestimmen. Da sich Videospiele von physischen Produkten zu interaktiven digitalen Diensten und immersiven Erlebnissen entwickeln, ist die Festlegung klarer Definitionen

---

<sup>3</sup> European Games Developer Federation, 2022 European Video Games Industry - Insight report" (S. 11), 27. Juni 2024.



zunehmend komplexer und wichtiger geworden. **In Kapitel 3** wird eingeräumt, dass es aufgrund des breiten Spektrums von Videospielen, das von einfachen Handyspielen bis zu komplexen AAA-Spielen reicht, schwierig ist, eine einheitliche Definition festzulegen.

Videospiele umfassen mehrere Komponenten, darunter interaktives Geschichtenerzählen, Kunst, Musik und Technologie. Dies macht es schwer, eine einzige Definition zu finden, die alle Aspekte umfasst. Die Entwicklung der Videospiele wird erörtert, wobei die Verlagerung von physischen Produkten zu interaktiven digitalen Dienstleistungen mit drei Hauptsegmenten hervorgehoben wird: Konsolenspiele, PC-Spiele und mobile Gelegenheitsspiele. Diese Entwicklung hat zum Aufkommen von „Games as a Service“ geführt, was das Ökosystem und die Geschäftsmodelle weiter verkompliziert.

Darüber hinaus sind Videospiele aufgrund ihres kreativen, interaktiven und immersiven Charakters ein einzigartiges Medium, das verschiedene künstlerische und technologische Elemente miteinander verbindet und an der Spitze von Kreativität und Innovation steht und als Tor zu Konzepten wie dem Metaverse dient. Das Aufkommen des Metaverse hat zu einer neuen Komplexität geführt, da es auf dem Konzept eines interaktiven, immersiven Raums aufbaut und eine umfassendere und viel stärker integrierte Erfahrung bietet als herkömmliche Videospiele, einschließlich solcher mit Online-Multiplayer-Funktionen. Auch wenn die Definition des Metaverse noch fließend ist, gehören zu den Schlüsselkomponenten Skalierbarkeit, Persistenz, Interoperabilität, Ökonomie, digitale Identität, die Konvergenz von physischen und digitalen Welten und Beiträge von mehreren Interessengruppen. Da es sich um ein fließendes Konzept handelt, wird sich das Metaverse mit dem technologischen und kulturellen Fortschritt weiterentwickeln. Diese definitorische Unklarheit wirkt sich auf verschiedene Regulierungsbereiche aus, einschließlich der Förderungswürdigkeit und der Einhaltung der vielfältigen Rechtsvorschriften für Videospiele, die vom Recht des geistigen Eigentums über das Markt- und Wettbewerbsrecht, das Gesetz über digitale Dienste (DSA) und das Gesetz über künstliche Intelligenz (KI) bis hin zu den Verbraucherschutzvorschriften reichen.

### **Schutz und Förderung von Videospielen** (Teil II, Kapitel 4 bis 6)

Als komplexe kreative Werke sind Videospiele durch eine Vielzahl von Rechten an geistigem Eigentum (IP) geschützt, die von einer Reihe von Akteuren entlang der Wertschöpfungskette gehalten werden, von den Entwicklern (Studios) bis hin zu den Publishern, Konsolenherstellern und Softwareherstellern. Nach dem EU-Rechtsrahmen können die meisten Elemente eines Videospieles tatsächlich geschützt werden, einschließlich Urheberrecht, Marken, Designs und Patente, sofern sie die entsprechenden Kriterien erfüllen. Der vielschichtige Charakter des Schutzes des geistigen Eigentums für Videospiele kann eine Herausforderung darstellen. Während einzelne Elemente wie Grafiken, Musik und Softwarecode urheberrechtlich geschützt werden können, gibt es eine anhaltende Debatte darüber, ob ein Videospiele als Ganzes als ein einziges Werk der Urheberschaft behandelt werden kann. **In Kapitel 4** wird insbesondere erörtert, wie die Unterscheidung zwischen einheitlichen und distributiven Ansätzen zum



Urheberrechtsschutz die Einstufung und den Schutz von Videospielen nach EU-Recht erheblich beeinflussen kann. Dies wird durch die Tatsache erschwert, dass die verschiedenen Gerichtsbarkeiten das Urheberrecht unterschiedlich auslegen können, was zu einem uneinheitlichen Schutz innerhalb der EU führt. In diesem Kapitel werden wichtige Gerichtsentscheidungen wie *Nintendo gegen PC Box* angeführt, um zu veranschaulichen, wie gerichtliche Entscheidungen die Rechtslandschaft für Videospiele prägen.

Trotz des Schutzes ist auch die Videospiegelbranche von der Piraterie betroffen, wobei besondere Herausforderungen mit den Merkmalen der Spiele verbunden sind. **Kapitel 5** konzentriert sich auf die Verletzung von Rechten des geistigen Eigentums in der Videospiegelbranche und beschreibt verschiedene Praktiken, die sich negativ auf die Einnahmen der Rechteinhaber auswirken. Zu den erörterten Hauptproblemen gehören die unerlaubte Vervielfältigung und Verbreitung, d. h. die illegale Vervielfältigung und Weitergabe ganzer Videospiele, die den Umsatz und die Rentabilität untergraben; das Klonen von Spielen, bei dem Wettbewerber Spiele entwickeln, die die Spielmechanik erfolgreicher Titel nachahmen, ohne deren Grafiken, Musik oder Codes direkt zu kopieren, was die Verbraucher verwirren und den Umsatz vom Originalspiel ablenken kann; und der unerlaubte Weiterverkauf von Game Keys für Spiele über den grauen Markt, der sich ebenfalls auf den Umsatz des Originalspiels auswirkt.

Das Kapitel analysiert, wie sich diese Praktiken auf die Branche auswirken, es werden potenzielle Verletzungen des geistigen Eigentums identifiziert und die von der Branche angewandten Durchsetzungsstrategien, einschließlich rechtlicher Schritte und technischer Schutzmaßnahmen, untersucht. Darüber hinaus wird die Herausforderung hervorgehoben, ein Gleichgewicht zwischen Schutzmaßnahmen und der Aufrechterhaltung eines positiven Spielerlebnisses und Engagements zu finden, da zu strenge Schutzmaßnahmen zu Unzufriedenheit bei den Nutzern führen können. In diesem Bereich gibt es nach wie vor einige Herausforderungen, insbesondere in Bezug auf nutzergenerierte Inhalte.

Über den Schutz hinaus benötigen Videospiele auch kontinuierliche Unterstützung, die zunehmend durch öffentliche Maßnahmen gewährt wird, die den kulturellen und wirtschaftlichen Wert der Videospiegelindustrie anerkennen und fördern. **Kapitel 6** befasst sich mit der öffentlichen Unterstützung für den Videospielesektor und untersucht die Überschneidung von Wettbewerbsregeln und öffentlichen Finanzierungsinitiativen. Die meisten europäischen öffentlichen Fördermittel für Videospiele sind mit traditionellen audiovisuellen Mitteln verbunden, aber Videospiele unterscheiden sich durch ihr globales Vertriebsmodell und ihre Entwicklungsprozesse: Letztere stellen neue Marktteilnehmer vor Herausforderungen, da erhebliche Kosten anfallen, bevor ein Produkt vermarktet wird, wobei der kommerzielle Erfolg ungewiss bleibt.

Publisher spielen eine entscheidende Rolle bei der Finanzierung von Videospielen, aber unabhängigen Studios fehlen oft die Mittel, um ihre Budgets zu erfüllen. Sie sind auf traditionelle Finanzierungsmöglichkeiten wie Banken und Investmentfonds angewiesen, die wichtige langfristige Investitionen tätigen. Spezialisierte Videospieelfinanzierer sind jedoch begrenzt und geografisch ungleich verteilt, und es kann schwierig sein, Kredite zu erhalten.



In Anerkennung des kulturellen Wertes von Videospielen haben mehrere Länder Hilfsprogramme für den Sektor in Form von kulturellen Fonds eingeführt, während andere sich dafür entschieden haben, den Sektor durch wirtschaftliche Förderprogramme zu unterstützen. Es werden verschiedene Finanzierungsmechanismen wie Zuschüsse, Steueranreize und Subventionen eingesetzt, um die verschiedenen Phasen der Videospieldentwicklung zu unterstützen.

Es lassen sich drei Haupttrends bei der Finanzierung von Videospielen in Europa erkennen: Die Länder in der Mitte Europas, vor allem Frankreich und Deutschland, sind historisch gesehen Vorreiter bei der Förderung von Videospielen durch traditionelle Zuschüsse für den audiovisuellen Bereich, die in den letzten 20 Jahren ausgeweitet wurden; die nördlichen Länder stützen sich in erster Linie auf private Finanzierungen, wobei erfolgreiche Geldgeber in die lokale Industrie reinvestieren und das Wachstum neuer Studios fördern; die Länder in Mittel- und Osteuropa verfügen über weniger öffentliche Fördermaßnahmen für Videospiele, profitieren aber von der Präsenz großer Verlage wie „CD Projekt“ in Polen und ziehen aufgrund ihrer qualifizierten und bezahlbarer Arbeitskräfte Investitionen an.

Es werden nationale Strategien für den Sektor in Europa und darüber hinaus sowie mehrere europäische Programme zur Förderung und Unterstützung des Videospiele-Ökosystems vorgestellt. Da die Finanzierung oft von der wahrgenommenen kulturellen Bedeutung von Videospielen in bestimmten Regionen abhängt, kann dieser Faktor die Verfügbarkeit von Finanzmitteln für Entwickler und Verlage beeinflussen. Darüber hinaus sieht sich die Branche mit verschiedenen Herausforderungen konfrontiert, u. a. mit dem Wettbewerbsrecht, das sich auf öffentliche Förderinitiativen auswirken kann. Das Kapitel unterstreicht die Notwendigkeit eines kohärenten und unterstützenden Rahmens, um das Wachstum und die Wettbewerbsfähigkeit der Branche zu erhalten, insbesondere angesichts der neuen Herausforderungen und des globalen Wettbewerbs.

### **Schutz der Nutzer in der Videospielebranche** (Teil III, Kapitel 7 bis 10)

Da Videospiele zunehmend in den Alltag integriert werden, ist der Schutz der Spieler ebenso wichtig geworden wie der Schutz der Spiele selbst. Teil III befasst sich mit mehreren kritischen Fragen in diesem Zusammenhang und spiegelt die wachsende Besorgnis über die Auswirkungen und den Einfluss von Videospielen auf Minderjährige und ganz allgemein auf Verbraucher wider.

Unter diesen Risiken werden **in Kapitel 7** die kritischen Fragen im Zusammenhang mit der Erhebung und Verarbeitung personenbezogener Daten in der Videospielebranche behandelt. Da bis 2025 weltweit über 1,3 Milliarden Online-Spieler erwartet werden<sup>4</sup>, ist der Datenschutz zu einem wichtigen Anliegen geworden, insbesondere angesichts der riesigen Mengen an personenbezogenen Daten, die durch Nutzerprofile, Spielvorlieben und Spielverhalten gesammelt werden.

---

<sup>4</sup> Clement J., Online-Spiele - Statistiken & Fakten, Statista, 29. Februar 2024, <https://www.statista.com/topics/1551/online-games/>.



In der EU sind die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) und die E-Privacy-Verordnung von zentraler Bedeutung für den Datenschutz. Sie legen Regeln für den Umgang mit personenbezogenen Daten fest und gewährleisten das Recht des Einzelnen auf Zugang, Berichtigung und Löschung seiner Daten. Spieleentwickler stehen jedoch vor verschiedenen Herausforderungen, wenn es darum geht, Datenschutzprinzipien in ihre Produktionen einzubinden, einschließlich der Einholung einer informierten Zustimmung und der Umsetzung von „Privacy by Design“. Insbesondere müssen die Datenschutzrichtlinien den Spielern klar vermittelt werden, vor allem der jüngeren Zielgruppe, die möglicherweise Schwierigkeiten hat, den juristischen Fachjargon zu verstehen. Darüber hinaus ist die Telemetrie, d. h. das Sammeln und Analysieren von Spielerdaten, von entscheidender Bedeutung für die Spielverbesserung und das Benutzererlebnis, wirft jedoch Bedenken hinsichtlich des Datenschutzes auf. Die Entwickler müssen ein Gleichgewicht zwischen der effektiven Datennutzung zur Spielverbesserung und dem Schutz der Privatsphäre der Spieler sowie der Einhaltung der Datenschutzgrundverordnung finden.

Ein weiterer kritischer Punkt sind die Risiken der Cybersicherheit, da Videospieleunternehmen anfällig für Cyberbedrohungen sind, die persönliche Daten gefährden können, was eine solide Berichterstattung und Pläne zur Reaktion auf Vorfälle erfordert. Der vorgeschlagene Cyber Resilience Act zielt darauf ab, die Cybersicherheitsstandards für digitale Produkte, einschließlich Videospiele, zu verbessern. Die Entwickler müssen die gesetzlichen Grundlagen für die Datenverarbeitung dokumentieren, der Transparenz ihrer Praktiken Vorrang einräumen und sicherstellen, dass die Datenschutzhinweise benutzerfreundlich sind, um das Vertrauen und das Bewusstsein der Spieler zu stärken.

Da Videospiele bei Kindern und Jugendlichen ein beliebter Zeitvertreib sind und ein erheblicher Prozentsatz dieser Bevölkerungsgruppe über verschiedene Geräte spielt, ist es von größter Bedeutung, die Vorteile des Spielens mit der Notwendigkeit verantwortungsvoller Praktiken und Schutzmaßnahmen als Reaktion auf die potenziellen Risiken im Zusammenhang mit Spielinhalten und Interaktionen in Einklang zu bringen. **Kapitel 8** befasst sich mit dem Schutz von Minderjährigen im Videospielektor und geht auf die seit langem bestehenden Bedenken hinsichtlich der Auswirkungen von Videospiele auf ein junges Publikum ein, insbesondere im Hinblick auf die sich wandelnde Natur der Spiele und ihre zunehmende Zugänglichkeit. In diesem Bereich hat sich der Diskurs von der Besorgnis über gewalttätige Inhalte zu einer breiteren Palette von Themen wie Spielsucht, soziale Online-Interaktion und Monetarisierungspraktiken im Spiel verlagert.

Das Kapitel unterstreicht die Bedeutung von Altersklassifizierungssystemen wie PEGI, um Eltern über Spielinhalte und die Eignung für Kinder zu informieren. Es erörtert auch die Debatten über die Videospiele sucht und argumentiert, dass das Spielen für viele Kinder zwar eine gängige Aktivität ist, aber im Vergleich zu sozialen Medien und Fernsehen nicht unbedingt ihre primäre Form der Unterhaltung darstellen. Darüber hinaus können Online-Gaming-Communities positive soziale Erfahrungen fördern, aber auch die Spieler toxischem Verhalten und Belästigungen aussetzen, wovon besonders gefährdete Gruppen betroffen sind. Die Notwendigkeit von Moderations- und Sicherheitsmaßnahmen in der Gemeinschaft wird hervorgehoben.



Andere spezifische Risiken werden im Hinblick auf die Monetarisierung im Spiel, wie Lootboxen und Mikrotransaktionen, und insbesondere deren Auswirkungen auf Kinder, die die finanziellen Konsequenzen möglicherweise nicht vollständig verstehen, hervorgehoben. Das Kapitel stellt bestehende Schutzmaßnahmen vor, die von der Industrie vorgeschlagen wurden, wie z. B. elterliche Kontrollen und Gemeinschaftsstandards, um sicherere Spielerfahrungen für Minderjährige zu gewährleisten. Da sich die Gaming-Landschaft weiterentwickelt, sind fortlaufende Bemühungen zur Verbesserung von Schutzmaßnahmen von grundlegender Bedeutung.

Barrierefreiheit und Inklusion sind auch in der Videospieleindustrie eine zentrale Herausforderung, insbesondere für kleinere Studios, die mit Ressourcenbeschränkungen zu kämpfen haben. Barrierefreiheit muss auf verschiedenen Ebenen betrachtet werden, indem Videospiele von allgemeiner Software unterschieden werden und die Notwendigkeit von Barrierefreiheitsmerkmalen hervorgehoben wird, die nicht im Widerspruch zur Spielmechanik stehen. **In Kapitel 9** wird die doppelte Rolle der Spieler als Gamer und Entwickler erörtert, was darauf hindeutet, dass ein inklusives Design die Berücksichtigung der verschiedenen Fähigkeiten im Designprozess erfordert.

In diesem Kapitel wird das Modell des Game Accessibility Paradox (GAP) vorgestellt, das das Spannungsverhältnis zwischen Barrierefreiheit und Spieldesign verdeutlicht. Im Kern geht es bei der Barrierefreiheit darum, Barrieren zu beseitigen, während Spielregeln von Natur aus Barrieren oder Herausforderungen hinzufügen. Dieses Paradoxon bedeutet, dass Spiele im Allgemeinen nur für die Barrierefreiheit optimiert und nicht vollständig barrierefrei gemacht werden können, es sei denn, sie sind speziell so konzipiert, dass sie flexible Spielregeln zulassen, wie z. B. universell zugängliche Spiele, oder sie sind für bestimmte Gruppen konzipiert, wie z. B. Audiospiele.

Darüber hinaus befasst sich das Kapitel mit der Inklusion behinderter Spieleentwickler am Arbeitsplatz und verweist auf die Bedeutung der Normalisierung von Anpassungen in der Branche. Es wird betont, dass Klarheit, Unterstützung und Ressourcen erforderlich sind, um ein inklusiveres Arbeitsumfeld zu schaffen, das zur Entwicklung barrierefreier Spiele führen kann.

Während Gaming an sich nicht grundsätzlich gefährlich ist, nutzen extremistische Gruppen die ansprechende Natur von Videospiele, um ein Publikum zu erreichen, das mit diesen digitalen Räumen vertraut ist. **Kapitel 10** gibt einen systematischen Überblick über den aktuellen Wissensstand in diesem Bereich und erörtert die Art und Weise, wie extremistische Akteure einige Videospiele, Gaming und gaming-nahe Plattformen nutzen und missbrauchen, um hasserfüllte Ideologien zu verbreiten.

Das Kapitel unterstreicht den Bedarf an systematischer empirischer Forschung, um die Rolle von Spielen in Radikalisierungsprozessen zu verstehen, und stellt fest, dass groß angelegte Studien noch in den Kinderschuhen stecken. Es schlägt vor, dass in Zusammenarbeit mit Spielern und Spieleentwicklern Präventivmaßnahmen entwickelt werden könnten, um Hass und Toxizität zu bekämpfen, räumt aber ein, dass die derzeitigen Bemühungen begrenzt sind und ein robuster Rahmen für die Wirksamkeit fehlt. Abschließend unterstreicht das Kapitel, wie wichtig es ist, sich mit extremistischen Aktivitäten in Spielen zu befassen, ohne alle Spiele als potenzielles Risiko abzustempeln, und erkennt die einzigartigen Herausforderungen an, die sich aus der digitalen Natur



dieser Plattformen ergeben, sowie die Notwendigkeit weiterer Forschung und Maßnahmen in diesem Bereich.

Insgesamt wird in Teil III betont, wie wichtig es ist, ein sicheres und inklusives Umfeld für die Spieler zu schaffen und gleichzeitig die Komplexität der Nutzerrechte und des Schutzes in der sich schnell entwickelnden Videospielebranche zu bewältigen.

# TEIL I – Überblick über den Videospielesektor in Europa

50 Jahre Videospiele – und seitdem hat sich die Industrie gewaltig verändert. Was als bloßer Zeitvertreib begann, ist heute eine Milliardenindustrie mit vielen Facetten, deren kultureller und wirtschaftlicher Wert inzwischen unbestritten ist. Im Laufe der Jahre wurde die Videospieleindustrie geprägt durch eine Reihe bahnbrechender technologischer Entwicklungen. Die Games-Branche hat Erfolge, aber auch Krisen erlebt, die ihre Struktur und Dynamik verändert haben. Von den einfachen Anfängen eines „Pong“ bis zu dem hochkomplexen „Cyberpunk 2077“ haben Videospiele sich zu einer Industrie entwickelt, die vieles gemeinsam hat mit anderen kreativen Sektoren und durch ihre einzigartige Wertschöpfungskette definiert wird. Aber gerade diese Eigenschaft führt häufig zu Konzentrationstendenzen im Games-Markt und schafft ein komplexes Ökosystem für die Beteiligten. In den letzten Jahren wurde die Videospieleindustrie durch eine Vielzahl externer Faktoren beeinflusst, die sich auf ihre Entwicklung, ihre Geschäftsmodelle, Lieferketten und Konsummuster ausgewirkt haben und die Schwankungen angesichts des raschen Wandels verdeutlichen. Der erste Teil dieses Berichts untersucht die Videospieleindustrie unter einer Marktperspektive und befasst sich mit dem Wachstum dieses Sektors und seinen Besonderheiten. Er geht auch auf die strategische Bedeutung des europäischen Videospielemarktes und die größten Herausforderungen ein, denen dieser Markt gegenübersteht, einschließlich Zugang zu Talenten, Finanzierung und wirtschaftlicher Souveränität, technologischen Fortschritten und gesellschaftlichen Belangen.

Die starke Einbindung der Videospiele in die heutige Marktdynamik hat zu einer neuen Sicht und zu neuen Orientierungen geführt. Eine klare Definition für Videospiele festzulegen ist wichtig, nicht nur, um Aspekte im Zusammenhang mit Vertrieb und Konsum festzustellen. Der erste Teil dieses Berichts befasst sich daher eingehend mit der Definition von Videospielen, er erforscht ihre Merkmale und Charakteristika. Die Definition von Videospielen ist immer komplizierter geworden, da Videospiele sich von physischen Produkten zu digitalen (interaktiven) Diensten und immersiven Erfahrungen entwickelt haben. Inhalt und Software (Programmierung, Kodierung, Algorithmen usw.) sind zwar nach wie vor die beiden Hauptbestandteile von Videospielen. Aber das Auftauchen des Metaverse-Konzepts macht das Ganze noch komplizierter. Teil 1 des Berichts befasst sich auch mit dem Regulierungsrahmen für Videospiele, einer überaus facettenreichen Landschaft, vom Schutz des geistigen Eigentums zur Marktregulierung, Wettbewerbsrecht, dem Gesetz über digitale Dienste (DSA) und dem Gesetz über die künstliche Intelligenz (KI-Gesetz) und Verbraucherschutzvorschriften.



# 1. Das Videospiel: Organisation und Dynamik der Industrie

*Thomas Paris, Researcher am CNRS und außerordentlicher Professor an der HEC Paris, Frankreich*

## 1.1. Einleitung

Das Jahr 1972 ist ein Meilenstein in der Geschichte des Videospieles: Es ist das Jahr, in dem *Pong* auf den Markt kam, das allgemein als das erste Videospiel angesehen wird,<sup>5</sup> das Jahr, in dem die Firma Atari gegründet wurde,<sup>6</sup> die erste Spielkonsole auf den Markt kam und die erste Spielhalle eröffnet wurde.<sup>7</sup> Zufall oder nicht? Im selben Jahr erscheinen ein Inhalt, die „Kanäle“ – das heißt, die Vertriebswege – und ein Unternehmen - Atari -, das eine wichtige Rolle in der Geschichte der Videospieleindustrie spielt. Anders als beim Film, der sich mehrere Jahrzehnte Zeit für die Entwicklung gelassen hat, scheint beim Videospiel alles nicht schnell genug gehen zu können. Fünfzig Jahre später bleibt einem lediglich festzustellen, dass dieses Tempo für die gesamte Entwicklung der Videospieleindustrie charakteristisch ist. Schließlich gilt die Gaming-Industrie heute als der bedeutendste Teil der Kulturwirtschaft<sup>8</sup> mit weltweiten Einnahmen von rund 187 Milliarden Dollar im Jahr 2024.<sup>9</sup> Diese Zahl darf jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Entwicklung der Spieleindustrie in diesem ersten halben Jahrhundert nicht immer glatt verlaufen ist. Es gab Krisen, technologische Umwälzungen, Aufspaltungen oder

---

<sup>5</sup> Ichbiah D., « Pong – Que le jeu vidéo soit ! », La saga des jeux vidéo, Pix'n Love Editions, Houdan, 2009.

<sup>6</sup> Atari hat das Videospiel *Pong* auf den Markt gebracht, das zunächst nur für Geräte in Spielhallen bestimmt war, und war eines der ersten bedeutenden Videospieleunternehmen überhaupt. Das Unternehmen wurde 1976 - nur vier Jahre nach seiner Gründung - für 28 Millionen Dollar an Warner Communication verkauft.

<sup>7</sup> Massé D., Paris T., « Jeux vidéo : petite histoire de la structuration d'une grande industrie », *Entreprises & Histoire*, 2022/4, Nr. 109, Ss. 7-17.

<sup>8</sup> Videospiele zählen zur Kreativwirtschaft nach der Definition von Caves (2000) oder des Ministeriums für Kultur, Medien und Sport des Vereinigten Königreichs (DCMS, Creative Creative Industries Mapping Documents 1998). Manchmal wird auch der Begriff Kultur- und Kreativwirtschaft verwendet. Der Begriff Kulturwirtschaft verweist auf die Sektoren im Kulturbereich, bei denen es um Vervielfältigung geht (Presse, Kino, Musikaufzeichnungen, Verlagswesen, Videospiele).

<sup>9</sup> Quelle: <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024>.



Marktsegmentierungen, Phasen der Konsolidierung. Dieses Auf und Ab – Ausdruck einer Industrie in konstanter Veränderung - ist zum einen ein Indiz für die Dynamik der Strukturierung, die für die Kreativwirtschaft charakteristisch ist, zum anderen ist es Ausdruck der Besonderheiten dieser Branche, die Teil der Kreativ- und Kulturwirtschaft ist. Dazu zählen in erster Linie die technologische und interaktive Dimension und der digitale und internationale Charakter.

Dieses Kapitel soll einen Schlüssel für das Verständnis von Organisation und Dynamik der Videospieleindustrie liefern. Es beginnt mit einem Überblick über einen Sektor, der von der Vielfalt seiner einzelnen Segmente gekennzeichnet ist. Anschließend wird der Sektor anhand der Merkmale vorgestellt, die charakteristisch für die Kreativwirtschaft sind. Schließlich wird im Rahmen dieses historischen Überblicks das Bild beleuchtet, das der Sektor heute bietet: Was sind die jüngsten Entwicklungen und welche Herausforderungen stellen sich in der Zukunft?

## 1.2. Überblick über die Branche

Das Cambridge-Wörterbuch definiert das Videospiele als ein Spiel, bei dem ein Spieler bewegte Bilder auf einem Monitor steuert, indem er Tasten drückt. Diese Definition umfasst Praktiken, die für unterschiedliche Märkte gelten: Man kann zu Hause spielen, auf einer Spielkonsole oder auf dem PC, mit einem Spiel, das man für einen zweistelligen Euro-Betrag erworben hat, unterwegs in öffentlichen Verkehrsmitteln, kostenlos auf einem Mobiltelefon oder in einer Spielhalle, die Hightech-Geräte wie Virtual-Reality-Headsets zur Verfügung stellt ... Diese allgemeine Definition deckt trotzdem die wesentlichen Eigenschaften des Videospieles ab: das audiovisuelle Format, die Interaktivität und die technische Schnittstelle, die Spieldimension. Die Videospieleindustrie ist daher ein Spiegelbild der Informationstechnologie und der digitalen Technologie. Die Bedeutung dieses technologischen Substrats hat zwei wichtige Auswirkungen: Auf der einen Seite ist sie Ursache für die bereits erwähnte Dynamik der ständigen Veränderung und die Segmentierung der Industrie; auf der anderen Seite verstärkt sie die Phänomene, die mit dem Verhältnis zwischen Vertriebskanälen und Inhalten zusammenhängen.

### 1.2.1. Strukturierende technologische Fortschritte

Die Geschichte des Videospieles lässt sich anhand der technologischen Innovationen ablesen. Das Erscheinen von *Pong* und der ersten Spielkonsolen im Jahr 1972 folgte der Erfindung des Mikroprozessors im Jahr 1971.<sup>10</sup> Seitdem entwickelte sich die Spieleindustrie entsprechend den technologischen Fortschritten. Die Bearbeitung von 3D-Bildern in Echtzeit und die Entwicklung der Speichermedien (CD-ROM) haben die Entwicklung von Spielen mit aufwendigem Grafikdesign ermöglicht. Die Einführung von

---

<sup>10</sup> Natkin S., „Jeux vidéo et médias du XXIe siècle“, Vuibert, Paris, 2004, S 112 S.



Peer-to-Peer-Netzwerken und die Erhöhung der Bandbreite waren die Voraussetzung für die Entwicklung von Spielen im Netz und von Multiplayer-Spielen. Die Erfindung des Smartphones wiederum hat völlig neue Arten von Spielen ermöglicht, die auf dem Mobiltelefon gespielt werden können. Durch Bewegungserkennungssysteme oder Virtual-Reality-Headsets wurde die Entwicklung anderer Formen der Interaktivität möglich. 2022 stellten Mobile Games mit Umsätzen von 101 Milliarden US-Dollar den größten Teil des Weltmarktvolumens dar - gegenüber 45 Milliarden für PC-Spiele, 30 Milliarden für Konsolenspiele und 5 Milliarden für VR/AR-Spiele (Virtual Reality/Augmented Reality).<sup>11</sup>

Die Segmentierung des Videospiegelmarktes, wie sie heute zu beobachten ist, hat sich mit der Zeit herausgebildet, mit den neuen technischen Möglichkeiten, die sich nach und nach aufgetan haben. Der Markt gliedert sich nach Spielgenres (Strategie, Abenteuer, Rollenspiele, Sport etc.), Spiele-Plattformen (Konsole, PC, Smartphones, Online, VR etc.), Geschäftsmodellen (kostenlos, „Freemium“<sup>12</sup>, Abonnement etc) sowie durch Aufspaltungen, die möglich geworden sind durch immer leistungsfähigere Rechner (und folglich auch leistungsfähigere Konsolen), durch eine Erhöhung der Speicherkapazität und der Bandbreite. Diese Fortschritte haben den Übergang von linearen Spielen zu Open-World-Spielen ermöglicht, bei denen der Spieler nicht mehr einem schriftlichen Szenario von A bis Z folgt, mit aufeinanderfolgenden Etappen, sondern seinen eigenen Weg verfolgen kann. Auf diese Weise wurde es auch möglich, von Spielen, die von einem Spieler oder zwei Spielern gespielt werden, überzugehen zu Spielen, an denen mehrere Spieler online teilnehmen können, bis hin zu einer sehr großen Zahl von Spielern (Massively Multiplayer Online Games – MMO (auf Deutsch etwa: Massen-Mehrspieler-Onlinespiel)).

## 1.2.2. Marktsegmentierungen und Marktstörungen

Sichtbar werden diese Entwicklungen in Marktsegmentierungen, aber auch durch die Infragestellung etablierter Positionen in Form von Marktstörungen oder radikaler Innovationen. Ein berühmtes Beispiel hierfür ist die Wii.<sup>13</sup> Erschöpft von dem technologischen Konkurrenzkampf mit den beiden anderen großen Spielkonsolenherstellern (Sony, Microsoft), entwickelte Nintendo 2006 eine Konsole, die sich auf andere Aspekte konzentrierte, andere Dimensionen aufwertete, als jene, welche

---

<sup>11</sup> Quelle: Visualcapitalist.com, Daten: Pelham Smithers.

<sup>12</sup> „Freemium“ ist ein Geschäftsmodell, bei dem das Basismodell kostenlos angeboten wird, zusätzliche Funktionen und Erweiterungen aber kostenpflichtig sind (Abonnement, Einmalkauf ...). Der Begriff Freemium wird ausschließlich für den Bereich Videospiele verwandt. Dieses Modell wird im folgenden Kapitel ausführlicher erläutert.

<sup>13</sup> Die Wii gilt als Archetypus des Begriffs der Störung, denn diese Spielkonsole hat Videospiele auch für Nichtspieler zugänglich gemacht (Senioren und Familien). Sie ist auch ein Beispiel für „Blue-Ocean-Strategien“ (ein Begriff, der von W. Chan Kim und R. Mauborgne geprägt wurde). Blue-Ocean-Strategie bedeutet, dass Unternehmen sich auf die Erforschung neuer ungenutzter Märkte konzentrieren sollen („blaue Ozeane“), anstatt in überfüllten Märkten („rote Ozeane“) nach Marktsegmenten zu suchen. Dazu s. Hollensen, Svend. „The Blue Ocean that disappeared—the case of Nintendo Wii.“ *Journal of business strategy* 34.5 (2013): 25-35.



die Konkurrenz bis zu diesem Zeitpunkt leiteten, nämlich die Rechnerleistung und die graphische Qualität. Die Wii legte den Schwerpunkt auf das „gameplay“<sup>14</sup> – die Spielbarkeit, und machte so den Weg frei für leichter zugängliche Spiele, die für ein größeres Publikum geeignet waren. Ein weiteres Beispiel für eine Destabilisierung großer Akteure im Videospielektor, die ein beachtliches Know-how in narrativen Spielen entwickelt hatten, welche den Spieler auf einen vorgezeichneten Weg führen, ist die Entwicklung von Fortnite<sup>15</sup> und vor allem von *Battle Royale* im Jahr 2017, das endlose Spiele ermöglicht. Die Kompetenzen, die für die Entwicklung dieser Spiele notwendig sind, und die Unternehmenskultur sind nicht dieselben wie die, die für die Entwicklung von Spielen, die einem Gesellschaftsspiel ähneln, erforderlich waren. Diese Unternehmen waren daher durch ihre Pfadabhängigkeit<sup>16</sup> in ihrer Entwicklung eingengt und beschränkt auf die Kompetenzen und das Know-how, das sie in der Vergangenheit entwickelt hatten.

Mit der Entwicklung des Internet und der Digitalisierung der Spiele wurden völlig neue Geschäftsmodelle möglich.<sup>17</sup> Das erste Modell bestand aus dem Verkauf von einzelnen Spielen, zunächst in Form einer Box, die eine Kartusche, eine CD-ROM usw. enthielt, später in digitaler Form. Dann tauchten auch andere Geschäftsmodelle auf, zum Beispiel „Freemium“, bei dem das Basismodell kostenlos angeboten wird, zusätzliche Elemente, die die Erfahrung des Spielers bereichern oder ihm helfen, seine Fortschritte zu beschleunigen, jedoch kostenpflichtig sind und so neue Einnahmen für die Anbieter generieren. Das werbefinanzierte Modell macht aus dem Spiel ein Medium, das sich für die Verbreitung von Werbung eignet. Das Abonnement-Modell bietet ähnlich wie in der Musik oder im audiovisuellen Bereich unbegrenzten Zugang zu einer Spielebibliothek. Eine radikale Innovation stellt auch die Entwicklung des Free2Play-Modells dar, das es den Spielern ermöglicht, kostenlos zu spielen, denn dieses Modell stellt die konzeptionelle Kompetenz der etablierten Akteure in Frage. Die Tatsache, dass ein Spiel nicht mehr auf einem Einzelkauf beruht, sondern auf dem Verkauf von Elementen innerhalb des Spiels, verändert die Art der Spielentwicklung. Dies wird vor allem in der Spielerbindung sichtbar:<sup>18</sup> Es geht nicht mehr darum, Spieler zum Kauf eines einzigen Spiels zu animieren, sondern darum, sie an ein Spiel zu binden, das die Generierung von umso mehr Einnahmen ermöglicht (Werbeeinnahmen oder Einnahmen aus dem Verkauf einzelner Elemente), je mehr Zeit ein Spieler mit dem Spiel verbringt.

Die Segmentierung hat zur Folge, dass es sich bei der Videospieleindustrie nicht um eine einheitliche Industrie handelt, sondern um eine Branche, die aus sehr vielfältigen

---

<sup>14</sup> Der Begriff *gameplay* bezieht sich auf das Wesen eines Videospiele: Er definiert die Erfahrung des Spielers, den Spaß, den er beim Spielen hat.

<sup>15</sup> Fortnite ist eine Online-Welt, die von Epic Games entwickelt wurde und die eine Reihe von Spielen umfasst. Battle Royale ist ein Shooter-Spiel, bei dem sich zu Beginn 100 Spieler online auf einer virtuellen Insel gegenüberstehen, bis am Schluss nur noch ein einziger Spieler übrig bleibt. Das Spiel hat in weniger als einem Jahr über 125 Millionen Spieler gewonnen.

<sup>16</sup> Das Geschäftskonzept verweist auf die Vorstellung, dass die Wahl, die in der Vergangenheit getroffen wurde, einen Einfluss auf die Aktionsmöglichkeiten der Gegenwart hat.

<sup>17</sup> Benghozi, P.J., Chantepie, P., „Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI<sup>e</sup> siècle ?“, Les Presses de Sciences Po, Paris, 2017, S. 268.

<sup>18</sup> Der Begriff Spielerbindung bedeutet, dass Spieler auf Dauer in der Spieleumgebung gehalten werden sollen.

Elementen besteht. Je nach Plattform entwickeln sich die Unternehmen auf völlig unterschiedlichen Märkten - hypercasual, mobil, AAA etc. -, auf denen unterschiedliche Akteure involviert sind.

Zwei aktuelle Videospiel-Kategorien stehen für zwei weitere Dimensionen von Segmentierung des Videospiegelmarktes: die Kategorie AAA (Triple A) und die Kategorie der Hypercasual-Spiele. Bei AAA-Spielen handelt es sich um Spiele, die mit großem kommerziellen Ehrgeiz entwickelt wurden und die in der Regel höhere Entwicklungs- und Marketingbudgets haben als andere Spielkategorien. Bei den Hypercasual-Spielen handelt es sich um einfache und leicht zugängliche Spiele, die aus sehr kurzen Partien bestehen. Diese Spiele haben in der Regel sehr bescheidene Entwicklungsbudgets und eine kurze Lebensdauer und sind mit einem Werbemodell verbunden.

**Tabelle 1. Die verschiedenen Segmentierungsachsen des Videospielemarktes**

Dimension	Segmente
Plattform	Konsole, PC, tragbare Konsole, Internet, Mobil, VR
Anzahl der Spieler	Solo, Multi-Player, Massively Multi-Player Online Role Playing-Game (MMORPG)
Ehrgeiz/Entwicklungsbudget	AAA, AA, indie (unabhängig)
Schwierigkeitsgrad/Spielerarten	Hardcore, Casual, Hypercasual
Geschäftsmodell	kostenpflichtig, Freemium, Abonnement, werbefinanziert

Zwischen diesen verschiedenen Dimensionen gibt es in der Praxis Kombinationsmöglichkeiten. Aber nicht alle Kombinationen sind möglich. Ein Hypercasual-Spiel zum Beispiel kann nur mit einem besonderen Geschäftsmodell gespielt werden, nämlich werbefinanziert, und nur im Internet und mobil.

### 1.3. Das Videospiel, eine Kreativindustrie

Die Videospiegelindustrie weist die Eigenschaften auf, die für die Kreativindustrie charakteristisch sind,<sup>19</sup> das heißt, auf der einen Seite hohe Gewinne, auf der anderen Seite

---

<sup>19</sup> Caves, R. E. *Creative industries: Contracts between art and commerce*, Harvard university press, Cambridge, Mass., 2000, S. 464.



extreme Unsicherheit („*nobody knows property*“, ein von R. Caves geprägter Begriff).<sup>20</sup> Die Gaming-Branche ist eine Industrie, die von extremem Wettbewerb geprägt ist. Es kommen immer wieder neue Angebote auf den Markt, wobei die Insolvenzquote in der Branche sehr hoch ist. Ebenso hoch sind die Gewinnchancen wegen der Konzentrationstendenzen im Kundenbereich. Dies hat dazu geführt, dass alle Akteure in der Kreativbranche bemüht sind, sich auf die eine oder andere Weise von der Masse der Anbieter abzuheben, entweder durch die Qualität ihrer Spiele oder durch Innovation (technologische Innovation, Design oder Gameplay). Eine wichtige Rolle spielen dabei die Kritik der Fachpresse sowie das Marketing.

### 1.3.1. Die Wertschöpfungskette des Videospieles

An der Entwicklung des Videospieles ist eine Reihe von Berufen und Tätigkeiten beteiligt. Am Beginn der Wertschöpfungskette stehen die Designstudios. Sie sind verantwortlich für das Konzept, die Entwicklung und die Positionierung von Spielen auf einer oder mehreren Plattformen: Das Spiel kann für eine oder mehrere Konsolen bestimmt sein, für den PC, für das Internet (über Facebook zum Beispiel), für das Smartphone oder für neue Plattformen wie die VR-Headsets. Die Entwicklung eines Spiels kann mehr oder weniger umfangreiche Mittel erfordern, von wenigen Arbeitstagen für Hypercasual-Spiele bis hin zu mehreren Jahren mit Teams von mehreren Hundert Personen für AAA-Spiele. Die Abhängigkeit von den Mitteln bedeutet, dass man einen Verleger braucht, der die Entwicklung finanziert. Die Studios treten ihre Rechte am geistigen Eigentum an den Publisher ab, damit das Projekt finanziert werden kann. Die Spielkonsolenhersteller (Microsoft (Xbox), Sony (PlayStation) und Nintendo (Wii)) sowie die Vertriebsunternehmen spielen ebenfalls eine wichtige Rolle, denn sie organisieren die Absatzwege für die Spiele. Der Vertrieb besteht darin, die Spiele zu den Verkaufsstellen zu bringen. Konkret heißt das, die Produktion der Spiele in Form von Boxen zu organisieren und sie an die Wiederverkäufer wie Micromania weiterzuleiten. Im digitalen Bereich geht es darum, die Spiele vorzubereiten und sie an die Wiederverkäufer digitaler Produkte wie Steam oder AppStore weiterzuleiten.

Nicht zuletzt sind Videospiele Teil einer „Wirtschaft der Singularitäten“.<sup>21</sup> Dies führt dazu, dass die Instrumente, die es dem Verbraucher ermöglichen, sich in einem Überangebot zurechtzufinden, ein sehr großes Gewicht erhalten. Eine wichtige Rolle spielen die Bewertungen der Fachpresse, und die Website Metacritic, ein Bewertungsaggregator, der Kritiken u.a. zu Videospiele sammelt, wird von Spielern häufig genutzt.

Beim Videospiele sind also dieselben Tätigkeitsbereiche zu finden wie bei allen Kreativindustrien – Konzeption und Entwicklung (Studios), Finanzierung (Publisher), Vertrieb, Verkauf, Medien – und natürlich die technischen Industrien: die

---

<sup>20</sup> Richard Caves hat die wirtschaftlichen Charakteristika der Kreativindustrie definiert, unter anderem die Eigenschaft „*nobody knows*“. Das heißt, niemand kann vorhersagen, ob das Spiel ein Erfolg oder ein Flop wird.

<sup>21</sup> Karpik, L., *L'Economie des singularités*, Gallimard, Paris, 2007, 384 S.



Konsolenhersteller und die Softwareunternehmen, die Spiel-Engines entwickeln. Die bedeutendsten Unternehmen in diesem Bereich sind Unreal (Epic Games) und Unity (Unity Technology). Schließlich sei noch der E-Sport zu erwähnen:<sup>22</sup> eine Schwesterindustrie der Gaming-Industrie, die sich mit der Organisation von Videospiel-Wettbewerben befasst. E-Sport ist eher eine externe Quelle der Verwertung der Rechte geistigen Eigentums<sup>23</sup> der Publisher.

### 1.3.2. Sektorale Konfigurationen

Die industrielle Konfiguration des Sektors ergibt sich, wie bei anderen Kulturindustrien, aus zwei Merkmalen: dem hohen Risiko und dem Verhältnis zwischen Vertriebskanälen und Inhalten.

Das Risiko und die enormen Mittel, die bei den teuersten Spielen für die Entwicklung erforderlich sind, haben dazu geführt, dass Unternehmen entstanden sind, die in der Lage sind, die Entwicklung der Spiele zu finanzieren. Dabei handelt es sich nicht selten um durchaus große Unternehmen. Auch für die Videospieleindustrie gilt, was für jede andere Kulturindustrie gilt: die gegenseitige Abhängigkeit zwischen Vertriebskanälen und Inhalten. Die Inhalte müssen Wege finden, über die sie der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden können, und die Kanäle brauchen Zugang zu den Inhalten. Die Spielkonsolen sind abhängig davon, dass es Spiele gibt; die Videospieleverlage und die Vertriebsunternehmen brauchen Inhalte, um ihre Fixkosten zu decken. Diese gegenseitige Abhängigkeit äußert sich in einer Dynamik der vertikalen Integration. Ähnlich wie die Majors in der Filmindustrie oder der Musikbranche verfügen auch die Spieleverlage über eigene Entwicklungsstudios („*first party*“) und greifen auch auf die Zusammenarbeit mit anderen Studios zurück („*second party*“). Electronic Arts, größter *pure player* auf dem Videospielesektor, verfügt über mehr als 20 eigene Studios und verlegt die Spiele von mehr als zehn unabhängigen Studios. Unter den anderen großen Akteuren der Videospieleindustrie gibt es nicht viele, bei denen es sich um *pure players* handelt. Sie sind entweder einer Holding angeschlossen, oder es handelt sich um Vertriebs- oder Hardware-Unternehmen (Konsolen), zwei weiteren wichtigen Gliedern der Wertschöpfungskette. Die Spieleverlage übernehmen manchmal auch den Vertrieb. Wie bei allen anderen Kulturindustrien spricht man von Unabhängigen, wenn es sich um Akteure handelt, die weder einer großen Verlagsgruppe noch einem Konsolenhersteller angeschlossen sind. Diese Unternehmen sind aufgrund ihrer Abhängigkeit vom Erfolg ihrer Markteinführung oft strukturell anfällig. Darüber hinaus müssen sie je nach Bedarf an externen Finanzmitteln manchmal Vereinbarungen mit Publishern unterzeichnen, die zur Abtretung aller oder eines Teils ihrer Rechte an den Spielen führen, was ihre Möglichkeiten einschränkt, von einem eventuellen Erfolg ihres Spiels profitieren.

---

<sup>22</sup> Unter E-Sport versteht man sportliche Wettkämpfe, die um bestimmte Videospiele herum organisiert werden. Sie werden von Vereinen und professionellen Spielern betrieben. Die Veranstaltungen sind sehr populär, sie finden entweder online oder an großen Austragungsstätten statt.

<sup>23</sup> Der Begriff geistiges Eigentum – *propriété intellectuelle* – bezieht sich auf die Rechte an den Spielen.



### 1.3.3. Konzentrationstendenzen

Diese Besonderheiten der Kulturindustrie führen dazu, dass auf dem Videospielektor eine hohe Konzentration herrscht. Beschreiben könnte man diese Konzentration als „oligopole à franges“, ein Oligopol mit Randwettbewerb. Der größte Teil der Verkäufe entfällt auf eine kleine Zahl von großen Unternehmen, denen eine Vielzahl kleiner Unternehmen gegenübersteht. Der mit Abstand größte Videospieleverlag weltweit, Tencent, ist in erster Linie durch Übernahmen so groß geworden. Dem Konzern gehören heute, vollständig oder teilweise, unter anderem Riot Games, SuperCell, EPIC Games und Dontnod. An zweiter Stelle kommen die beiden Konsolenhersteller Sony (Naughty Dog, Insomniac Games etc.) und Microsoft (Activision, Blizzard, Obsidian etc.) gefolgt von NetEase, einem weiteren chinesischen Unternehmen, das aus dem Internet hervorgegangen ist.

Die Entstehung solcher Oligopole ist das Ergebnis der Mutualisierung des Risikos und der Dynamik der vertikalen Integration, um den Zugang zu Inhalten zu sichern. Sie ist auch eine Folge der natürlichen Tendenz der etablierten Akteure, das kreative Risiko zu minimieren. Die Videospieleverlage verfügen über die Lizenzen für die erfolgreichen Spiele („geistiges Eigentum“) und ziehen es in der Regel vor, diese Spiele zu verwerten, deren Marke bereits bekannt ist und die über eine etablierte Basis von Spielern verfügen, anstatt das Risiko einzugehen, neue Spiele auf den Markt zu bringen. Die Newcomer auf dem Markt verfügen nicht über Eigentumsrechte und müssen sich erheblich von anderen Anbietern abheben, um überhaupt eine Chance zu haben, dass ihre Spiele Beachtung finden. Diese Dialektik ist ein weiterer Strukturfaktor der Dynamik des Videospiele: das Nebeneinander von etablierten Lizenzen, die entweder behalten (GaaS- Games as a service) oder verlängert werden (Neuaufgabe von FIFA-Spielen oder neue Abenteuer für Assassin's Creed), und neuen Spielen, die versuchen, den Markt mit innovativen Entwicklungen zu erobern.

### 1.3.4. Gatekeeper und Talente

Zwei andere Eigenschaften der Kreativindustrien spielen ebenfalls eine wichtige Rolle bei den Videospiele. Der Begriff *gatekeeper*<sup>24</sup> bezieht sich auf Akteure, die eine wichtige Rolle für den Erfolg der Spiele spielen. Für ein Videospiele, für dessen Entwicklung enorme Mittel erforderlich sind, ist ein Verleger ein solcher *gatekeeper*, denn die Fähigkeit, das Spiel zu entwickeln, hängt von dem Engagement des Verlegers ab. Die Bedeutung dieser *Gatekeeper*-Funktion hat kürzlich zu einem Schlagabtausch zwischen Epic Games, dem Entwickler des Spiels Fortnite, und Apple, dem AppStore-Betreiber, geführt. Apple hatte Fortnite aus dem AppStore entfernt, nachdem Epic Games Fortnite-Nutzern sein eigenes Zahlungssystem angeboten hatte, welches für die Spieler vorteilhafter war als die Apple-Konditionen, und somit das Apple-Zahlungssystem umgangen hatte. Die Sperrung des Zugangs zum AppStore hatte für Epic Games erhebliche wirtschaftliche Nachteile, selbst

---

<sup>24</sup> Caves R., op. cit.



für ein Spiel, das so bekannt war wie Fortnite. Deshalb hat Epic Games den Apple-Konzern verklagt.<sup>25</sup>

Unter dem Begriff „Talent“ wird eine kleine Gruppe von Personen mit besonderen Qualitäten und einem Know-how verstanden, das nur schwer erworben werden kann und über das bestimmte Personen oder Teams verfügen. In der Videospielebranche hat dieser Begriff mit dem Wachstum des Sektors und dem Bedarf an kompetentem Personal für Berufe mit einer erheblichen technischen Komponente eine besondere Aktualität erhalten. Die Tatsache, dass diese Art von Talenten so selten ist, war einer der Hauptgründe für die Übernahmen, die in den Jahren 2020 bis 2022 stattfanden. Auf diese Entwicklung werden wir im nächsten Teil zurückkommen.

Zuvor sei daran erinnert, dass Videospiele dieselben Merkmale aufweisen wie jede Kreativindustrie: extreme Unsicherheit (*nobody knows*), hohe Gewinnchancen und das Streben nach Differenzierung, Bedeutung von Talenten und Gewicht der *Gatekeeper*, „Oligopol mit Randwettbewerb“-Marktstruktur mit Majors und Unabhängigen, Verhältnis zwischen Vertriebskanälen und Inhalten und eine Logik der vertikalen Integration. Zu diesen allgemeinen Charakteristika kommen noch die besonderen Charakteristika des Videospielesektors hinzu: die globale Dimension der Industrie und ihre technologische Dimension mit mehreren bedeutenden Konsequenzen, vor allem aber die rasante technologische Entwicklung. In den ersten 40 Jahren der Geschichte der Industrie waren Konsolenspiele der Motor des Konsums in diesem Bereich. Für dieses Segment galt eine starke Zyklizität. Wenn eine neue Konsolengeneration auf den Markt kam, waren die bis dahin vorhandenen Geräte technologisch veraltet, und in der Regel wurden auch neue Spiele eingeführt. Wie bei den neuen Formaten für die Verbreitung von Musik (CD) oder Filmen (DVD) machte der Wechsel der Ausstattung eine Erneuerung der Spielotheken erforderlich. Aber anders als beim Film und der Musik bedeutete die technologische Entwicklung beim Videospiele, dass die alten Spiele überholt waren. Lange Zeit hat die Erneuerung der Konsolen den Ton in der Videospielebranche angegeben. Veränderungen in jüngster Zeit haben diesen Aspekt zum Teil relativiert.

## 1.4. Veränderungen und Herausforderungen

In der Gaming-Industrie hat es in jüngster Zeit eine Reihe von Veränderungen gegeben, die den Eindruck einer gewissen Volatilität des Marktes vermittelt haben. Ausgelöst haben diese Veränderungen Faktoren aus ganz unterschiedlichen Bereichen: aus dem Gesundheitsbereich (COVID-19), aus der Politik (Regulierung in China), technologische Veränderungen (GaaS), Regulierungen (Steuererleichterungen, Regulierung der so

---

<sup>25</sup> 2024 hat das Oberste Gericht der USA, der Supreme Court, einen Schlusspunkt unter den Rechtsstreit zwischen Apple und Epic Games über alternative Zahlungsmethoden gesetzt. <https://www.01net.com/actualites/la-cour-supreme-met-fin-a-laffaire-epic-games-versus-apple-qui-a-gagne.html>.



genannten „Lootboxen“<sup>26</sup>), strategische Entscheidungen von Akteuren des Sektors (Apple) oder Innovationen, die zu Marktstörungen führen können, wie die Einführung von Fortnite. Dies alles zeigt nicht nur, wie sensibel diese Industrie auf Veränderungen reagiert, sondern verdeutlicht auch die besonderen Merkmale des Sektors. Die Veränderungen werden nachfolgend in chronologischer Reihenfolge vorgestellt.

### 1.4.1. Einführung von Steuererleichterungen für Videospiele in Frankreich

Die Spieleindustrie ist abhängig von mehr oder weniger seltenen Talenten, die darüber hinaus auch noch mobil sind. Daher können erhebliche Unterschiede bei den Lohnkosten – es handelt sich um eine arbeitsintensive Industrie, – zur Schließung von Studios oder deren Verlagerung in andere Länder und zum Verlust von Talenten führen. Québec betreibt zum Beispiel bereits seit einigen Jahren eine sehr aggressive Politik für die Entwicklung des Videospielesektors und die Gewinnung von Talenten.<sup>27</sup> Dies hat dazu geführt, dass andere Länder an Wettbewerbsfähigkeit und an Attraktivität verloren haben. Ein anderes Beispiel ist Frankreich, das 2007 Steuererleichterungen für die Gaming-Industrie eingeführt hat,<sup>28</sup> um eine Verschlechterung der Produktionsstruktur zu verhindern. Diese wurden seitdem mehrmals angepasst. Dank dieser Maßnahme ist es der französischen Regierung gelungen, eine sehr lebendige Spieleindustrie im Land aufrechtzuerhalten.

### 1.4.2. Game as a Service (GaaS)

Die Einführung der Spiele-Variante *Games as a Service* (GaaS) um 2007 wurde möglich durch die Erhöhung der Bandbreite für Kommunikationsnetze. Eine folgenreiche Neuerung, denn damit begannen die größten Veränderungen des Sektors wie die Entwicklung von Multiplayer-Spielen auf einer Konsole. Sie hatte vor allem zwei Auswirkungen. Zunächst konnten neue Einnahmequellen geschaffen werden: Durch die Einführung einer permanenten Bindung zwischen dem Spieler und dem Publisher konnten Spiele – anders als dies beim einmaligen Kauf einer Box der Fall war – kostenlos angeboten und Einnahmen über andere Wege generiert werden (Abonnement, Freemium). Darüber hinaus konnten die Spiele so gestaltet werden, dass sie ständig weiterentwickelt

---

<sup>26</sup> Loot boxes – „Lootboxen“ sind virtuelle Boxen in Computerspielen, die zufällig zusammengewürfelte Gegenstände enthalten, die für die Spieler hilfreich sind und mit denen sie ihre Fähigkeiten im Spiel verbessern können.

<sup>27</sup> Lyonnet, L., Poinsignon P., « L'industrie française du jeu vidéo – De la French Touch à la French pride », Fondation pour l'innovation politique, Paris, 2023, S 64.

<sup>28</sup> Code général des impôts, Artikel 220L.



und durch immer neue Elemente ergänzt werden konnten, dass um das Spiel herum Veranstaltungen organisiert werden konnten und die Verlage sich in den Kampf um die Spielerbindung stürzen konnten. Bei GaaS geht es nicht mehr darum, den Verbraucher zum Kauf zu animieren, sondern ihn auf Dauer an ein Spiel zu binden. Dies wirkt sich auch auf die Konzeption eines Spiels, einer Erfahrung aus; es verändert die Produktionsprozesse und auch die globale Ökonomie des Sektors. Denn diese Art von Spielen kann Spieler über einen sehr langen Zeitraum an das Spiel binden, während die Konkurrenz sich noch auf die Zeit konzentriert, die die Spieler mit einem Spiel verbringen. Ein Paradebeispiel für den Erfolg dieses Geschäftsmodells ist Fortnite Battle Royale, das 2017 auf den Markt kam. In weniger als einem Jahr konnte dieses Spiel 125 Millionen Spieler an sich binden, 2019 waren es bereits 250 Millionen und 2023 500 Millionen.

### 1.4.3. Cloud gaming, COVID und das Metaverse

Die Entwicklung von GaaS und der Erfolg des Abonnements in der audiovisuellen Industrie (zum Beispiel Netflix) und in der Musikbranche (Spotify) haben die Spieleindustrie glauben lassen, dass so etwas auch bei Videospielen möglich ist, unter dem Namen „Cloud gaming“. Mehrere Akteure haben beschlossen, sich in diesem zukunftssträchtigen Markt zu engagieren. Wie bei den anderen Industrien handelt es sich um Akteure aus der Branche, die ihren Katalog verwerten wollen (Ubisoft, EA, Xbox...), um Tech-Konzerne (Amazon, Apple, Google, Nvidia) oder um Streaming-Plattformen, die ihr Angebot ausweiten wollen (Netflix). Apple und Google haben 2019 ihre Cloud-Gaming-Dienste Arcade und Stadia gestartet, gefolgt von Amazon (Luna) 2020 und von der Ankündigung von Netflix 2021, ebenfalls Spiele anbieten zu wollen.

Es folgte ein Wettlauf um die Abonnenten, bei dem sich große Publisher und Tech-Giganten einen harten Konkurrenzkampf lieferten. In diesem Wettlauf war der Zugang zu Inhalten wesentlich, um Abonnenten zu gewinnen. Es begann ein regelrechter Goldrausch in der Industrie. Dieser Zeitraum wurde durch die Covid-19-Pandemie verlängert, denn während der Pandemie stieg die Zahl der Videospieleler rasant an, und dieser Erfolg weckte auch das Interesse der Investoren. Der Wettlauf wurde noch verschärft durch die Blase, die sich einige Monate lang um das „Metaversum“ bildete. Im Oktober 2021 kündigte Facebook eine Kehrtwende in seiner Unternehmenspolitik an. Das Unternehmen kündigte an, in Zukunft seinen Schwerpunkt auf die neue Umgebung Metaverse zu legen. Mark Zuckerberg verkündete außerdem die Namensänderung in Meta. Das Metaverse mobilisierte die Technologien und das Know-how des Videospielels. Damit deutete sich eine mögliche Ausdehnung des Videospielels auf alle menschlichen Tätigkeiten an.

Diese drei Auswirkungen waren der Auftakt zu einer Phase wichtiger Übernahmen auf dem Markt, und zwar sowohl durch die Vertriebsunternehmen, die ihr Projekt einer *Cloud Gaming*-Plattform absichern wollten, als auch durch die Investoren. 2022 kaufte der US-Publisher Take-two den Mobilegames-Entwickler Zynga, Sony kaufte den Entwickler Bungie, Activision Blizzard wurde von Microsoft übernommen, in Frankreich verdoppelte Tencent seine Beteiligung an Ubisoft, und das französische Studio Quantic Dream wurde



von dem chinesischen Medienkonzern NetEase übernommen, nicht zu vergessen die zahlreichen Übernahmen von Focus Entertainment in diesen Jahren. Allein im ersten Quartal 2022 belief sich das Volumen dieser Unternehmensübernahmen auf 100 Milliarden Dollar.

2024 ist der *Cloud Gaming*-Markt noch relativ marginal.<sup>29</sup> Trotz seiner Mittel ist es Google nicht gelungen, seinen Cloud-Gaming-Dienst Stadia durchzusetzen. Stadia wurde 2023 eingestellt, und der Wettlauf um Unternehmensübernahmen scheint für den Augenblick zumindest beendet zu sein. Die Bedingungen für den Zugang zu Finanzierungen sind für die Studios nun viel schwieriger geworden.

#### 1.4.4. Infragestellung von Geschäftsmodellen

Das werbefinanzierte Geschäftsmodell in *Hypercasual*-Spielen und das der *Lootboxen* in Online-Spielen waren eine Zeitlang recht erfolgreich. Beide Modelle wurden jedoch durch Regulierungsentscheidungen oder strategische Entscheidungen in Frage gestellt. Diese Entwicklung ist auf der einen Seite ein Zeichen für die Dynamik der Suche nach neuen Geschäftsmodellen, auf der anderen Seite ist sie aber auch ein Symptom für die Volatilität des Videospielemarktes.

Seit Ende der 2010er Jahre hat sich das *Hypercasual*-Spiele-Segment ab Ende der Jahre entwickelt. *Hypercasual*-Spiele sind einfache Spiele, die in einem sehr kurzen Zeitraum und mit geringen Kosten entwickelt und von Unternehmen auf den Markt gebracht wurden, die das digitale Marketing beherrschen. Diese Spiele sind für die Spieler sehr leicht zu beherrschen und bestehen aus sehr kurzen Partien. Allerdings haben sie eine relativ kurze Lebensdauer. 2021 hat Apple in seinem AppStore Einschränkungen für gezielte Werbung eingeführt. Dies hat automatisch zu höheren Kosten für die Gewinnung von Spielern geführt und das Modell der *Hypercasual*-Spiele in Frage gestellt.

*Lootboxen* sind seit 2017 als eine neue Art der Generierung von Einnahmen bei Videospielen auf dem Markt. Bei *Lootboxen* handelt es sich um eine Art Überraschungstüte, die von den Spielern gekauft wird, um ihre Spielkompetenz zu verbessern: Gegenstände, Persönlichkeiten, Kompetenzen etc. Diese neue Form der Monetarisierung wurde inzwischen in mehreren Ländern gerichtlich angefochten (Belgien, Niederlande), um Minderjährige vor der glücksspielähnlichen Praxis zu schützen.

30

---

<sup>29</sup> 2,27 Milliarden Dollar (Mordor Intelligence).

<sup>30</sup> [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2022/06/22/lootboxes-dans-les-jeux-video-ou-en-est-leur-regulation-en-france\\_6131625\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2022/06/22/lootboxes-dans-les-jeux-video-ou-en-est-leur-regulation-en-france_6131625_4408996.html).



### 1.4.5. Bekämpfung der Spielsucht in China

China ist ein riesiger Videospielemarkt und Heimat von zwei großen Akteuren des Sektors, Tencent und NetEase. 2021 hat die chinesische Regierung damit begonnen, bestimmte Beschränkungen für Nutzung von Spielen einzuführen – zum Beispiel Spielzeiten für Minderjährige, Online-Bezahlung. Die Ankündigung neuer Beschränkungen Ende 2023 hat bei mehreren Unternehmen (unter anderem Tencent und NetEase) zu einem massiven Kurssturz an der Börse geführt, was die Regierung dazu veranlasste, ihre Ankündigungen zu relativieren. Dies zeigt einmal mehr, wie abhängig der Sektor von Regulierungsentscheidungen ist.

## 1.5. Schlussfolgerung

Die Videospieleindustrie ist eine globale Industrie, die sowohl in der Tech- als auch in der Kreativindustrie angesiedelt ist und die jeweiligen Merkmale dieser beiden Branchen in sich vereint. Sie scheint sich seit ihrer Entstehung vor fünfzig Jahren mit unverminderter Geschwindigkeit fortzuentwickeln. In den kommenden Jahren werden mindestens drei Faktoren für ihre Entwicklung eine Rolle spielen: die Herausforderungen des ökologischen und energetischen Wandels, die künstliche Intelligenz und der Aufstieg neuer Länder, die im Augenblick auf dem Videospielemarkt noch keine Rolle spielen. Mindestens drei Faktoren – und noch ein paar andere, die man heute noch nicht vorhersehen kann.



## 2. Der europäische Videospielemarkt: strategische Bedeutung und größte Herausforderungen

*Loïse Lyonnet, Projektleiter am Institut En Territoires, Frankreich,*

### 2.1. Übersicht über den europäischen Videospielemarkt und seine strategische Bedeutung

#### 2.1.1. Europa, ein Kontinent der Videospiele

Die Umsätze der europäischen Videospieleindustrie für das Jahr 2022 werden auf 19 Milliarden Euro<sup>31</sup> geschätzt. Diese Zahl geht aus dem jüngsten Bericht hervor, der 2024 von *Video Games Europe (VGE)* und *European Games Developer Federation (EGDF)* über die Entwicklung der europäischen Gaming-Industrie veröffentlicht wurde.<sup>32</sup> In diesem eindrucksvollen Ergebnis spiegelt sich die Aktivität der seit mehreren Jahrzehnten in europäischen Ländern etablierten Games-Studios wider. Europa nimmt einen historischen Platz in der Entwicklung der Videospiele ein. Hier gibt es eine Reihe von Kreativzentren („Hubs“), die besonders dynamisch sind und zusammen eine europäische Videospieleindustrie geschaffen haben, die auf internationaler Ebene erfolgreich ist. Die Entwicklung des Videospielesektors in Europa erfolgte in mehreren Wellen. Drei europäische Länder haben bei dieser Entwicklung eine Pionierrolle gespielt: das Vereinigte Königreich, Frankreich und Deutschland.

---

<sup>31</sup> Der Bericht enthält die Daten folgender Länder: Lettland, Slowenien, Kroatien, Slowakei, Belgien, Italien, Litauen, Rumänien, Niederlande, Polen, Dänemark, Spanien, Schweden, Finnland, Frankreich, Deutschland, Norwegen und Serbien. Siehe dazu auch: *European Games Developer Federation*, „[2022 European Video Games Industry – Insight report](#)“ (S. 11), 27. Juni 2024.

<sup>32</sup> Nach den letzten Daten, die von der Branche veröffentlicht wurden, entspricht diese Zahl den kumulierten Umsätzen der Studios und der Publisher in der Europäischen Union. Weitere Einzelheiten siehe in *European Games Developer Federation*, „[2022 European Video Games Industry – Insight report](#)“, 27. Juni 2024.



Begonnen hat die Geschichte der europäischen Videospieleindustrie im Vereinigten Königreich, wo in den 1980er-Jahren eine Reihe von erfolgreichen Studios entstand, wie zum Beispiel *Ultimate Play The Game*. Die Expansion der Videospieleindustrie war eng mit der Entwicklung von erschwinglichen Mini-Computern verbunden, die es einer ganzen Generation ermöglicht haben, sich an der Programmierung und unabhängigen Entwicklung von Videospielen zu versuchen. Frankreich hat seit Ende der 80er-Jahre sehr schnell zum Vereinigten Königreich aufgeschlossen, mit Studios wie Infogrames<sup>33</sup> oder dem französischen Spiele-Giganten Ubisoft. Frankreich wird zur Wiege des „*French Touch*“. Dieser Begriff steht für die einzigartige Ästhetik, die Sorgfalt, die auf die Erzählweise und die Kreativität der französischen Produktionen gelegt wird. Deutschland hat ebenfalls seinen Beitrag zur Entwicklung der Videospieleindustrie in Europa geleistet mit Studios wie Factor 5, bekannt vor allem für „*Star Wars: Rogue Squadron*“. Führend ist Deutschland vor allem bei Strategiespielen.

Zwischen 1990 und 2000 haben sich neue Länder auf dem europäischen Videospielemarkt etabliert. Zum Beispiel Schweden mit dem Studio Mojang, dem wir das berühmte Spiel „*Minecraft*“ verdanken, und Polen mit dem Studio CD Projekt Red und seiner Saga „*The Witcher*“. Finnland spielt vor allem im Bereich mobile Spiele eine Rolle, etwa mit dem Studio Supercell, von dem das Spiel „*Clash of Clans*“ entwickelt wurde. Auch heute noch zählt Finnland „was die Umsätze betrifft, zu den erfolgreichsten Ländern“ und ist sogar „eines der fünf großen Videospieleationen“. 2022 war Finnland Marktführer bei den Mobile Games in Europa, wenn man die Umsätze zugrunde legt, die auf nationaler Ebene erzielt wurden.<sup>34</sup> Bei der Zahl der Entwicklungsstudios steht Schweden mit mehr als 900 Studios an der Spitze der Länder, gefolgt von Deutschland und Frankreich.<sup>35</sup> In jüngster Zeit haben sich Spanien, Belgien und Rumänien zu vielversprechenden europäischen Spielmärkten entwickelt. In diesen Ländern gibt es eine Reihe von Talent-Studios wie zum Beispiel MercurySteam in Spanien oder AMC Games und Ubisoft Bucharest in Rumänien.

Diese europäischen Studios haben sich in den letzten Jahren immer stärker internationalisiert. Seit Beginn der 90er-Jahre wurden keine Spiele mehr entwickelt, die ausschließlich für den nationalen Markt bestimmt sind. Die Studios öffnen sich immer stärker dem europäischen und dem internationalen Markt. Der Grund für die Internationalisierung ist in erster Linie die Digitalisierung des Marktes, die es Spieleentwicklern ermöglicht, die ganze Welt zu erreichen und gleichzeitig einen erheblichen Teil der Einnahmen einzubehalten. In Frankreich zum Beispiel war in den ersten Jahren der Videospieleindustrie die Übersetzungsnorm unter der Abkürzung EFIGS bekannt<sup>36</sup> („*English, French, Italian, German and Spanish*“). Das heißt, jedes Spiel, das entwickelt wurde, musste in diese fünf Sprachen übersetzt werden. Heute werden die Spiele weltweit vermarktet und müssen in sehr viel mehr Sprachen übersetzt werden.

---

<sup>33</sup> Siehe dazu auch: „Les grands tournants du jeu vidéo en France“, veröffentlicht vom Centre national du cinéma et de l'image animée.

<sup>34</sup> Neogames – Hub of Finnish game industry, „*The Game Industry of Finland: report 2022*“, 2023.

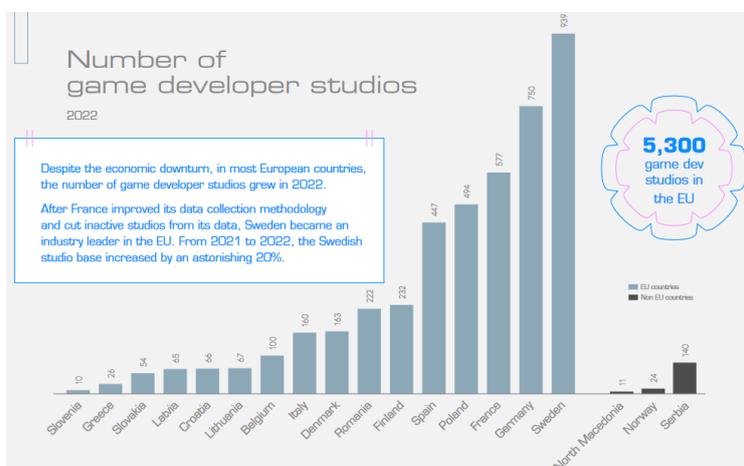
<sup>35</sup> European Games Developer Federation, „*2022 European Video Games Industry – Insight report*“, op. cit.

<sup>36</sup> <https://videogamecreation.fr/glossaire/efigs/>.

Diese linguistische Expansion spiegelt die Anpassung der Spiele an eine Spieler-Community wider, die linguistisch und kulturell immer stärker diversifiziert ist.

Europa stellt derzeit mit seinen mehr als 5.300 Studios eine attraktive Marktmacht im Viedospielbereich dar.<sup>37</sup> Die meisten dieser Studios befinden sich innerhalb von dichten Wettbewerbszentren (sogenannten „Clustern“). Darunter wird die „geographische Konzentration von Unternehmen aus derselben Branche [verstanden], die über Netzwerke und Institutionen miteinander verbunden sind.“<sup>38</sup> Diese *Hubs* sind das Aushängeschild der Branche, obwohl nach wie vor einige Länder noch weit entfernt von dieser Dynamik sind.

Abbildung 1. Anzahl der Spielentwickler-Studios 2022



Quelle: 2022 "European Video Games Industry – Insight Report", European Games Developer Federation<sup>39</sup>

## 2.1.2. Ein europäischer Markt, der sich auf ein dichtes Ökosystem und eine große Spieler-Community stützt

Die Videospieleindustrie ist eine der wettbewerbsintensivsten Industrien. Die Key Player der Branche sitzen allerdings in Nordamerika und in Asien. Auf der Suche nach Talenten und Investitionen müssen die europäischen Studios mit diesen Giganten konkurrieren, wenn sie sich auf internationaler Ebene durchsetzen wollen. Derzeit sind in der Europäischen Union 90 000 Personen im Gaming-Sektor beschäftigt.<sup>40</sup>

<sup>37</sup> *Ibid.*

<sup>38</sup> Definition des *Institute for Strategy and Competitiveness* von Michael Porter, zitiert von Thomas Paris und Patrick L. Lê in „Industries de création et territoires, une relation spécifique ? Le cas du jeu vidéo en région parisienne“, *Réseaux*, Bd. 196, Nr. 2, 2016, S. 49-80.

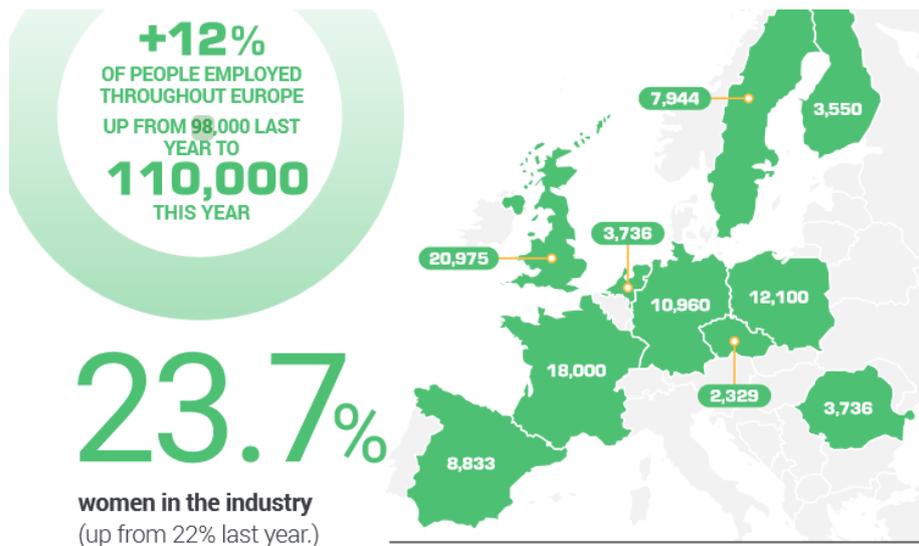
<sup>39</sup> EGDF, „2022 European Video Games Industry – Insight report“, *op. cit.*

<sup>40</sup> *Op. cit.*, S. 9.



Die europäischen Studios profitieren von den zahlreichen dynamischen Videospielezentren und der Dichte der Ökosysteme, die in mehreren europäischen Ländern entstanden sind. Die großen dynamischen Regionen in Europa, in denen sich die Videospielebranche versammelt, sind Deutschland, Frankreich, Spanien, Großbritannien, Polen und Schweden, wie aus der Karte unten deutlich wird:

**Abbildung 2. Anteil der Frauen in der Videospieleindustrie**



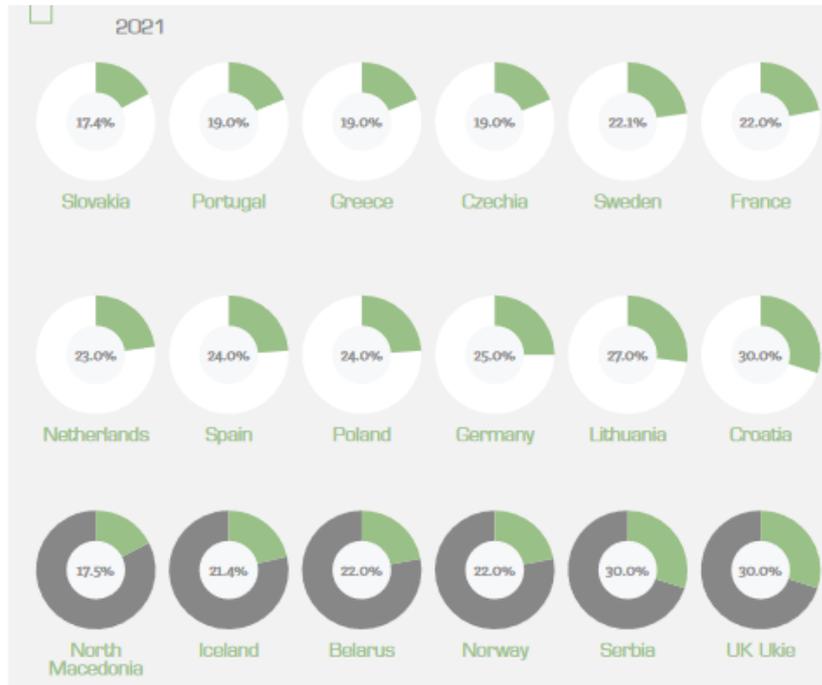
Quelle: Workforce and Employment, European key facts 2022, Video Games Europe und EGDF

Der Anteil der Frauen in der Videospieleindustrie steigt nur sehr langsam, die Branche ist nach wie vor von Männern dominiert. 2021 betrug der Frauenanteil in der europäischen Videospieleindustrie 23,7%,<sup>41</sup> gegenüber 22% im Jahr 2020. 2022 ist der Frauenanteil zwar auf 24,4% gestiegen.<sup>42</sup> Trotzdem gibt es nach wie vor ein großes Ungleichgewicht, wie die folgende Graphik zeigt:

<sup>41</sup> VGE – EGDF, *European Key Facts 2022*. op. cit.

<sup>42</sup> Einführung von Hendrik Lesser, Präsident der EGDF, und von Hester Woodliffe, S. 3, VGE-EGDF *European Key Facts 2022*, op. cit.

Abbildung 3. Prozentsatz der Frauen, die 2021 in der Videospieleindustrie arbeiten<sup>43</sup>



Die Analyse der neu geschaffenen Stellen könnte ein interessanter Indikator für die Entwicklung des Frauenanteils in den kommenden Jahren sein: 2023 entfielen 44% der neu geschaffenen Arbeitsplätze in der Videospieleindustrie in Schweden auf Frauen.<sup>44</sup> Die Analyse des Frauenanteils in der Videospieleindustrie beschränkt sich im Übrigen nicht auf ihren Gesamtanteil in den Studios. Eine detailliertere Studie müsste den Frauenanteil an den unterschiedlichen Arbeitsplätzen untersuchen, auch an den Führungspositionen.

Auch gibt es immer mehr Spielerinnen. Von den 126,5 Millionen<sup>45</sup> europäischen Spielerinnen und Spielern beträgt - Angaben von *Video Games Europe*<sup>46</sup> zufolge - der Frauenanteil in der Altersgruppe 35-64 Jahre bereits 44%, während das Durchschnittsalter europaweit bei 33 Jahren liegt.

Heute sind unter den Spielerinnen und Spielern alle Altersgruppen vertreten, wie aus den Graphiken<sup>47</sup> der Vertreter der Gaming-Branche hervorgeht:

<sup>43</sup> EGDF, *2021 European Video Games Industry Insight report*.

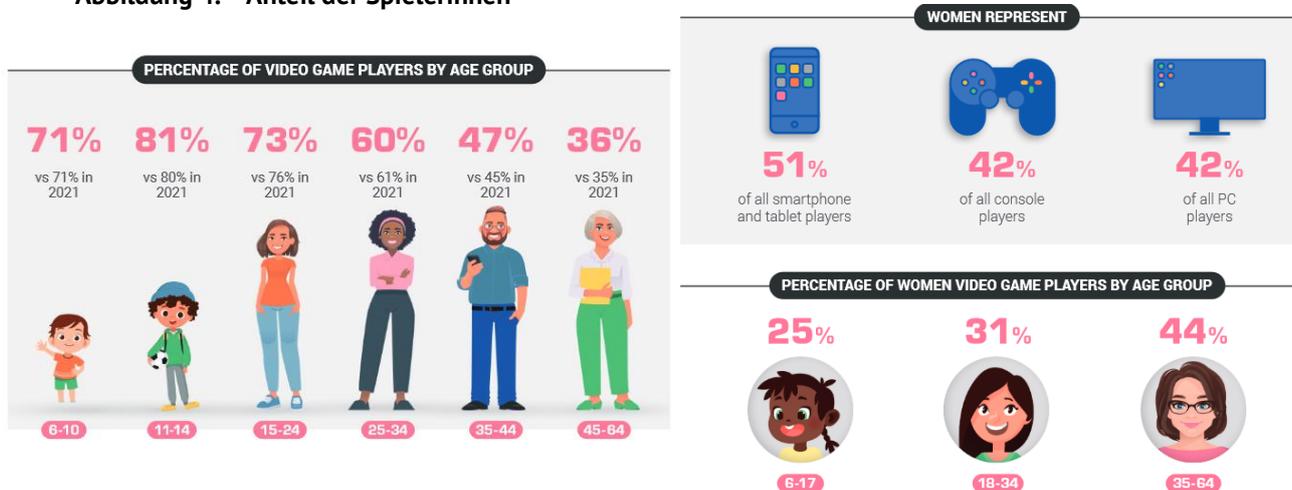
<sup>44</sup> Dataspielsbranchen, Swedish Games Industry, *New Industry Report Shows Record Year For The Swedish Game Industry*.

<sup>45</sup> VGE – EGDF, *European Key Facts 2022. op. cit.*

<sup>46</sup> Die Angaben beziehen sich ausschließlich auf Frankreich, Italien, Deutschland, Spanien und das Vereinigte Königreich.

<sup>47</sup> VGE – EGDF, *European Key Facts 2022. op. cit.*

Abbildung 4. Anteil der Spielerinnen



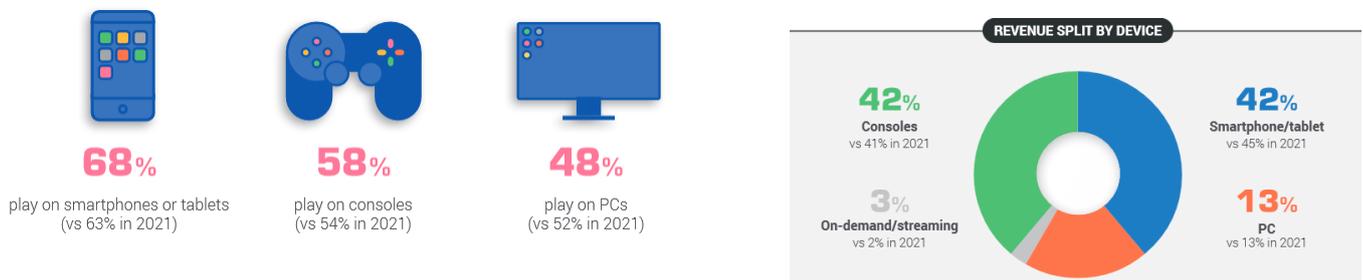
Quelle: European Key Facts 2022, Video Games Europe – European Games Developer Federation

Die europäische Industrie stützt sich, wie wir gesehen haben, auf Pilotländer, in denen die Entwicklungszentren konzentriert sind. Die Kunden dieser Industrie sind international. Diese Videospielunternehmen profitieren aber auch von der steigenden Zahl der Spielenden, die sich relativ gleichmäßig auf Altersgruppen und Geschlecht verteilen.

### 2.1.3. Wirtschaftliche Tendenzen des europäischen Videospielemarktes

Bei den wirtschaftlichen Tendenzen der europäischen Videospieleindustrie lässt sich eine deutliche Zunahme der Mobile Games feststellen. Dies geht aus den Graphiken des letzten Berichts hervor, den *Video Games Europe 2022* veröffentlicht hat:<sup>48</sup>

<sup>48</sup> VGE – EGDF, *European Key Facts 2022*, op. cit.



Quelle: Video Games Europe – European Games Developer Federation, European Key Facts 2022

Das Geschäftsmodell für die Mobile Games ist in der Regel „free to play“ oder „Freemium“. Das heißt, das Spiel an sich ist kostenlos, aber Erweiterungen und zusätzliche Funktionen sind kostenpflichtig.<sup>49</sup>

Die europäische Videospieleindustrie wird unmittelbar von dem politischen und geopolitischen Kontext beeinflusst. Der Krieg in der Ukraine zum Beispiel hat spürbare Auswirkungen auf die Videospieleindustrie in Osteuropa. Laut EGDF hat sich der Krieg sowohl auf die Verteilung von Talenten als auch auf das Wachstum der Gaming-Studios ausgewirkt. Der massive Exodus von Talenten der Videospieleindustrie aus Russland und Belarus und die Ankunft zahlreicher Flüchtlinge aus der Ukraine in der Region hat der Industrie in den Nachbarländern zu einem Entwicklungsschub verholfen, vor allem in Polen.<sup>50</sup>

Im Augenblick durchlebt die europäische Videospieleindustrie eine relativ schwierige Phase. So ist zum Beispiel zum einen der Videospielekonsum nach dem Corona-Lockdown erheblich zurückgegangen. Zum anderen ist der Zugang zu Investitionen in den letzten Jahren sehr viel schwieriger geworden. Während der Pandemie hatte der Videospielekonsum erheblich zugenommen.<sup>51</sup> In Frankreich zum Beispiel stiegen die Umsätze der Gaming-Industrie zwischen 2022 und 2023 um 9,9%. 2023 erreichten sie ein historisches Hoch von 6,1 Milliarden Euros.<sup>52</sup> 2024 steht die Industrie jedoch vor einer Reihe von Herausforderungen: Das rasante Wachstum des Marktes während der Pandemie hat zahlreiche Investoren angezogen. Dies hat dazu geführt, dass eine Vielzahl neuer Studios gegründet und eine breite Palette von Spielen entwickelt wurde. 2023 kam es jedoch zu einer Marktsättigung, verschärft durch die Veröffentlichung zahlreicher Spiele, die eigentlich bereits 2022 auf den Markt kommen

<sup>49</sup>Zu mehr Einzelheiten zu den Geschäftsmodellen des Videospielesektors siehe Kapitel 1 dieser Veröffentlichung.

<sup>50</sup> Rabineau, D. et Lyonnet, L., [L'industrie du jeu vidéo à l'échelle européenne](#), Fondation Robert Schuman, Oktober 2023.

<sup>51</sup> EuropeArchive.org, [L'impact de la pandémie de COVID-19 sur l'industrie du jeu : entre innovations et défis](#).

<sup>52</sup> Agence Française pour le Jeu Vidéo (AFJV), [Marché du jeu vidéo : Bilan 2023 - Dans une année post-covid atypique, le marché français, en croissance de près de 10%, atteint un pic historique à 6,1 milliards d'euros](#).



sollten, aber wegen der Pandemie ein Jahr später veröffentlicht wurden. Außerdem sind während oder direkt nach der Pandemie zahlreiche Studios neu gegründet worden, allein in Finnland 46.<sup>53</sup> So hat die Pandemie zwar auf der einen Seite enorme Anreize für den Sektor geschaffen, die Kehrseite der Medaille war jedoch eine Sättigung des Marktes.

Seit 2023 ist es daher weltweit zu mehreren Entlassungswellen gekommen. So wurden im November 2023 bei Ubisoft 124 Mitarbeiter entlassen,<sup>54</sup> bei Unity waren es im Januar 2024 1 800 Personen.<sup>55</sup> Wie aus dem Bericht hervorgeht, der 2024 von den Organisatoren einer der weltweit größten Veranstaltungen der Videoindustrie, der *Game Developers Conference* (GDC) von San Francisco, veröffentlicht wurde, fürchten 56% der Spieleentwickler, ihren Job zu verlieren.<sup>56</sup> Auf dem Videospielemarkt herrscht derzeit eine erhebliche Unsicherheit. Zahlreiche Projekte mussten aufgegeben werden, und nicht wenige Studios mussten entweder schließen oder wurden umstrukturiert. Zahlreiche Gaming-Studios laufen Gefahr, nach Jahren des Erfolgs mit einem problemlosen Zugang zu Investitionen von mehreren Seiten unter Druck zu geraten.<sup>57</sup>

#### 2.1.4. Kulturelle Souveränität und „Soft Power“

Zwei Bereiche bereiten der europäischen Videospieleindustrie vor allem Probleme: der Erhalt der kulturellen Souveränität und die Entwicklung von „Soft Power“, das heißt, der „nicht greifbaren Dimension der Macht“<sup>58</sup>. Der von Nye geprägte Begriff „Soft power“ bezeichnet die Anziehungskraft eines Landes auf andere Länder, die „seine Werte bewundern [und] seinem Wohlstandsniveau und seiner Freiheit nacheifern.“<sup>59</sup>

Anders als in der audiovisuellen Branche folgt die Spieleentwicklung nicht dem linguistischen und territorialen Schema der Zuschauer und der Verbreitung. Es gibt keine Exklusivität für ein bestimmtes Land bei der Veröffentlichung von Videospielen. Im Gegenzug bieten Videospiele durch das rasante Wachstum des Sektors eine echte Einflussplattform für die Wahrnehmung und den Schutz des europäischen Erbes und die Verbreitung der kulturellen Werte.

So betont zum Beispiel eine Resolution des Europäischen Parlaments über E-Sport und Videospiele von 2022, dass „[...] Videospiele und E-Sport ein großes Potenzial bieten, durch immersive Erlebnisse die Geschichte, die Identität, das Erbe, die Werte und die Vielfalt Europas weiter zu fördern [und] ist der Ansicht, dass sie auch das Potenzial haben, zur Soft Power der EU beizutragen“<sup>60</sup>. Eine enorme Herausforderung in einer Zeit, in der

---

<sup>53</sup> Neogames – *Hub of Finnish game industry*, „*The Game Industry of Finland: report 2022*“, 2023. op. cit.

<sup>54</sup> RTBF actu, [Ubisoft se sépare de 124 employés, dont 98 au Canada](#).

<sup>55</sup> L’Echo, [Licenciements en série: le secteur du jeu vidéo est-il en crise?](#).

<sup>56</sup> GDC und *Game Developer*, „*2024 State of the industry*“, 2024.

<sup>57</sup> Rabineau, D. und Lyonnet, L., „L’industrie du jeu vidéo à l’échelle européenne“, op. cit.

<sup>58</sup> Lord, Carnes. „Diplomatie publique et soft power“, *Politique américaine*, Bd. 3, Nr. 3, 2005, S. 61-72.

<sup>59</sup> Joseph S. Nye, Jr., *Soft Power: The Means to Success in World Politics*, New York, Public Affairs, 2004.

<sup>60</sup> Europäisches Parlament, [Rapport \(2022/2027\(INI\)\) über E-Sport und Videospiel](#) Ausschuss für Kultur und Bildung, Berichterstatte: Laurence Farreng, 13. Oktober 2022.



Nordamerika und China den Videospiele-Weltmarkt dominieren und Saudi-Arabien sich anschickt, den Videospielemarkt zu nutzen, um seine Soft power zu entwickeln.<sup>61</sup>

Die Vertriebsplattformen und die Spielekonsolen werden zwar überwiegend von nichteuropäischen Unternehmen entwickelt, wie zum Beispiel die Steam-Plattform, die Nintendo- oder Xbox-Konsolen. Dennoch konnte sich Europa im Bereich der Spieleinhalte einen Platz sichern, vor allem in den Bereichen Storytelling und kreative Welten. Mit der Zeit haben diese Spiele Anerkennung als Kulturgut gefunden.<sup>62</sup> Die in Europa entwickelten Spiele haben in der Tat die Fähigkeit, Stories, historische Elemente und mit dem Kontinent verbundene Perspektiven auf einen großen Maßstab zu übertragen. Verstärkt wird diese Wirkung durch den immersiven und interaktiven Charakter der Spiele, der das Engagement der Spieler fördert. Das ist zum Beispiel vor allem der Fall bei den Spielen der Saga „*Assassin's Creed*“ von Ubisoft<sup>63</sup>, die den Spieler in die Geschichte der französischen Revolution eintauchen lassen oder in das Bagdad des 14. Jahrhunderts entführen, oder „*11-11 Memories retold*“ von Digixart, die den Spieler in die Zeit des Ersten Weltkriegs zurückversetzen. Spielen bedeutet Eintauchen in ein besonderes virtuelles Universum. In diesem Sinne können die europäischen Spieleproduktionen zur kulturellen Sichtbarkeit des Kontinents auf internationaler Ebene beitragen.

Die Gaming-Industrie stellt aber auch einen bedeutenden Wirtschaftssektor dar, mit potentiellen Implikationen auf diplomatischer Ebene. Die großen europäischen Videospieleveranstaltungen wie die Gamescom<sup>64</sup> in Köln oder die E-Sport-Wettbewerbe spielen ebenfalls eine wichtige Rolle, um deutlich zu machen, wo die größten Herausforderungen für die Gaming-Industrie liegen. Diese Veranstaltungen, auf denen viele Spieler zusammenkommen, bieten vor allem die Gelegenheit, die Beziehungen zwischen den europäischen Ländern zu intensivieren. Das Europäische Parlament hat anerkannt, dass Veranstaltungen wie nationale, regionale oder globale E-Sport-Turniere als Mittel zur Förderung des kulturellen Austauschs und der europäischen Kultur und der europäischen Werte angesehen werden können.<sup>65</sup> Dieser Ansatz macht die wachsende Bedeutung deutlich, die dem Videospielektor und dem E-Sport in der kulturellen und wirtschaftlichen Landschaft Europas zukommt. Gleichzeitig wird damit auch deutlich, dass der Videospielektor in der Lage ist, den europäischen Zusammenhalt und die europäische Identität zu stärken.

---

<sup>61</sup> Courrier International, [Divertissement. Jeu vidéo : la „méthode bulldozer“ de l'Arabie saoudite.](#)

<sup>62</sup> Annart, J., „[Courte histoire culturelle et industrielle des jeux vidéo](#)“, *La Revue Nouvelle*, Bd. 1, Nr. 1, 2020, S. 56-69.

<sup>63</sup> Dazu siehe: Guilbert, X. *et al.* „[La construction des mondes d'Assassin's Creed](#)“, *Revue de la BNF*, Bd. 59, Nr. 2, 2019.

<sup>64</sup> [Gamescom](#).

<sup>65</sup> Bericht des Europäischen Parlaments (2022/2027(INI)) über E-Sport und Videospiele, *op. cit.*

## 2.2. Größte Herausforderungen des europäischen Videospielesektors

### 2.2.1. Zugang zu Talenten: Ausbildung und Kompetenzen

Auf internationaler Ebene befindet sich die Videospieleindustrie derzeit in einer Wachstumsphase. Um seine Position in diesem Sektor zu behaupten, versucht Europa ein Umfeld zu schaffen, das sowohl für Unternehmen als auch für Investoren attraktiv und wettbewerbsfähig ist. Die Tatsache, dass es in Europa nicht nur genügend qualifizierte Talente gibt, sondern auch genügend Einrichtungen, die eine spezielle Ausbildung anbieten, spielt eine wichtige Rolle in dieser Strategie. Dabei geht es vor allem darum, neue Talente zu finden, vorhandene Fachkräfte zu binden und internationale Kompetenzen anzuziehen.

Bei der Ausbildung geht es vor allem darum, das Netz von renommierten Bildungseinrichtungen zu konsolidieren, die in den führenden Ländern der Videospieleindustrie vorhanden sind, um die zukünftigen Fachkräfte des Sektors heranzubilden. Das Renommee dieser Ausbildung trägt ebenfalls dazu bei, ein investitionsfreundliches Ökosystem zu schaffen. Allerdings wird dieses Bestreben durch eine große Herausforderung erschwert: Es gibt nicht genügend Lehrkräfte in den Bereichen Naturwissenschaften, Technologie, Engineering und Mathematik.<sup>66</sup> Die erste Adresse für die Rekrutierung von Mitarbeitern im Videospielesektor sind die Fachkräfte, die sich bereits auf dem Arbeitsmarkt befinden.

Der bereits erwähnte Bericht, der 2022 vom Europäischen Parlament angenommen worden ist, betont, wie wichtig es ist, „[...] dass in Europa führende Bildungsprogramme entwickelt werden müssen, auch in öffentlichen Einrichtungen und an Universitäten, um die Kluft zwischen den bestehenden europäischen Lehrplänen und den erforderlichen Kenntnissen und Fähigkeiten für Berufsbilder in der Videospielebranche zu schließen.“<sup>67</sup> Verschärft wird dieses Problem durch die demographische Entwicklung in Europa und die Alterung der europäischen Bevölkerung, die die Herausforderungen der Ausbildung und der Rekrutierung umso dringender machen.

### 2.2.2. Finanzierung und wirtschaftliche Souveränität

Die Videospieleindustrie ist eine Industrie, die in einem wettbewerbsintensiven Umfeld auf internationaler Ebene operiert. Die europäischen Unternehmen müssen sich gegen die Konkurrenz der großen Key Player in Asien und Nordamerika durchsetzen, wenn es um die

---

<sup>66</sup> [EU 2023 Education Monitor - Moniteur de l'éducation et de la formation 2023.](#)

<sup>67</sup> Siehe dazu: Guilbert, X. et al. „La construction des mondes d'Assassin's Creed „, *Revue de la BNF*, Bd. 59, Nr. 2, 2019.



Suche nach qualifizierten Talenten und Investitionen geht. Trotz dieser Schwierigkeiten haben es viele europäische Unternehmen geschafft, sich auf dem internationalen Videospielemarkt zu etablieren.

Im Laufe des Jahres 2022 haben die europäischen Institutionen ein Pilotprojekt über die Videospieleindustrie unter dem Titel „*Understanding the value of a European Video Games Society*“ gestartet.<sup>68</sup> Die Teilnehmer der Runden-Tisch-Veranstaltungen haben zahlreiche Herausforderungen in der europäischen Gaming-Industrie ausgemacht, vor allem eine „Risikoscheu privater Investoren“, „begrenzte öffentliche Mittel“ und das „Fehlen eines öffentlichen strategischen Ansatzes“.<sup>69</sup> Aus diesen Veranstaltungen ist auch eine Reihe von Empfehlungen<sup>70</sup> für sämtliche Dimensionen der Videospieleindustrie hervorgegangen.

Von strategischer Bedeutung ist auch die Frage, wie europäische Studios sich vor der Übernahme durch ausländische Konzerne schützen und ihre Unabhängigkeit bewahren können. Die Übernahme durch nichteuropäische Akteure kann eine Reihe von negativen Auswirkungen zur Folge haben, zum Beispiel interne Umstrukturierungen, die Verlagerung von Arbeitskräften in andere Länder, und kann vor allem auch die kreative Unabhängigkeit der betroffenen Teams beeinträchtigen. In den letzten Jahren wurde in den Medien über einige spektakuläre Übernahmen in der Fachpresse berichtet. Zum Beispiel über die Übernahme des französischen Gaming-Unternehmens Quantic Dream durch den chinesischen Konzern NetEase im August 2022.<sup>71</sup> Der chinesische Mediengigant Tencent war ebenfalls in diesem Bereich aktiv. 2019 kaufte Tencent das schwedische Studio Sharkmob<sup>72</sup> und 2023 übernahm der Konzern den britischen Videospieleentwickler Sumo für über eine Milliarde Dollar.<sup>73</sup> Tencent hält außerdem Anteile an zahlreichen europäischen Studios, unter anderem auch an dem französischen Videospieleentwickler Ubisoft.<sup>74</sup>

Der Erhalt des kulturellen Reichtums und der kulturellen Vielfalt in den europäischen Videospieleproduktionen ist eine wichtige Voraussetzung für den Erfolg der europäischen Gaming-Industrie. Es geht darum, eine Vielfalt an Inhalten zu erhalten und gleichzeitig die Innovation zu fördern. Die europäischen Videospieleunternehmen sind für ihre Kreativität und Innovationsfähigkeit bekannt. Der Erhalt der Talente und die Fortführung der Studios unter europäischer Flagge scheinen daher wichtige Trümpfe zu sein, um diese Innovationsdynamik zu erhalten und um die Wettbewerbsfähigkeit des Sektors zu sichern.

---

<sup>68</sup> *Ibid.*

<sup>69</sup> Atelier numéro 9: „*Understanding the value of a European Video Games Society. Fuelling a growing market – Financing and investments in the video games sector*“ 28. November 2022.

<sup>70</sup> Europäische Kommission, Generaldirektion Kommunikationsnetze, Inhalte und Technologie, *Understanding the value of a European video games society – Final report, Publications Office of the European Union*, 2023.

<sup>71</sup> La Tribune, [Jeu vidéo : le géant chinois NetEase rachète 100% du studio français Quantic Dream](#), 1. September 2022.

<sup>72</sup> Gamereactor, [Tencent rachète la totalité du studio suédois Sharkmob](#).

<sup>73</sup> Les Echos, [Jeu vidéo : le géant chinois Tencent débourse plus de 1 milliard de dollars pour acquérir le studio Sumo](#).

<sup>74</sup> Le Monde, [Ubisoft : le chinois Tencent se renforce au sein du champion français du jeu vidéo](#).



Im Zusammenhang mit Videospiele stellt sich auch die Frage der digitalen Souveränität, denn Videospiele können auch genutzt werden, um Informationen über die Spieler zu sammeln. Diese Informationen können individuelle Charakteristika, Spielgewohnheiten und Interessenschwerpunkte der Spieler umfassen. Hierbei kann es sich durchaus um sensible Daten handeln. Der Schutz dieser personenbezogenen Daten könnte ein wichtiger Faktor sein, der im Rahmen von Übernahmen europäischer Studios durch nichteuropäische Konzerne berücksichtigt werden sollte.<sup>75</sup>

In diesem Kontext wäre es Aufgabe der Politik in Europa, einen Rahmen zu schaffen, der es ermöglicht, die Vielfalt der Inhalte zu erhalten und gleichzeitig die wirtschaftlichen und technologischen Herausforderungen des Sektors zu berücksichtigen.

### 2.2.3. Technologischer Wandel und „Plattformisierung“

Die Videospieleindustrie wird als „ungemein kreativ [...] und innovativ in ihrer Fähigkeit, bisher unbekannte Geschäftsmodelle zu entwickeln und zu erforschen, indem sie nationale Besonderheiten und die Konkurrenz auf dem Weltmarkt berücksichtigt“<sup>76</sup> Videospieleunternehmen müssen sich ständig an neue Dynamiken und technologische Veränderungen anpassen, um wettbewerbsfähig zu bleiben, etwa an die „Plattformisierung“ des Marktes, und gleichzeitig versuchen, sich von ihren Konkurrenten abzuheben.

Der Begriff „Plattformisierung“ bezeichnet in der Videospieleindustrie das Auftauchen von Vertriebsplattformen und von Online-Diensten wie zum Beispiel Steam, Xbox Live oder Playstation Network, oder die App Stores von Apple und Google für Mobilspiele. Diese Plattformen zentralisieren den Zugang zu den Spielen. Auf der einen Seite bieten Plattformen den Spielern den Zugang zu einer weltweiten Klientel. Auf der anderen Seite verfügen sie gegenüber Spiele-Entwicklern und Publishern über eine enorme Macht, die vor allem bei Verhandlungen über die Konditionen der Sichtbarkeit der Spiele auf den Plattformen, die Verwaltung der Inhalte oder die Aufteilung der Einnahmen zum Ausdruck kommt, insbesondere gegenüber unabhängigen Spiele-Entwicklern. Die Entwicklung der Plattformen in den kommenden Jahren stellt eine erhebliche Herausforderung für die Industrie dar, vor allem, da es sich bei den Plattformen in der Regel um nicht-europäische Unternehmen handelt.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass die europäischen Unternehmen bei Innovationen führend sein müssen, um wettbewerbsfähig zu bleiben und Originalinhalte sowie Qualitätsinhalte produzieren zu können, zumal die Spieler immer anspruchsvoller werden. In den letzten Jahren wurden die Videospiele immer stärker von Inhalten beeinflusst, die von Nutzern geschaffen werden („*User Generated Content*“). Diese

---

<sup>75</sup> Zu detaillierteren Informationen über den Schutz personenbezogener Daten in der Videospieleindustrie siehe Kapitel 7 dieser Veröffentlichung.

<sup>76</sup> Benghozi, J.-P. et Chantepie, P. (Dir.), „Jeux vidéo: l'industrie culturelle du XXI<sup>e</sup> siècle“, (S. 243-246), 2017, Kulturministerium - DEPS.



nutzergenerierten Inhalte können ein Originalspiel bereichern oder auch ändern. Besonders deutlich wird diese Tendenz auf der 2005 gestarteten Plattform Roblox. Sie ermöglicht es den Nutzern, ihre eigenen Spiele zu entwickeln und zu teilen.<sup>77</sup> Dieser Ansatz könnte erheblichen Einfluss auf die zukünftige Entwicklung der Videospiele haben.

Noch größeren Einfluss dürfte die künstliche Intelligenz auf die Entwicklung der Videospieleindustrie in den kommenden Jahren haben. Die künstliche Intelligenz und die neuen Entwicklungstools könnten die Art der Spiele, die Art des Vertriebs und den Schaffungsprozess revolutionieren und sie einer großen Zahl von Nutzern zugänglich machen. Jeder Nutzer, auch Nichtprofis, hätte Zugang zu den Tools, die man braucht, um selbst Spiele zu entwickeln, deren Verbreitung sich durch das Vorhandensein von Online-Plattformen erheblich vereinfachen würde. Die künstliche Intelligenz könnte auf die Videospieleindustrie eine ähnlich revolutionäre Auswirkung haben wie „die digitale Technologie auf die Musikindustrie, wo sich in den letzten zwanzig Jahren die Produktionsbedingungen radikal verändert haben.“<sup>78</sup>

## 2.2.4. Eine Antwort auf die gesellschaftlichen Herausforderungen: öffentliche Gesundheit und nachhaltige Entwicklung

Die Videospieleindustrie ist ein Spiegelbild unserer heutigen Welt. Sie ist Teil der gesellschaftlichen Entwicklungen, in Europa wie auch außerhalb Europas. Das heißt, sie ist den großen Herausforderungen unserer Zeit ausgesetzt, die auch Einfluss auf die zukünftige Entwicklung haben. Unter diesen Herausforderungen sind zwei besonders wichtig: der Schutz von Kindern und Jugendlichen und die nachhaltige Entwicklung.

Die Regulierung der Bildschirmnutzung spielt eine wichtige Rolle in der öffentlichen Gesundheit. Videospiele sind eine Quelle der Unterhaltung und fördern die Entwicklung kognitiver und sozialer Kompetenzen.<sup>79</sup> Auf der anderen Seite kann sich ein übermäßiger Konsum schädlich auf das Wohlbefinden und die Gesundheit der Spieler auswirken, vor allem bei Kindern.<sup>80</sup> Ein übermäßiger Konsum wird zwar generell missbilligt. Aber die Schwellenwerte, die definieren, ab wann es sich um einen übermäßigen Konsum handelt, werden von den Experten unterschiedlich festgelegt, da sie vom Spielekontext abhängen. Eine wichtige Rolle spielt hierbei die Initiative PEGI<sup>81</sup>

---

<sup>77</sup> Rodriguez, P., „Le métavers, un phénomène culturel“, *La révolution métavers. Le défi de la nouvelle frontière d'Internet*, unter der Leitung von Philippe Rodriguez, Dunod-Verlag, 2022, S. 33-55.

<sup>78</sup> Société française des sciences de l'information et de la communication, „Les mutations engendrées par le numérique dans l'industrie musicale“, 11. April 2022.

<sup>79</sup> Siehe Besombes, N., Lech, A. et Collard, L. „Corps et motricité dans la pratique du jeu vidéo“, *Corps*, Bd. 14, Nr. 1, 2016.

<sup>80</sup> Siehe Larrieu, M., Rocher, B. et Erhel, S. „Chapitre 5 : Les jeux vidéo sont nuisibles pour la santé physique et psychique des enfants et des adolescents“, Anne Cordier éd., *Les enfants et les écrans*. Retz, 2023.

<sup>81</sup> Die Initiative PEGI (*Pan European Game Information*), 2003 von *Interactive Software Federation of Europe* ins Leben gerufen, hat sich zu einem wichtigen Instrument für die Regulierung der Videospiele in Europa



(Pan European Game Information – ein Alterseinstufungssystem für Videospiele). Darüber hinaus sind aber auch die Spieleentwickler gefordert. Sie können zum Beispiel in ihre Spiele Tools integrieren, welche die Spielzeit begrenzen (Alarmmeldungen nach einer bestimmten ununterbrochenen Spielzeit zum Beispiel). Spielekonsolen verfügen ebenfalls über Funktionen, die den Eltern eine Kontrolle über die Spielzeit ihrer Kinder ermöglichen.<sup>82</sup> Das bedeutet auch, dass Eltern, Lehrer und Betreuer entsprechend aufgeklärt werden müssen. Ziel dieser Initiativen ist es, ein Umfeld für sicheres und gesundes Spielen zu schaffen.

Die nachhaltige Entwicklung ist ebenfalls eine der großen Herausforderungen des Sektors, denn der ökologische Fußabdruck der Videospieleindustrie ist riesig. Das gilt im Übrigen für den gesamten digitalen Sektor. Zum Beispiel die enormen Mengen an giftigen Stoffen, die bei der Herstellung elektronischer Bauteile anfallen, der Stromverbrauch der Server und Datenzentren, die Belastung der Umwelt durch die Herstellung von Konsolen, Computern und Zubehör oder durch den Transport der Endprodukte in die gesamte Welt. Selbst wenn ein Spiel digital verbreitet wird, sind die ökologischen Kosten immer noch enorm, da es heruntergeladen wird und regelmäßig aktualisiert werden muss. Die Akteure des Videospielesektors können eine wichtige Rolle beim Übergang zu einer verantwortungsbewussteren Wirtschaft spielen, die mehr Rücksicht auf die Umwelt nimmt.

Hier gibt es unterschiedliche Hebel, an denen man ansetzen kann, etwa die Verwendung von recycelten oder weniger umweltschädlichen Materialien, die Entwicklung von Sensibilisierungskampagnen für nachhaltigere Praktiken, aber auch die Organisation von Spendensammlungen für Umweltorganisationen. Videospiele sind in der Tat ein Medium mit einer ungeheuren Reichweite, da mit ihnen eine sehr große internationale Öffentlichkeit erreicht werden kann. Dies bietet zum Beispiel die Möglichkeit, weltweit mit Spielern über Umweltthemen zu chatten. Beispiele für Initiativen der Videospieleindustrie sind die „*Playing for the Planet Alliance*“,<sup>83</sup> eine globale Initiative zur Bekämpfung des Klimawandels, oder die Gründung der Plattform *Jyros*<sup>84</sup> in Frankreich im Oktober 2023, die es ermöglicht, den CO<sub>2</sub>-Abdruck der Aktivität von Videospieleunternehmen und ihrer Spiele zu messen.<sup>85</sup>

Wenn die europäische Videospieleindustrie sich diesen Herausforderungen stellt, wird sie in der Lage sein, einen anderen Ansatz zu entwickeln und sich an die Spitze der weltweiten Entwicklung in Richtung auf eine soziale und ökologische Verantwortung der Industrie zu stellen.

---

entwickelt. PEGI empfiehlt ein System der Einstufung der Spiele nach Altersgruppen, das von mehr als vierzig europäischen Staaten übernommen wurde, sowie Angaben zum Inhalt der Spiele. Nähere Informationen siehe in Kapitel 8 dieser Veröffentlichung.

<sup>82</sup> Sell, [Systèmes de contrôle parental : le jeu vidéo s'engage pour accompagner les familles](#).

<sup>83</sup> [Playing for the Planet](#).

<sup>84</sup> Zugang zur [Plattform Jyros](#).

<sup>85</sup> Die Initiative wird von mehreren Akteuren getragen, die Mitglieder des Consortium national du jeu vidéo pour l'environnement sind (bestehend aus dem Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV), dem Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) und den regionalen Verbänden in Frankreich). Finanziell unterstützt wird die Initiative vom französischen Staat im Rahmen des Plans France 2030.



## 3. Definitionen: Was macht ein Videospiele aus?

*Michaela MacDonald, Senior lecturer, School of Electronic Engineering and Computer Science, Queen Mary University of London, UK*

### 3.1. Einleitung

Wenn man in der öffentlichen Diskussion über Videospiele mitreden will und auf das Potential und die Vorteile dieses Mediums aufmerksam machen, aber auch auf die Herausforderungen hinweisen will, die damit verbunden sind, muss man verstehen, was Videospiele sind. Dieses Verständnis hilft auch, die Verbindung zwischen den kreativen und den innovativen Elementen und der Videospieleindustrie und den rechtlichen und technologischen Maßnahmen zu erkennen, die für den Schutz dieser Elemente zur Verfügung stehen. Da technologische Veränderungen und Veränderungen bei den Geschäftspraktiken häufig schneller sind als die Entwicklung von Gesetzen und Vorschriften, ist ein stärkeres Bewusstsein für das Videospiele-Ökosystem wesentlich. Dieses Wissen kann die Entwicklung wirksamer Strategien für die Unterstützung, den Schutz und die Regulierung dieser dynamischen und rasant wachsenden Industrie fördern.

### 3.2. Videospiele – auf der Suche nach einer Definition

Eine einheitliche Definition für Videospiele festzulegen ist keine einfache Aufgabe, denn Videospiele sind unglaublich vielfältig und entwickeln sich ständig weiter. Videospiele umfassen ein breites Spektrum an Spielen, von einfachen Mobilspielen wie *Candy Crush* bis hin zu hochkomplexen AAA-Spielen wie *Cyberpunk 2077*, wobei sich jedes dieser Spiele durch unterschiedliche Mechanik auszeichnet sowie unterschiedlichen Genres und unterschiedlichen Zwecken zugeordnet wird. Darüber hinaus sind Spiele eine Mischung aus vielfältigen Elementen wie interaktivem Storytelling, Kunst, Musik und Technologie. Das alles macht es schwer, eine einheitliche Definition zu finden, die all diese Komponenten umfasst. Die vielfältigen Zwecke – Spiele als Unterhaltung, für Bildungszwecke, soziale Interaktion, als künstlerischer Ausdruck oder als Tool für Simulation und Problemlösungen – machen es noch komplizierter, wenn man definieren will, was nun genau ein Videospiele ausmacht.



Neue Technologietrends und Entwicklungen dehnen die Grenzen dessen, was als Videospiele angesehen werden kann, immer weiter aus. So sprengen beispielsweise Virtual Reality- (VR) und Augmented Reality (AR)-Erfahrungen, immersive Erfahrungen und das Metaversum-Konzept, experimentelle Spiele oder Indie-Spiele traditionelle Spielstrukturen. Eine Kategorisierung von Videospiele wird dadurch noch schwieriger.

Die folgenden Abschnitte erforschen das weite Videospiele-Ökosystem und machen deutlich, dass eine einzige Definition von Videospiele unmöglich die gesamte Bandbreite von Erfahrungen und Funktionen abdecken kann, die Videospiele bieten.

### 3.2.1. Die Entwicklung von Videospiele: vom physischen Produkt zum digitalen Service

Erstens haben sich Videospiele und die Videospiele produzierende Industrie in den letzten Jahrzehnten auf dramatische Weise verändert. Die ersten Videospiele wurden als physische Produkte in Geschäften verkauft. In den letzten Jahren hat eine Entwicklung weg vom physischen Verkauf hin zu digitalen Verbreitungskanälen stattgefunden. Auslöser dieses Wandels waren die enormen technologischen Verbesserungen der letzten Jahre, der breitere Zugang zu Geräten und eine höhere Bandbreitenkapazität.

Zweitens umfasst die Videospieleindustrie drei Hauptsegmente: Konsolenspiele, Computerspiele und einfache Mobilgames, die jeweils unterschiedliche Hardware benötigen und unterschiedliche Zugangsmethoden aufweisen. Diese ohnehin schon sehr komplexe Struktur wird noch komplizierter durch vertikale Integration und die Umstellung auf „Games as a Service“. Bei dieser Form bestimmt die Art der Plattform das Ökosystem, das Geschäftsmodell und die Vertriebskanäle.<sup>86</sup>

Drittens gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher Arten und Genres von Videospiele, von leicht zu spielenden Hyper Casual Games bis hin zu hochkomplexen AAA-Spielen mit bis zu einer Milliarde US-Dollar-Entwicklungskosten. Videospiele verwenden unterschiedliche Tools oder Ausdrucksmittel, um eine kreative Gaming-Erfahrung zu schaffen. Es gibt Abenteuerspiele (in denen der Spieler eine Reihe von Herausforderungen bestehen muss, um weiterzukommen), Actionspiele (wie *Pong* und *Space Invaders*, die Spielhallenklassiker aus den Anfangszeiten der Videospiele), Ego-Shooter-Spiele (in denen der Spieler ‚hinter den Augen‘ der Spielfigur steckt), Echtzeit-Strategiespiele (in denen es um Ziele und den Umgang mit Logistik, Ressourcen und Produktion geht), Rollenspiele (ursprünglich inspiriert von Pen and Paper-Rollenspielen wie *Dungeons and Dragons*), Simulationsspiele (in denen eine Real-Life-Tätigkeit wie das Fliegen eines Flugzeugs simuliert wird), Rennspiele (Rennen gegen andere Spieler oder gegen die Zeit), Sportspiele (basierend auf den Regeln echter Sportarten wie Fußball,

---

<sup>86</sup> Ausführlicher zur Entwicklung von Videospiele und der Videospieleindustrie siehe Kapitel 1.



Basketball oder Golf) und traditionelle Spiele (Computerversionen von Brett-, Wort- und Kartenspielen, einschließlich Schach, Dame, Backgammon, Mahjong, Go oder Scrabble).<sup>87</sup>

### 3.2.2. Videospiele: kreativ, interaktiv und immersiv

Videospiele sind eine Form kreativer, interaktiver und immersiver Medien, die Kunst, Storytelling, Musik und Technologie kombinieren, um Spielern dynamische Erlebnisse zu ermöglichen. Dieses Medium befindet sich an der Schnittstelle zwischen Kreativität und Innovation und überschreitet ständig die Grenzen dessen, was in Unterhaltung und interaktivem Design möglich ist. So gibt es zum Beispiel Spiele, die virtuelle Konzerte und Live-Events enthalten (in denen Künstler wie Travis Scott, Ariana Grande und Eminem auftreten wie in Fortnite),<sup>88</sup> eine Entwicklung, die Videospiele in Plattformen oder Veranstaltungsorte für Unterhaltung und Erfahrungen umwandelt.<sup>89</sup>

#### 3.2.2.1. Videospiele als kreative Plattformen

Als hochkreative und hochinnovative Plattformen geben Videospiele Spielern die Freiheit und eine Reihe von Tools an die Hand, um ihre Kreativität zu entdecken, zu testen und zum Ausdruck zu bringen. Diese Umgebungen fördern den persönlichen Ausdruck, indem sie die Interaktion mit anderen Spielern und den vielfältigen virtuellen Räumen, die sie umgeben, ermöglichen. Ein Beispiel für diese Art von Spielen sind die Sandbox-Spiele wie Minecraft, die Spielern eine Open-World-Umgebung bieten, die nicht durch eine strenge Handlung oder vorgegebene Ziele eingeschränkt wird.

Ein hohes Maß an Interaktivität kann Videospiele von einer vorgegebenen Erfahrung mit starren Zielen in ein Experimentierfeld der Imagination und des Selbstaussdrucks der Spieler verwandeln. Spieler können ihre eigenen Narrativen schaffen, mit Problemlösungen experimentieren und personalisierte Projekte entwickeln. Der kreative Akt wird zu einem grundlegenden Teil der Gaming-Erfahrung und ist kein bloßes Nebenprodukt.

Kreativität ist nicht nur eine Antriebskraft für Spieler, sondern für das gesamte Videospiele-Ökosystem, bei dem es um Inhalte geht und welches Videospiele-Plattformen, Hardware-Produzenten, Publisher und Entwickler zusammenbringt. Für die Entwicklung von Videospiele ist eine Vielzahl unterschiedlicher Fähigkeiten und Berufe erforderlich - Künstler, Designer, Animatoren, Musiker, Komponisten, Schriftsteller, Softwareentwickler und sogar Rechtsexperten. Alle diese Berufe arbeiten zusammen, um die innovativen, immersiven Erfahrungen zu gestalten, die die Videospieleindustrie ausmachen.

---

<sup>87</sup> MacDonald M. (2017), „[The Case for Virtual Property](#)“, Doktorarbeit, S.44-46.

<sup>88</sup> „[Metallica Announced As 'Fortnite Festival' Headliner: Here Are Other Artists That Have Performed In-Game](#)“, Forbes (12. Juni 2024).

<sup>89</sup> Ausführlicher zur Entwicklung von Videospiele und der Videospieleindustrie siehe Kapitel 1.



### 3.2.2.2 Videospiele: ein Tor zum Metaversum

Das Konzept des Metaversums baut auf der Idee eines interaktiven und immersiven Raums auf und bietet eine sehr viel umfassendere und stärker integrierte Erfahrung als Videospiele, auch als Videospiele mit einer Multiplayer-Komponente.<sup>90</sup> Eine Definition des Begriffs Metaversum ist schwierig, nicht nur wegen der unterschiedlichen Vorstellungen davon, sondern auch wegen seiner fortschreitenden Entwicklung, die eine präzise Definition als nicht sehr sinnvoll erscheinen lässt. Trotzdem gibt es einige erste gemeinsame Aspekte und Charakteristika, die sich aus der wissenschaftlichen Diskussion ableiten lassen. Ein gewisses Maß an Übereinstimmung lässt sich im Hinblick auf die grundlegenden Bestandteile feststellen: Skalierbarkeit, Persistenz, Interoperabilität, Ökonomie, Identität, Konvergenz von physischer und digitaler Welt und Beteiligung zahlreicher unterschiedlicher Akteure.

Das Metaversum wird im Allgemeinen definiert als eine immersive, persistente und geteilte digitale Umgebung, in der Nutzer, repräsentiert durch Avatare, sozial und wirtschaftlich interagieren und in der sich (virtuell verbesserte) physische Realität mit (persistenter) virtueller Realität vermischt.<sup>91</sup> Dies erweitert die bisherige Auffassung von Videospiele und virtuellen Welten, indem zusätzliche Funktionen oder Charakteristika hinzugefügt oder hervorgehoben werden. Man kann sagen, dass Videospiele (oder Plattformen) wie Roblox oder Fortnite als Prototypen des Metaverse angesehen werden können.<sup>92</sup>

Im Einzelnen kann man das Metaverse anhand folgender Eigenschaften definieren:

- Skalierbarkeit ist die Fähigkeit des Metaverse, zu wachsen und sich auszudehnen, und zwar in Bezug auf Nutzerbasis, Inhalt und Funktionen, ohne dass Leistung oder Nutzererfahrung beeinträchtigt werden.
- Persistenz bedeutet, dass das Metaverse kontinuierlich und unabhängig von den Sessessions einzelner Spieler existiert. Veränderungen und Interaktionen bleiben erhalten, wodurch das Metaverse zu einer persistenten virtuellen Umgebung wird.
- Interoperabilität bedeutet, dass unterschiedliche virtuelle Welten, Plattformen und Systeme innerhalb des Ökosystems nahtlos miteinander interagieren und zusammenarbeiten können. Nutzer können sich so zwischen diesen Welten bewegen und Assets, Identitäten und Daten teilen.
- Das Metaverse hat seine eigene Wirtschaft, ermöglicht Handel, Schaffung und Besitz von digitalen Waren und Diensten. Dazu gehören auch Währungen und Marktplätze.
- Nutzer haben gleichbleibende oder wechselnde Identitäten oder Avatare, die sie im Metaverse repräsentieren und persönlichen Ausdruck und Kontinuität in unterschiedlichen virtuellen Umgebungen ermöglichen.

---

<sup>90</sup> Dimita G. et al. (2024), „[IP and Metaverse\(s\)](#)“, UKIPO.

<sup>91</sup> Ibid.

<sup>92</sup> Ball M. (2020) „[The metaverse: what it is, where to find it, and who will build it](#)“.



- Durch die Konvergenz physischer und digitaler Welten verschmelzen virtuelle Erfahrungen mit physischer Realität. So entsteht eine gemischte Umgebung, in der digitale und physische Elemente interagieren und koexistieren.
- Die Beteiligung zahlreicher unterschiedlicher Akteure bedeutet, dass Inhalte und Erfahrungen von unterschiedlichen Beteiligten geschaffen werden, auch von einzelnen Nutzern, Entwicklern und kommerziellen Organisationen, wodurch ein reiches und vielfältiges virtuelles Ökosystem gefördert wird.<sup>93</sup>

Als digitale Grenzfläche ist das Metaverse ein fließendes Konzept, das sich unablässig weiterentwickelt und durch fortschreitende Technologie, Kultur und Innovation weiter Gestalt annehmen wird.

### 3.3. Videospiele – ein doppelter Ansatz

Videospiele sind komplexe Multimedia-Schöpfungen, die aus einer Vielzahl von Werken und Komponenten bestehen. Vereinfacht gesagt besteht ein Videospiele aus zwei getrennten Bausteinen, die beide gleich wichtig sind: dem audiovisuellen Multimedia-Werk, das heißt dem Inhalt, der für die Gameplay-Erfahrung verantwortlich ist, und der Software, das heißt der Spiel-Engine, die den Spielverlauf steuert.

#### 3.3.1. Inhalt des Videospieles

Je nach Art oder Genre sind Reichtum, Komplexität und Originalität des Inhalts von Videospiele unterschiedlich stark ausgeprägt. Es gibt auch unterschiedliche Arten, wie Videospiele entwickelt werden können: entweder als Eigenentwicklung im Unternehmen (in diesem Fall ist das Spiel geistiges Eigentum des Unternehmens), oder in Lizenz oder schließlich in einer Kombination beider Arten. Die *The Legend of Zelda*-Reihe von Nintendo wurde zum Beispiel vollständig von Nintendo selbst entwickelt, mit eigenen Charakteren, einer eigenen Welt und eigener Story. Die *LEGO Star Wars*-Serie wurde dagegen von Nintendo in Lizenz von LEGO und *Star Wars* produziert. *Fortnite* begann als Original-Spiel von Epic Games, enthält inzwischen jedoch häufig lizenzierte Inhalte von anderen Unternehmen, darunter auch Charaktere und Items von *Marvel*, *DC Comics* und großen *Filmfranchises*.

Ob ein Spiel in Eigenentwicklung oder in Lizenz produziert wird, hat erhebliche Auswirkungen auf das Unternehmen und die Kosten. Obwohl der Aufstieg generativer KI-Tools den Prozess für die Entwicklung von Videospiele demokratisiert hat, kann es immer noch schwierig und kostspielig sein, vor allem für kleine und unabhängige Spieleentwickler, einen erfolgreichen Spieletitel zu entwickeln und sich einen Marktanteil

---

<sup>93</sup> Ball liefert eine umfassende und häufig übernommene Definition des Begriffs „Metaversum“ in seiner wegweisenden Arbeit „The metaverse: what it is, where to find it, and who will build it“, op. cit.

in dem immer dichter werdenen Videospiele-Ökosystem zu sichern. Die Eigenentwicklung von Originalinhalten erfordert erhebliche Talente und gilt als hochriskant. Eine andere Option ist, Videospiele auf der Grundlage eines bestehenden Rechts auf geistiges Eigentum zu entwickeln und eine Lizenz von den Rechteinhabern zu erwerben. Ein Beispiel dafür ist die inzwischen eingestellte *FIFA*-Serie von Electronic Arts (EA). Ein Problem bei dieser Option können die Kosten für den Lizenzvertrag sein. Nach fast 30 Jahren hat EA beschlossen, die Partnerschaft mit der FIFA aufzukündigen, nachdem sich beide Partner nicht über die Höhe der Lizenzkosten für die Nutzung der FIFA-Marke einigen konnten.<sup>94</sup>

Es gibt aber noch andere Gründe, warum Spieleentwickler sich dafür entscheiden, Lizenzen Dritter in ihr Spiel aufzunehmen. Um eine hochimmersive und authentische Erfahrung für Spieler zu entwickeln, werden in Videospiele häufig Elemente aus der realen Welt eingebaut, wie Fahrräder, Kleidung, Zubehör, Waffen, Architekturdesign oder „Easter Eggs“<sup>95</sup> und sogar Tanzschritte.<sup>96</sup> Häufig bauen Game-Designer ihre Spiele auch auf historischen Ereignissen auf, bei denen Repliken von Waffen, Militärfahrzeugen, Flugzeugen, Uniformen und Ausrüstung zum Einsatz kommen. Oder aber die Spiele enthalten sowohl reale als auch fiktive Figuren, Orte oder Objekte. Viele dieser Assets aus der realen Welt sind urheberrechtlich geschützt<sup>97</sup> und dürfen nicht ohne Lizenz der Rechteinhaber verwandt werden. Eine Möglichkeit, diesem Problem aus dem Weg zu gehen, ist die Nutzung von Ausnahmen und Beschränkungen des Urheberrechts. Solche Ausnahmen sind auf EU-Ebene in der „Richtlinie über das Urheberrecht und verwandte Schutzrechte in der Informationsgesellschaft“ (der InfoSoc-Richtlinie) und in der „Richtlinie über das Urheberrecht und die verwandten Schutzrechte im digitalen Binnenmarkt“ (DSM-Urheberrechtsrichtlinie) verankert.<sup>98</sup> Unter diese Ausnahmen fallen bestimmte Tätigkeiten, die vom Urheberrechtsschutz ausgeschlossen sind – in der Regel für Zwecke wie Kritik, Karikaturen, Parodie, Zugang für sehbehinderte Menschen usw. Einen anderen Ansatz verfolgt die Fair Use-Doktrin in den Vereinigten Staaten. Sie enthält Richtlinien für die zulässige Verwendung von urheberrechtlich geschütztem Material. Darin werden Faktoren wie Zweck und Art der Verwendung berücksichtigt, ferner die Art des urheberrechtlich geschützten Werkes, Umfang und Bedeutung des entnommenen Werkes und Auswirkungen der Verwendung auf den potentiellen Markt und den Wert des

---

<sup>94</sup> [„Fifa to EA Sports FC: Name change is big gamble for UK’s best-selling game”](#), BBC News (27. September 2023).

<sup>95</sup> „Easter Eggs“ bezeichnen versteckte Inhalte in einem Videospiele, meist als Scherz oder Anspielung. Häufig wird dabei auf ein bestehendes Medium verwiesen oder es wird nachgeahmt.

<sup>96</sup> Das überaus beliebte Videospiele *Fortnite* ist besonders bekannt für solche Anleihen. Die Spieler können ihre Spielfiguren (oder Avatare) so steuern, dass sie Tanzschritte ausführen. Einige dieser Tänze wurden original für das Spiel entwickelt, andere basieren auf Tänzen, die von Prominenten des echten Lebens ausgeführt wurden.

<sup>97</sup> Dimita G., Lee Y. H. and MacDonald M. (2022), [„Copyright Infringement in the video game industry”](#), WIPO.

<sup>98</sup> [Richtlinie 2001/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 22. Mai 2001 über die Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft](#), Artikel 5 Absatz 1; [Richtlinie \(EU\) 2019/790 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. April 2019 über das Urheberrecht und die verwandten Schutzrechte im digitalen Binnenmarkt und zur Änderung der Richtlinien 96/9/EG und 2001/29/EU](#), Artikel 17.



Originalwerks.<sup>99</sup> Nicht berücksichtigt sind andere Arten des Urheberrechtsschutzes (Marken und Designrechte), Bild- und Persönlichkeitsrechte oder unlauterer Wettbewerb.

Videospiele wie auch andere kreative Werke können selbst Grundlage für komplexe Multimedia-Lizenzen sein. Lukrative Lizenzen wie *Pokémon* von Nintendo, *Warcraft* von Blizzard oder *Witcher* von CD Projekt Red können Studios zusätzliche Einnahmen durch Lizenzgebühren und Werbeverträge sichern, die die Einnahmen aus den ursprünglichen Produkten bei weitem übersteigen.<sup>100</sup> Einzelne Figuren, Handlungen, Levels oder das gesamte fiktive Universum können als Inspiration für zukünftige Werke, Marketing oder Merchandising dienen.

Generative künstliche Intelligenz bietet aufregende neue Wege für Spieleentwickler, um anspruchsvolle Inhalte, realistisches Bildmaterial und immersive Gameplay-Erfahrung zu schaffen und letztlich auch die Spieleentwicklung zu verbessern und zu beschleunigen. Trotzdem stehen Videospieleunternehmen (vor allem AAA-Publisher) der neuen Technologie häufig skeptisch gegenüber. Sie halten den Einsatz von KI für zu riskant, da die Rechtsunsicherheit im Zusammenhang mit IP und Urheberrechten zu groß ist und die Verwendung von KI eine Reihe von Fragen zu Eigentum, Originalität und Verstößen gegen das Urheberrecht aufwirft. Videospieleunternehmen müssen sich auf vertragliche Garantien und Zusicherungen verlassen können. Vereinfacht gesagt kann generative KI für die Entwicklung von Verfahren, die Gestaltung von Terrain (Verbesserung des Aussehens und realistische virtuelle Umgebungen), generative Musik, Soundeffekte und Stimmenmodifikation oder dynamisches Storytelling genutzt werden. Ubisoft zum Beispiel, das Unternehmen hinter *Assassin's Creed*, hat mit „Ghostwriter“ sein eigenes KI-Tool entwickelt, das eigenständig kurze Dialoge von Spielfiguren schreiben kann. Diese Dialoge werden von nebensächlichen Charakteren (so genannten Nichtspielcharakteren – NPC) gesprochen, wenn bestimmte Ereignisse dies erfordern (etwa ein Feinddialog in einer Kampfszene). Videospiele-Autoren wählen anschließend die besten aus und bauen sie in das Spiel ein.<sup>101</sup>

### 3.3.2. Die Entwicklung der Software

Der zweite grundlegende Baustein ist die Spiel-Engine. Eine Spiel-Engine ist der Software-Rahmen für die Entwicklung von Videospielen. Spiel-Engines unterstützen 2D- oder 3D-Grafik, Physik, Ton, Scripting, Animation oder KI. Game-Engines sind Elemente, die über einen eigenen Urheberrechtsschutz verfügen. Videospieleunternehmen können entweder ihre eigene Engine entwickeln oder eine Lizenz von einem anderen Entwickler erwerben. Eine eigene Game-Engine zu entwickeln kann sehr teuer und zeitaufwändig sein, und viele Studios ziehen es daher vor, die Engine eines anderen Entwicklers in

---

<sup>99</sup> Zu allgemeinen Informationen über die Fair-Use-Doktrin und den Vier-Faktoren-Test siehe unter anderem in: „[Measuring Fair Use: The Four Factors](#)“, Stanford Libraries.

<sup>100</sup> Alexandrou A., Dunford M. und Fasciana S. (2019), „[Cyberpunk 2077: An Intellectual Property Analysis of a Multifaceted Product](#)“, WIPO.

<sup>101</sup> „[The Role Of Generative AI In Video Game Development](#)“, Forbes (18. April 2024).



Lizenz zu verwenden. Dies gibt den Game-Designern die Freiheit, sich auf die Entwicklung des originalen Spieleinhalts zu konzentrieren und die technischen Aspekte für die Entwicklung auszulagern. Eine der weltweit am häufigsten verwandten Spiel-Engines ist Unreal von Epic Games. Die Originalversion wurde bereits 1998 entwickelt. Ein anderes Beispiel für eine leistungsstarke Spiel-Engine ist die dritte Generation von redENGINE von CD Projekt Red (CDPR). Diese Spiel-Engine kann komplexe Spielwelten unterstützen, mit Stories, die vom Spieler ausgewählt werden können. Die Investitionen des polnischen Entwicklerteams in die Produktion eigener Spiel-Engines ermöglichen dem Videospiele-Publisher ein hohes Maß an kreativer Freiheit, verbesserte Visuals und eine komplexe Storytelling-Struktur durch die Einführung von

*... Verbesserungen von Gesichts- und Körperanimationen sowie anderer Computeranimationen, ... volumetrische Effekte, die die Darstellung von Wolken, Dunst, Nebel, Rauch und ähnlicher Partikeleffekte ermöglichen ... fortschrittliche ultra-hochauflösende Texturen und Texture-Mapping sowie dynamische Physik und ein fortschrittliches Dialogsynchronisationssystem.<sup>102</sup>*

### **3.4. Eine facettenreiche Rechtslandschaft: Herausforderungen und Innovationen in einer dynamischen Industrie**

Der wichtigste Pfeiler des Rechtsrahmens für die Videospieleindustrie ist das IP-Recht. Andere Rechte wie der Schutz von Vertraulichkeit und von Geschäftsgeheimnissen helfen Unternehmen, ihre wertvollen Güter zu schützen. Dieser Schutz wird verstärkt durch einen umfangreichen Vertragsrahmen einschließlich Lizenzen, die die kommerzielle Nutzung und den Vertrieb dieser Güter ermöglichen. Eine immer wichtigere Rolle für die Zukunft dieser Industrie spielen die Regulierung von Märkten und Industrien durch die Politik – Wettbewerbs- und Kartellrecht, die Regulierung digitaler Dienste oder von KI – und die Konzentration auf Verbraucher und Bürger – Verbraucherschutz, Vorschriften für Produktsicherheit, der Schutz von Minderjährigen oder Datenschutz. Dies alles trägt dazu bei, eine überaus facettenreiche Rechtslandschaft zu schaffen, die sich von Land zu Land unterscheidet. "

#### **3.4.1. Geistiges Eigentum: das Rückgrat der Industrie**

Geistiges Eigentum spielt eine zentrale Rolle in dieser dynamischen und innovativen Industrie: das Urheberrecht, das die Spiel-Engine und die Inhalte schützt; Patente, die die Hardware und die softwarebasierten technischen Effekte schützen; das Markenrecht, das

---

<sup>102</sup> Alexandrou A., Dunford M. and Fasciana S. (2019), Cyberpunk 2077: An Intellectual Property Analysis of a Multifaceted Product, WIPO.



Marken schützt, und das Designrecht, das die visuellen Aspekte eines Produkts schützt, und zwar sowohl des physischen als auch des digitalen Produkts. Eine Reihe von Videospielelementen kann sowohl unter den Schutz des Urheberrechts als auch des Marken- oder Design-Rechts fallen, etwa Spieletitel, Charaktere, Handlungen, Level-Design, Musik, Soundeffekte und mehr.

Außerdem sind IP und vor allem das Urheberrecht entscheidend dafür, wie Videospiele charakterisiert und rechtlich eingestuft werden, aber auch für die Verwendung und Praktiken in Verbindung mit Videospielelementen und der größeren Community. Einige dieser Praktiken werden weiter unten diskutiert.<sup>103</sup>

Ein Bereich, in dem solche Änderungen feststellbar sind, ist Community-Bildung und Spieler-Engagement. Wenn man die Entwicklung der Videospiele von den Anfängen bis heute betrachtet – von den Arkadespielen, bei denen es um einen Wettkampf zwischen den Spielern ging, über die Multiplayer-Online-Spiele bis zu den Wettspielen (E-Sport), – so kann man feststellen, dass das Engagement der Spieler ein bisher nie gekanntes Ausmaß erreicht hat.<sup>104</sup> Das Streamen von Videospielelementen, das heißt das Ansehen von Live- oder aufgezeichneten Übertragungen vom Gameplay anderer, ist heute zu einem wichtigen Teil des Marketing-Toolkit von Publishern und Entwicklern weltweit geworden, denn diese Art der Nutzung „bietet Videospieleunternehmen einen signifikanten wirtschaftlichen Wert. Dazu zählen neue Chancen für Marketing und Werbung, Monetarisierung, Community-Building und Spieler-Engagement“.<sup>105</sup>

In Spieler-Communities kommt es häufig vor, dass Spieler einzelne Elemente von Videospielelementen nutzen, verändern und verbreiten, ohne dass sie dafür eine Lizenz oder spezielle Genehmigung der Rechteinhaber haben. Dies führt zu erheblichen rechtlichen Problemen für alle Beteiligten – Spieler, Videospieleunternehmen, Plattformen und Turnierveranstalter (im Fall von E-Sport, das heißt von professionellen oder semi-professionellen Wettbewerben in einem festgelegten Format). So kann zum Beispiel das Streaming von Videospielelementen ohne Genehmigung der Rechteinhaber einen Verstoß gegen das Urheberrecht darstellen, da Streaming Vervielfältigung, öffentliche Wiedergabe, Verbreitung oder Kommunikation von urheberrechtlich geschützten Spieleinhalten oder Spielelementen beinhaltet. Ob es sich dabei tatsächlich um einen Urheberrechtsverstoß handelt, hängt von den Gesetzen des jeweiligen Landes ab, da in diesen Fällen Ausnahmen vom Urheberrecht gelten können.<sup>106</sup>

Die Produktion von Inhalten steht zwar im Mittelpunkt der Videospieleindustrie. Aber die Gaming-Industrie leistet sehr viel mehr: Sie schafft Innovation und Mehrwert in Form von Kundenengagement, innovativen digitalen Monetarisierungsmodellen, fortschrittlichen Jugendschutzprogrammen oder technischen Schutzmaßnahmen. Andere Sektoren versuchen häufig, von der Innovation der Videospieleindustrie zu lernen und zu profitieren.

---

<sup>103</sup> Ausführlicher zum Urheberrechtsschutz bei Videospielelementen siehe Kapitel 4 dieser Veröffentlichung.

<sup>104</sup> Ibid.

<sup>105</sup> MacDonald M., „[Streaming](#)“, Esports Legal News (Juni 2024).

<sup>106</sup> Dimita G., Lee Y. H. und MacDonald M. (2022), „[Copyright Infringement in the video game industry](#)“, WIPO.



Der Übergang von der physischen zur digitalen Verbreitung von Videospielen hat die Gaming-Industrie grundlegend verändert. Dieser Wandel hat zum Beispiel dazu geführt, dass neue Monetarisierungsmodelle entwickelt wurden, die Auswirkungen darauf haben, wie Spiele erlebt, entwickelt und vertrieben werden. Der Schutz geistigen Eigentums spielt eine wichtige Rolle bei diesen Trends, da neue Modelle wie Videospiele-Abonnements, herunterladbare Inhalte, bezahlte Apps und kostenlose Spiele alle von Urheberrechtsschutz, Lizenzierung und Verwertung geistigen Eigentums abhängen. Diese Entwicklung – von der einmaligen Bezahlung für physische Kopien zu unterschiedlichen digitalen Preismodellen – macht die zunehmende Bedeutung von IP-Management im digitalen Zeitalter deutlich.<sup>107</sup>

Dies steht in direktem Zusammenhang mit dem Wachstumstrend des Metaverse. Ein Nebeneinander von kreativen Plattformen, digitalen Assets und nutzergenerierten Inhalte hat ein komplexes Zusammenspiel unterschiedlicher IP-Rechte zur Folge, da Spiele-Abonnements, In-Game-Käufe und digitale Ökonomie für die Spielererfahrung und für Geschäftsmodelle immer wichtiger werden. Je stärker sich das Metaversum ausdehnt, desto größer wird die Bedeutung des geistigen Eigentums für die Gestaltung dieses immersiven digitalen Ökosystems.

Aber auch vertraute Probleme und Herausforderungen tauchen im Zusammenhang mit diesem neuen Modell auf. Eine der grundlegenden Eigenschaften, die allen digitalen Umgebungen und Plattformen gemeinsam ist, einschließlich dem Metaverse, ist, dass Nutzer in der Lage sind, Online-Inhalte zu generieren, hochzuladen und zu teilen – nutzergenerierte Inhalte.<sup>108</sup> Es ist mehr als wahrscheinlich, dass es in diesem Zusammenhang zur rechtswidrigen Nutzung von Marken und urheberrechtsgeschützten Werken kommt, mit ähnlichen rechtlichen Folgen, wie sie digitale Plattformen im Internet erleben.

Neue Probleme, die im Zusammenhang mit dem Metaversum auftauchen, ergeben sich aus den Haupteigenschaften und Technologien, die das Metaversum von „konventionellen“ digitalen Plattformen unterscheiden. Die wichtigsten sind: Interoperabilität, Dezentralisierung und die Konvergenz von physischer und digitaler Umgebung. Interoperabilität verspricht „nahtlose“ Mobilität (seamless mobility) für Daten, Information, virtuelles Eigentum und Nutzer. Dezentralisierung bezieht sich auf die Art und Weise, wie die virtuelle Welt organisiert wird und darauf, Technik als Instrument für die Organisation zu nutzen. Die Verschmelzung physischer und digitaler Umgebung, um die Nutzererfahrung zu verbessern, führt dazu, dass Begriffe wie Territorialität oder Exklusivität, die bei der Anwendung von Gesetzen und Vorschriften eine Rolle spielen, ihre Bedeutung verlieren.

Die Verwendung disruptiver Technologien und ihrer unterschiedlichen Anwendungen wie KI, Automation, Blockchain-Technologie und Kryptowährungen ist keineswegs problemlos und auch nicht ohne Risiken. Die Blockchain-Technologie ist die

---

<sup>107</sup> Greenspan D. und Dimita G. (2022), *Mastering the Game* (2. Auflage), WIPO, S. 40.

<sup>108</sup> Dies wird in Kapitel 4 dieser Veröffentlichung näher erläutert. Weitere Einzelheiten finden Sie in Dimita G., Lee Y. H. und MacDonald M. (2022), „[Copyright Infringement in the video game industry](#)“, WIPO.



Grundlage vieler Metaverse-Modelle und eine wichtige Voraussetzung für die Dezentralisierung. In der Praxis ist sie jedoch in vieler Hinsicht ziemlich restriktiv, vor allem, wenn man sie als Alternative zu bestehenden Rechtssystemen sieht wie dem IP-Recht. Der Betrieb von Blockchains ist sehr teuer, da sie Netzwerke mit hoher Rechenleistung benötigen. Sie sind widerstandsfähig gegenüber Veränderungen, die sich auf das IP-Management auswirken, und brauchen einen starken Rechtsrahmen für automatisierte Verträge und Transaktionen.<sup>109</sup>

Ähnlich wie Videospiele ist das Metaverse eine komplexe Matrix von IP-Produkten und -Diensten. Deshalb wird IP auch darüber entscheiden, welche Metaverse-Modelle sich durchsetzen werden, wie sie erfahren werden, ob Nutzer in der Lage sein werden, zwischen unterschiedlichen Räumen hin und her zu wandern und sie eventuell auch wieder zu verlassen. Die Erfahrung mit der Entwicklung des Internets und digitaler Plattformen lässt vermuten, dass sich am ehesten ein Hybridmodell (eine Reihe von Metaversen mit unterschiedlich enger Verbindung) durchsetzen wird, neben einigen großen technologischen Monopolen, die die verschiedenen geografischen und kulturellen Regionen beherrschen.<sup>110</sup>

### 3.4.2. Marktperspektive: Wettbewerbsrecht, das Gesetz über digitale Dienste, das Gesetz über künstliche Intelligenz

Die größten rechtlichen Probleme und Regulierungsfragen ergeben sich für Videospieleunternehmen aus dem Wettbewerbsrecht, vor allem, wenn es um Kartellgesetze und Fusionskontrolle geht. In der Vergangenheit wurde die Videospieleindustrie vor allem im Bereich Vertrieb von einigen wenigen großen Unternehmen wie Nintendo oder Sony (PlayStation) dominiert.

Die Expansion und Diversifizierung der Videospieleindustrie, neue Plattformen (von Google, Apple oder Steam) sowie neue Technologietrends wie Cloud Gaming<sup>111</sup> haben

zu einer Veränderung der bisherigen Geschäftspraktiken in Bezug auf Lizenzgebühren, Datenschutz, Zugang zu Plattformen geführt. Dazu sind neue Marktanteile entstanden, welche sicherlich die erhöhte Aufmerksamkeit der Wettbewerbsbehörden auf sich ziehen werden.<sup>112</sup>

---

<sup>109</sup> Dimita G. et al. (2024), „[IP and Metaverse\(s\)](#)“, UKIPO.

<sup>110</sup> Ibid.

<sup>111</sup> Cloud-Gaming ist eine Technologie, die es Benutzern ermöglicht, Videospiele zu spielen, die direkt von externen Servern auf ihre Geräte gestreamt werden, wodurch keine leistungsstarke lokale Hardware mehr erforderlich ist. Longan M. et al. (2021), „[Cloud Gaming Demystified: An Introduction to the Legal Implications of Cloud-Based Video Games](#)“, Queen Mary Law Research Paper No. 369/2021. Für den Kontext der wettbewerbsrechtlichen Perspektive siehe Geradin D. and Huijts S. (2023), „[Dark clouds gather – The development of cloud gaming, and competition agencies’ efforts to enable it on mobile app stores](#)“, *IELR* 6(1).

<sup>112</sup> Ausführlicher hierzu siehe die Kapitel 1 und 2 dieser Veröffentlichung.



Im Januar 2021 hat die Europäische Kommission gegen Valve (dem Entwickler der Plattform Steam) und fünf Publisher – Bandai Namco, Capcom, Focus Home, Koch Media und ZeniMax – eine Geldbuße von insgesamt 7,8 Millionen EUR wegen Verstoßes gegen die EU-Kartellvorschriften verhängt. Die Unternehmen hatten den grenzüberschreitenden Verkauf von Videospielen im Europäischen Wirtschaftsraum (EWR) durch „Geoblocking“ eingeschränkt. Mit Hilfe von Geoblocking lässt sich der Zugang zu Spielen oder Spielinhalten auf der Grundlage des geografischen Standorts der Nutzer einschränken. Geoblocking verhindert grenzüberschreitende Käufe oder die Aktivierung der Spiele-Keys, und die EU-Verbraucher werden durch diese Praktiken der Vorteile des digitalen EU-Binnenmarktes beraubt.<sup>113</sup>

Anfang 2022 kam es zu einer Übernahmewelle in der Gaming-Industrie. Bungie wurde von Sony übernommen, der Mobilegames-Anbieter Zynga von Take-Two Interactive, und die schwedische Embracer Group übernahm Saber Interactive und 4A Games. Die saudi-arabische Savvy Games Group kaufte Anteile an einer Reihe europäischer Gaming-Unternehmen. Der spektakulärste Coup war die Übernahme von Activision Blizzard durch Microsoft, das damit sein Gaming-Portfolio mit Lizenzen wie *Call of Duty*, *World of Warcraft* und *Candy Crush* erweitern wollte. Die Wettbewerbsbehörden in der EU, im Vereinigten Königreich und den Vereinigten Staaten<sup>114</sup> haben die Fusion von Microsoft und Activision eingehend geprüft, um die potentiellen Auswirkungen auf den Wettbewerb in den Bereichen Software-Entwicklung, Publishing und Vertrieb von digitalen Videospielen für PC und Konsole zu untersuchen.

Darüber hinaus haben das Vereinigte Königreich und die EU in jüngster Zeit zahlreiche Rechtsvorschriften erlassen, um Online-Nutzer vor rechtswidrigen und schädlichen Inhalten zu schützen. Der Online Safety Act (OSA)<sup>115</sup> im Vereinigten Königreich und das Gesetz über digitale Dienste (DSA)<sup>116</sup> auf EU-Ebene haben beide zum Ziel, das Internet sicherer zu machen und konzentrieren sich auf Hochrisiko-Dienste, für die sie sehr strenge Anforderungen festlegen. Der OSA hat vor allem Anbieter von nutzergenerierten Inhalten im Visier und verschärft die Verpflichtungen im Zusammenhang mit kriminellen und schädlichen Inhalten. Das DSA gilt für alle Internet-Vermittler und deckt ebenfalls eine breite Palette von illegalen Inhalten und Systemrisiken ab. Der Geltungsbereich beider Gesetze überschneidet sich, ist aber nicht identisch. Videospieleunternehmen müssen die in diesen Gesetzen formulierten Anforderungen erfüllen und ihre Anwendbarkeit feststellen und entscheiden, wie die erforderlichen Maßnahmen am besten umgesetzt werden können.

Die Bedeutung der künstlichen Intelligenz im Videospiele-Ökosystem wächst rasant, und es kann davon ausgegangen werden, dass das Gesetz über die künstliche

---

<sup>113</sup> [„Antitrust: Commission fines Valve and five publishers of PC video games €7.8 million for ‘geo-blocking’ practices”](#), 20. Januar 2021. [Beschluss der Kommission vom 20. Januar 2021 \(Sachen AT.40413; 40414; 40420; 40422; 40424\)](#).

<sup>114</sup> EU – [„Mergers: Commission clears acquisition of Activision Blizzard by Microsoft, subject to conditions”](#); UK – [„Microsoft / Activision Blizzard merger inquiry”](#); US – FTC [„In the Matter of Microsoft/Activision”](#).

<sup>115</sup> [Online Safety Act 2023](#).

<sup>116</sup> [Verordnung \(EU\) 2022/2065 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG \(Gesetz über digitale Dienste\)](#).

Intelligenz<sup>117</sup> die Regulierungslandschaft für den Einsatz künstlicher Intelligenz in Videospielen entscheidend beeinflussen und sicherstellen wird, dass in Zukunft ethische und Sicherheitsüberlegungen verstärkt berücksichtigt werden. Der risikobasierte Ansatz konzentriert sich auf die gesamte Lieferkette der KI-Systeme und wird im Kontext der Videospieleindustrie die Content-Entwicklung, die Verbesserung von Animationen, den Einsatz generativer KI sowie Behavior Trees umfassen.<sup>118</sup>

### 3.4.3. Spieler und Bürger: Verbraucherrechte, Produktsicherheit, Schutz von Minderjährigen und Datenschutz

Die Videospieleindustrie hat sich vom physischen Produkt über den digitalen Vertrieb bis hin zu immersiven Erfahrungen weiterentwickelt. Mit der zunehmenden Vernetzung von digitalen Umgebungen und Plattformen vermischen sich Videospiele mit Social Media und ermöglichen es Spielern, Erfahrungen, den Punktestand und andere Inhalte auszutauschen. Diese Konnektivität führt jedoch zu Problemen in Bezug auf den Umgang der Unternehmen mit den riesigen Mengen personenbezogener Daten, die sie sammeln, vor allem in Bezug auf Kinder und grenzüberschreitenden Datentransfer. Verbraucherorganisationen und Regierungen drängen auf strengere Kontrolle und fordern eine striktere Durchsetzung bestehender Vorschriften und neue und restriktivere Regeln zur Sammlung und zur Weitergabe von Daten.

Spieler und Nutzer sind gleichzeitig auch Verbraucher digitaler Produkte und Dienstleistungen, und als solche genießen sie einen besonderen Schutz, vor allem wenn es um den Konsum von Videospielen durch Minderjährige geht. EU-Rechtsvorschriften<sup>119</sup> legen Regeln fest, die bestimmen, wann Videospiele Verträge für digitale Inhalte, Verträge für digitale Dienste oder eine Kombination aus beiden umfassen; sie legen die Anforderungen an Transparenz und Fairness kommerzieller Praktiken fest, wie zum Beispiel bei In-Game-Werbung, In-Game-Käufen oder Lootboxen<sup>120</sup>; schließlich gelten sie

---

<sup>117</sup> [Verordnung \(EU\) 2024/1689 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 13. Juni 2024 zur Festlegung harmonisierter Vorschriften über künstliche Intelligenz](#). (Verordnung über künstliche Intelligenz).

<sup>118</sup> Ausführlicher dazu siehe Zhu X. und Loth M. (2024), [‘AI and games’](#), The Video Game Industry in 2024, Taylor Wessing.

<sup>119</sup> [Richtlinie 2011/83/EU des Europäischen Parlaments und des Rates vom 25. Oktober 2011 über die Rechte der Verbraucher](#); [Richtlinie 2005/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. Mai 2005 über unlautere Geschäftspraktiken im binnenmarktinternen Geschäftsverkehr zwischen Unternehmen und Verbrauchern](#).

<sup>120</sup> Lootboxen sind virtuelle Gegenstände in Videospielen, die Spieler während des Spiels kaufen oder verdienen können. Sie enthalten eine zufällige Sammlung von Items, von kosmetischen Items wie Haut und Outfit bis hin zu Items, die Spielern helfen, ihre Performance beim Spiel zu verbessern, etwa Waffen oder Fähigkeiten. Ausführlicher zu den rechtlichen und ethischen Auswirkungen von Lootboxen siehe Honer P. (2021), [„Limiting the loot box: overview and difficulties of a common EU response“](#), *IELR* 4(1).

auch für die Produktsicherheit von Hard- und Software-Komponenten von Videospielen.<sup>121</sup> Die jüngsten Änderungen der Vorschriften für die Produktsicherheit enthalten neue Anforderungen für angemessene Funktionen für die Cybersicherheit.

Spieler unter 18 machen einen erheblichen Teil der Videospiele-Community aus. Daher steht die Regulierung des Zugangs zu Videospielen und deren Konsum durch Minderjährige seit einigen Jahrzehnten auf der Tagesordnung der Politik. Der Ansatz kombiniert die Selbstregulierung der Branche (für Europa ist dies das Pan-European Game Information (PEGI)-System, ein System für die Altersfreigabe von Videospielen),<sup>122</sup> Tools für die elterliche Kontrolle, die von den Videospieleunternehmen auf allen größeren Plattformen zur Verfügung gestellt werden und es den Eltern ermöglichen, Inhalte durch die Jugendschutzeinstellung zu blockieren, die Spielzeit zu begrenzen, das Kaufverhalten ihrer Kinder zu kontrollieren und die Kommunikation einzuschränken. Die oben erwähnten Legislativmaßnahmen, der OSA (Vereinigtes Königreich) und das DSA (EU), regulieren die Bereitstellung von Inhalten, die für Kinder schädlich sein können.

Datengetriebene Geschäftsmodelle wie die Sammlung von Gameplay-Daten sind in der Videospieleindustrie weit verbreitet. Sie ermöglichen es den Unternehmen, die Spielerfahrungen zu verbessern und Spiele leichter zugänglich zu machen, sind jedoch nicht unbedenklich, was den Datenschutz betrifft. Die Videospieleindustrie muss die EU-Vorschriften für den Schutz personenbezogener Daten und die ePrivacy-Verordnung (eine Datenschutzverordnung) einhalten.<sup>123</sup> Damit verbunden ist die Einwilligung in die Sammlung von Daten, Spieler müssen darüber informiert werden, welche Daten gesammelt werden und warum, ein Datenschutzhinweis oder Datensicherheit.<sup>124</sup>

---

<sup>121</sup> [Richtlinie 2001/95/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 3. Dezember 2001 über die allgemeine Produktsicherheit](#) (Richtlinie über die allgemeine Produktsicherheit), aktualisiert durch [Verordnung 2023/988 des Europäischen Parlaments und des Rates über die allgemeine Produktsicherheit](#) (Verordnung über die allgemeine Produktsicherheit).

<sup>123</sup> [Verordnung \(EU\) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG \(Allgemeine Datenschutzverordnung\)](#); und [Richtlinie 2002/58/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 12. Juli 2002 über die Verarbeitung personenbezogener Daten und den Schutz der Privatsphäre in der elektronischen Kommunikation](#) (Datenschutzrichtlinie für elektronische Kommunikation).

<sup>124</sup> Weitere Informationen über das Regulierungsumfeld für Videospiele in Europa siehe in „[Understanding The Value of a European Video Games Society](#)“, section 3.0. (EC 2023).



## TEIL II – Schutz und Unterstützung von Videospielen

Videospiele sind komplexe kreative Werke. Sie sind eine Mischung aus Kreativität und High-Tech, und die unterschiedlichen Teile von Videospielen werden von einer Vielzahl unterschiedlicher IP-Rechte geschützt. Diese Rechte sind im Besitz einer Reihe von Rechteinhabern entlang der Wertschöpfungskette, von Entwicklern und Studios über Publisher, Konsolenhersteller und Softwareentwickler. Der zweite Teil dieses Berichts analysiert die unterschiedlichen Rechtsrahmen und nationalen Ansätze für den Schutz von Videospielen und berücksichtigt dabei ihre zahlreichen Facetten. Im Hinblick auf das Urheberrecht unterscheidet der Bericht zwischen einem „einheitlichen“ und einem „distributiven“ Ansatz für den Schutz von Videospielen. Er untersucht auch andere Formen des Schutzes wie Marken-, Design- und Patentrecht. Außerdem geht er auf die Rechtsprechung ein, die als Richtschnur für die Gestaltung und das Verständnis des Rechtsschutzes von Videospielen dient.

Trotz eines umfangreichen Schutzes kommt es auch in der Games-Branche zu Verstößen gegen den Urheberrechtsschutz. Dies hängt auch mit den besonderen Eigenschaften von Videospielen zusammen. Der Bericht befasst sich mit Themen wie „traditioneller“ Piraterie, dem Klonen von Videospielen und dem Weiterverkauf von Spieleschlüsseln. Er untersucht auch die Methoden, die Rechteinhaber nutzen können, um ihre Rechte durchzusetzen, entweder auf dem Rechtsweg oder über alternative Strategien, einschließlich kommerzieller und technologischer Ansätze.

Neben dem Schutz des Urheberrechts sind Videospiele aber auch auf finanzielle Unterstützung angewiesen, die zunehmend von der Politik angeboten wird. Immer mehr Länder haben inzwischen den kulturellen Wert von Videospielen erkannt und Förderregelungen für den Sektor eingeführt, etwa über Kulturfonds oder Wirtschaftsfördersysteme. Der Bericht analysiert die unterschiedlichen Förderinstrumente, die auf verschiedenen Ebenen der Spieleentwicklung zur Verfügung stehen, und erläutert die Unterschiede zwischen den Ländern. Er stellt Beispiele nationaler Maßnahmen für den Sektor in Europa vor und informiert über europäische Programme für die Förderung und Unterstützung des Videospiele-Ökosystems.



## 4. EU-Rechtsvorschriften und nationale Ansätze zum Schutz von Videospielen

*Gaetano Dimita, Reader in Interactive Entertainment and Intellectual Property Law, Queen Mary University of London, UK*

Videospiele sind eine einzigartige Mischung aus Kunst und Technologie. Sie sind kreativ, innovativ, interaktiv, immersiv und völlig anders als andere kreative Werke. Es gibt zwar keine allgemein anerkannte Definition des Begriffs „Videospiele“ und ihrer Charakteristika<sup>125</sup>, und die Debatte über ihren rechtlichen Charakter in der Wissenschaft<sup>126</sup> ist noch längst nicht abgeschlossen. Trotzdem herrscht Einigkeit darüber, dass

*Videospiele komplexe kreative Werke mit einem einzigartigen kreativen Wert und einer umfassenden Wertschöpfungskette [sind], in der die Rechte des geistigen Eigentums eine wichtige Rolle für Wettbewerb und Innovation spielen und die geschützt werden sollten, um sicherzustellen, dass Talent, Kreativität, Innovation und technologische Entwicklung florieren.<sup>127</sup>*

Das Schlüsselwort ist „komplex“. Dieser Begriff ist allgegenwärtig in der Literatur, er wurde sowohl vom Rat der Europäischen Union<sup>128</sup> als auch vom Gerichtshof der Europäischen Union (EuGH)<sup>129</sup> verwendet, um Videospiele zu definieren. Daher wird dieses Kapitel sich eingehend mit der Komplexität von Videospielen befassen und sich auf die Frage konzentrieren, wie die Rechte am geistigen Eigentum Videospiele in der EU schützen.

---

<sup>125</sup> Frasca G. (2007), „[Play the message: Play, game and videogame rhetoric](#)“, IT Universität Kopenhagen.

<sup>126</sup> Dazu siehe Kapitel 3. dieser Veröffentlichung; siehe auch Ramos A. et al. (2013), „[The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches](#)“, WIPO.

<sup>127</sup> Rat der Europäischen Union, [Schlussfolgerungen des Rates der Europäischen Union zur Stärkung der kulturellen und kreativen Dimension des europäischen Videospielesektors](#), Brüssel, 24. November 2023, Paragraph 9.

<sup>128</sup> Ibid.

<sup>129</sup> Rechtssache C-355/12, [Nintendo Co. Ltd. and Others v. PC Box Srl and 9Net Srl](#) (ECJ 23. Januar 2014).

## 4.1. Videospiele als komplexer Schutzgegenstand und der Rechtsrahmen für ihren Schutz

Videospiele sind komplexe und interaktive digitale Produkte/Dienste. Sie bestehen aus einer Vielzahl von Elementen, die möglicherweise von verschiedenen Ebenen des Rechts am geistigen Eigentum geschützt werden, in der EU von einer Mischung aus europäischen Richtlinien und nationalen Rechtsvorschriften. Die meisten Elemente eines Videospieles dürften Anspruch auf Urheberrechtsschutz haben, wenn sie die entsprechenden Kriterien erfüllen, aber in einigen Fällen auch das gesamte Videospiel. Der Rechtsrahmen für den Schutz von Videospiele in der EU besteht aus vielen Facetten und schützt den komplexen Charakter dieser Produkte/Dienste durch eine Kombination aus Urheberrecht, Markenrecht, Design- und Patentrecht, wie aus der folgenden Tabelle hervorgeht.

**Tabelle 2. Der Rechtsrahmen<sup>130</sup>**

Videospielkomponente/Spiel-Assets	Rechtsrahmen
Softwarecode (Quellcode und Objektcode)	Urheberrecht – <a href="#">EU Software-Richtlinie (Richtlinie 2009/24/EG)</a> Patent – <a href="#">Europäisches Patentübereinkommen</a> Geschäftsgeheimnis – <a href="#">Richtlinie zum Schutz von Geschäftsgeheimnissen (Richtlinie 2016/943)</a>
Kunst und Graphik (graphische Benutzeroberfläche – GUI); Artwork-Zeichnungen, Karten, Gebäude usw.; Fotos von Videoelementen, digital aufgenommene bewegte Bilder, Animation usw.)	Urheberrecht – <a href="#">EU-Urheberrechtsrichtlinie (Richtlinie 2001/29/EG)</a> Marken – <a href="#">EU-Markenrichtlinie (Richtlinie 2015/2436)</a> ; und <a href="#">EU Markenverordnung (Verordnung 2017/1001)</a> Design – <a href="#">Geschmacksmuster-Richtlinie (Richtlinie 98/71/EG)</a> ; und <a href="#">Verordnung über das Gemeinschaftsgeschmacksmuster (Verordnung 6/2002)</a> . Siehe unten
Musik- und Soundeffekte (Audioelemente, Musikkomposition, Tonaufnahmen, Stimmen, Soundeffekte usw.)	Urheberrecht – <a href="#">EU-Urheberrechtsrichtlinie (Richtlinie 2001/29/EG)</a> Marken – <a href="#">EU-Markenrichtlinie (Richtlinie 2015/2436)</a> und <a href="#">EU-Markenverordnung (Verordnung 2017/1001)</a>
Spieltitel und Logos; "Catchphrases" als Erkennungsmerkmale (eingängige Slogans oder Schlagwörter) und nicht-traditionelle Marken, die mit dem Spiel oder dem Unternehmen in Verbindung gebracht werden	Marken – <a href="#">EU-Markenrichtlinie (Richtlinie 2015/2436)</a> und <a href="#">EU-Markenverordnung (Verordnung 2017/1001)</a>
Game-Story (Script, Handlung, Dialog,	Urheberrecht – <a href="#">EU-Urheberrechtsrichtlinie (Richtlinie</a>

<sup>130</sup>Die Tabelle basiert auf Greenspan D. and Dimita G. (2022), „[Mastering the Game](#)“, WIPO; Ramos A. et al., op.cit.; Ecorys and KEA (2023), „[Understanding the value of a European Video Games Society](#)“, Abschlussbericht.



Story usw.)	2001/29/EG)
Gut ausgearbeitete/markante Charaktere	Urheberrecht – EU-Urheberrechtsrichtlinie (Richtlinie 2001/29/EG) Marken – EU-Markenrichtlinie (Richtlinie 2015/2436) und EU –Markenverordnung (Verordnung 2017/1001) Design – Geschmacksmuster-Richtlinie (Richtlinie 98/71/EG) und Verordnung über das Gemeinschaftsgeschmacksmuster (Verordnung 6/2002). Siehe unten .
Visuelle Designelemente (Figuren, virtuelle Objekte, Produkt- und Dienstleistungsamen, Logos, Farben und Formen usw.)	Marken – EU- Markenrichtlinie (Richtlinie 2015/2436) und EU-Markenverordnung (Verordnung 2017/1001) Design – Geschmacksmuster-Richtlinie (Richtlinie 98/71/EG) und Verordnung über das Gemeinschaftsgeschmacksmuster (Verordnung 6/2002). Siehe unten
Hardware (Steuergeräte, Zubehör)	Patent – Europäisches Patentübereinkommen Geschäftsgeheimnis – Richtlinie zum Schutz von Geschäftsgeheimnissen (Richtlinie 2016/943) Design – Geschmacksmuster-Richtlinie (Richtlinie 98/71/EG) und Verordnung über das Gemeinschaftsgeschmacksmuster (Verordnung 6/2002). Siehe unten.
Datenbanken	Urheberrecht – EU-Urheberrechtsrichtlinie (Richtlinie 2001/29/EG) Sui Generis-Schutzrecht – <a href="#">EU-Datenbank-Richtlinie (Richtlinie 96/9/EG)</a>
Gameplay (innovatives Game-Design, Technik, Regeln und Systeme )	Urheberrecht – EU- Software-Richtlinie (Richtlinie 2009/24/EG) Patent – Europäisches Patentübereinkommen Geschäftsgeheimnis – Richtlinie zum Schutz von Geschäftsgeheimnissen (Richtlinie 2016/943)
Videospiel (in seiner Gesamtheit)	Urheberrecht – EU-Urheberrechtsrichtlinie (Richtlinie 2001/29/EG) Unfair er Wettbewerb – nationales Recht

## 4.2. Urheberrechtsschutz in der EU und im globalen Kontext

Der wichtigste Schutz der Rechte geistigen Eigentums für Videospiele dürfte das Urheberrecht sein<sup>131</sup>. Das Urheberrecht schützt Originalwerke und ausdrückliche

---

<sup>131</sup> Boyd G., Pyne B. and Kane S-F. (2019), Video Game Law: Everything You Need to Know About Legal and Business Issues in the Game Industry, CRC Press, 20.



Urheberwerke wie literarische Werke (einschließlich der Software), dramatische Werke, musikalische und künstlerische Werke (nicht jedoch die Idee zu diesen Werken) innerhalb des Spiels sowie – möglicherweise – das Videospiel in seiner Gesamtheit.

Das Urheberrecht wurde weltweit durch eine Reihe internationaler Abkommen harmonisiert, der Berner Übereinkunft im Jahr 1886,<sup>132</sup> dem TRIPS-Abkommen,<sup>133</sup> dem WIPO Urheberrechtsvertrag<sup>134</sup> und dem WIPO-Vertrag über Darbietungen und Tonträger von 1996.<sup>135</sup> In der EU wurde das Urheberrecht zum Teil durch eine Vielzahl von Richtlinien und Verordnungen harmonisiert,<sup>136</sup> aber auch die immer umfangreicher werdende Rechtsprechung des Gerichtshofs der Europäischen Union (EuGH). Unterschiede zwischen den Ländern gibt es nach wie vor, und die Originalitätsstandards, die Kriterien für den Schutz und die schützenswerten Gegenstände sind in den einzelnen Ländern immer noch unterschiedlich.

Das Urheberrecht entsteht automatisch mit der Schaffung eines Originalwerkes oder (je nach Rechtssystem) der Fixierung des Werkes. Es muss nicht angemeldet oder beantragt werden<sup>137</sup> - im Gegensatz zu Patenten, Marken und Design, bei denen Antrags- und Anmeldeverfahren notwendig sind und Gebühren anfallen, und zu Geschäftsgeheimnissen, bei denen spezielle Schritte für deren Schutz notwendig sind. Das Urheberrecht bietet dem Rechteinhaber besondere Rechte, etwa das Recht auf Vervielfältigungen, das Recht, daraus abgeleitete Werke zu erstellen, das Vertriebsrecht, das Recht, sein Werk der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, und das Recht der öffentlichen Wiedergabe. Diese Rechte sind jedoch nicht absolut, denn das Urheberrecht enthält auch Einschränkungen, Ausnahmen und Fair-Use-Einwände. Diese sind allerdings auf internationaler Ebene weniger harmonisiert.

Damit ein Werk in der EU urheberrechtlich geschützt werden kann, muss es zwei Kriterien erfüllen:<sup>138</sup>

1. Es muss sich um ein *Original* handeln – d.h., es ist die eigene intellektuelle Schöpfung des Urhebers und
2. es muss einen *mit hinreichender Genauigkeit und Objektivität identifizierbaren Gegenstand voraussetzen*, obwohl es nicht in einer permanenten Form sein muss.

---

<sup>132</sup> Die Berner Übereinkunft zum Schutz von Werken der Literatur und Kunst, 1886 in Bern angenommen und 1971 aktualisiert.

<sup>133</sup> The Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (1994) (das Abkommen über handelsbezogene Rechte des geistigen Eigentums).

<sup>134</sup> WIPO-Urheberrechtsvertrag (1996).

<sup>135</sup> WIPO Performances and Phonograms Treaty (1996). (WIPO-Vertrag über Darbietungen und Tonträger)

<sup>136</sup> Ausführlicher dazu siehe <https://digital-strategy.ec.europa.eu/de/policies/copyright-legislation>.

<sup>137</sup> Einige Länder haben eine freiwillige Registrierung, zum Beispiel die USA. In einigen Ländern müssen die Werke körperlich fixiert sein, um in den Schutzbereich des Urheberrechts zu fallen, aber dieses Kriterium lässt sich im Videospiele-Ökosystem leicht erfüllen.

<sup>138</sup> Dazu siehe unter anderem *C-5/08 Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening* [2009] ECR I-6569; *C-310/17 Levola Hengelo BV v. Smilde Foods BV* [2019] ECDR 2; *C-683/17 Cofemel – Sociedade de Vestuário SA v. G-Star Raw CV* [2020] ECDR 9.



Daraus folgt, dass das Problem beim Urheberrechtsschutz von Videospielen ausschließlich der rechtliche Schutz von Videospielen als einzigartige, einmalige Urheberwerke ist, da kein Zweifel daran besteht, dass die einzelnen Elemente von Videospielen (Stories, Charaktere, Musik, Kunst, Graphiken und Software) unabhängigen Urheberrechtsschutz genießen, wenn sie die oben genannten Kriterien erfüllen.<sup>139</sup>

Darüber hinaus gibt es keinen internationalen Konsens, weder über den rechtlichen Charakter der Videospiele noch darüber, wie sie urheberrechtlich eingestuft werden sollen. Vereinfacht dargestellt gibt es zwei Hauptansätze zur urheberrechtlichen Charakterisierung von Videospielen, die sich aus der Rechtsprechung ergeben:

1. einen „einheitlichen“ Ansatz, bei dem ein Videospiele in erster Linie als ein Computerprogramm, ein audiovisuelles Werk oder ein komplexer Gegenstand angesehen wird oder
2. einen „distributiven“ Ansatz, bei dem jedes einzelne schützenswerte Element innerhalb des Videospiele als ein getrenntes Werk angesehen wird.

Je nachdem, welcher Ansatz verwandt wird, ergeben sich unterschiedliche rechtliche Konsequenzen, die in der Rechtsprechung und in der Literatur noch eingehend untersucht werden müssen. Und die Einstufung von Videospielen als Ganzes unter audiovisuellen Werken oder Computerprogrammen wirft besondere rechtliche Fragen auf.<sup>140</sup> Darüber hinaus ist es gar nicht so einfach, zu bestimmen, wie Videospiele in einem Rechtssystem eingestuft werden, da die Gerichte es häufig – eben wegen der komplexen Materie – vorziehen, den konservativeren distributiven Ansatz zu wählen und versuchen, den Urheberrechtsschutz für die einzelnen Elemente des Videospiele getrennt festzustellen, entsprechend dem besonderen Charakter des jeweiligen Werkes innerhalb der bekannten und etablierten Kategorien (literarische Werke, graphische, audiovisuelle Werke, Software usw.).<sup>141</sup>

Die Argumentation, dass es sich bei Videospielen in erster Linie um Computer-Software handelt, da die audiovisuellen Bestandteile nicht originell genug seien, um schützenswert zu sein, geht auf die 1980er-Jahre zurück. Das kann zwar noch immer für die frühen Videospiele zutreffen. Aber heutzutage verfügen die meisten Spiele über kreative Elemente, die das Kriterium der Originalität erfüllen.<sup>142</sup>

---

<sup>139</sup> Siehe Dimita, G., Harn Lee, Y. und MacDonald, M. (2022), „[Copyright Infringement in the video game industry](#)“, WIPO.

<sup>140</sup> Zu einer eingehenderen Analyse siehe Ekin Gürünlü I., „[Video Games and Copyright Protection Under International, European, and U.S. Law](#)“, Stanford-Vienna TTLF Working Paper No. 59, 2020.

<sup>141</sup> Siehe Ramos A. et. al., op. cit.

<sup>142</sup> Dazu siehe zum Beispiel Frankreich: T. corr. Nanterre, 29. Juni 1984, RIDA 124, April 1985, 177; CA Paris, 4. Juni 1984 und 20. Februar 1985, D. 1985, 39; Ass. Plén., 7. März 1986, D. 1986, 405; Deutschland : OLG Frankfurt, 13. Juni 1983, [1983] 39 GRUR, 756; Italien: Pret. Torino, 25. Mai 1982, Riv. ann. dir. ind. 1982, 539, Trib. Torino, 17. Oktober 1983, Giur. piemontese 1983, 820, Pret. Milano, 1. Juni 1983, Giur. pen. 1983, 576; Pret. Padova, 15. Dezember 1983, Dir. inf. 1985, 729; Trib. Monza, 12. Dezember 1984, Dir. inf. 1986, 176, unter anderem Pret. Milano, 18. Oktober 1985, Dir. e giur. 1986, 966; Trib. Milano, 20. Juni 1988, Dir. inf. 1988, 499; Cass., 3. September 2007, Foro it. 2008, 27. Eine entgegengesetzte Sichtweise siehe TJ Paris, 4. September 2020, No. 20/03352, 10.



Software ist natürlich in jedem Videospiel enthalten, und Software wird in der EU im Rahmen der Software-Richtlinie urheberrechtlich geschützt. Für Videospiele bedeutet dies, dass die Quell- und Objektcodes, auf denen die Spiel-Engine beruht, Plug-ins und Scripts von dieser Richtlinie geschützt werden. Der EuGH bestätigte dies in seinem Urteil in der *BSA*-Rechtssache,<sup>143</sup> schloss jedoch die graphischen Benutzeroberflächen vom Schutz nach der Software-Richtlinie aus. In seinem Urteil in der Rechtssache *SAS gegen World Programming*<sup>144</sup> schloss der EuGH auch die Funktionen, die Programmiersprachen und das Dateiformat aus. In beiden Fällen erklärte der Gerichtshof jedoch, dass Werke, die nicht von der Software-Richtlinie geschützt werden können, trotzdem unter den Schutz der Urheberrechtsrichtlinie fallen könnten. Dieser Ansatz wurde später in der Rechtssache *Nintendo gegen PC Box* bestätigt.<sup>145</sup>

Das Gegenargument, dass Videospiele im Wesentlichen ein Multimedia- oder ein audiovisuelles Werk sind, könnte jedoch ebenfalls falsch sein, da die gängigste Definition audiovisueller Werke „eine Reihe miteinander verbundener Bilder“ ist, die „im Wesentlichen dazu bestimmt sind, gezeigt zu werden.“<sup>146</sup> Das trifft jedoch nicht auf Videospiele zu. Videospiele sind nicht passiv und müssen nicht mit Hilfe eines Computerprogramms abgespielt werden.<sup>147</sup> Außerdem ist die Definition von Videospiele als im Wesentlichen audiovisuelle Werke nicht unproblematisch, denn<sup>148</sup>

1. die Miturheber audiovisueller Werke (im Allgemeinen Scriptwriter, Regisseure und Komponisten der Original-Soundtracks) sind nicht zwangsläufig dieselbe Art von Urhebern wie bei der Entwicklung von Videospiele (die Designer von Spielcharakteren und Spielwelten, Animationsdesigner, Video-Tester, Toningenieure usw.);
2. die Rechte, die von Videospieleproduzenten und von den Produzenten audiovisueller Werke beansprucht werden, sind nicht immer identisch
3. audiovisuelle Werke umfassen bestimmte benachbarte Rechte, die bei Videospiele nicht immer vorhanden sind.

Angesichts dieser Probleme, die die Definition eines einheitlichen Ansatzes mit sich bringt, ist es keine Überraschung, dass die meisten EU-Mitgliedstaaten den distributiven Ansatz vorziehen. Die EU scheint dagegen einen einheitlichen Ansatz zu bevorzugen. In seiner wegweisenden Entscheidung in der Rechtssache *Nintendo gegen PC Box* erklärte der EuGH:

*Videospiele ... stellen jedoch komplexe Gegenstände dar, die nicht nur Computerprogramme, sondern auch grafische und klangliche Bestandteile umfassen, die, auch wenn sie in einer Computersprache kodiert sind, eigenen schöpferischen Wert besitzen, der nicht auf diese Kodierung beschränkt ist. Da die Teile eines Videospiele, im*

---

<sup>143</sup> [Rechtssache C - 393/09 \*Bezpečnostní softwarová asociace v. Ministerstvo kultury\* \[2010\] ECR I-13990.](#)

<sup>144</sup> [Rechtssache C-406/10 \*SAS Institute Inc. v. World Programming Ltd.\* \[2012\] ECLI:EU:C: 2012:259.](#)

<sup>145</sup> [Rechtssache C-355/12, \*Nintendo Co. Ltd. und andere gegen PC Box Srl und 9Net Srl\* \(EuGH 23. Januar 2014\).](#)

<sup>146</sup> Dazu siehe zum Beispiel section [101, title 17 US Code](#).

<sup>147</sup> Siehe Ramos A. et. al., op.cit.

<sup>148</sup> Ibid.



*vorliegenden Fall die grafischen und klanglichen Bestandteile, an der Originalität des Werkes teilhaben, sind sie zusammen mit dem Gesamtwerk durch das Urheberrecht im Rahmen der mit der Richtlinie 2001/29 eingeführten Regelung geschützt.*<sup>149</sup>

Das Urteil in *Nintendo gegen PC Box* wird häufig so interpretiert, dass für Videospiele lediglich die allgemeine Urheberrechtsrichtlinie gilt, aber einige Gerichte und Institutionen legen die Entscheidung des EuGH so aus, dass Videospiele sowohl unter den Schutzbereich der Urheberrechtsrichtlinie als auch der Software-Richtlinie fallen,<sup>150</sup> und zwar nicht nur einige nationale Gerichte,<sup>151</sup> sondern auch das Europäische Parlament:

*... der Gerichtshof der EU hat anerkannt, dass Videospiele komplexe schöpferische Werke mit einem einzigartigen und kreativen Wert sind, die sowohl durch die Richtlinie 2009/24/EG über den Rechtsschutz von Computerprogrammen als auch durch die Richtlinie 2001/29/EG über das Urheberrecht geschützt sind.*<sup>152</sup>

Diese Probleme sind nicht auf die EU beschränkt. In den Vereinigten Staaten gilt das Urheberrecht sowohl für die Software des Videospieles als auch für die audiovisuelle Darstellung. Die Software wird als literarisches Werk geschützt, und „die Gesamtwirkung des Spiels, wie es präsentiert wird und klingt,“<sup>153</sup> als audiovisuelles Werk. Die US-Position zu Videospiele lässt sich anhand einer Reihe von Präzedenzfällen verfolgen. In der Rechtssache *Stern v. Kaufman*<sup>154</sup> entschied das Gericht, dass die audiovisuelle Darstellung ein geeigneter Gegenstand für das Urheberrecht ist, unabhängig davon, ob die Software unter den Schutz des Urheberrechts fällt.<sup>155</sup> Das Gericht betonte, dass Programm und Darstellung unabhängig von Form und Funktion sind. Diese Interpretation wird in der Rechtssache *North American Philips* bestätigt.<sup>156</sup> Obwohl das audiovisuelle Werk, so die Entscheidung, in erster Linie das Produkt eines nicht schützenswerten Spiels sei, gebe es trotzdem neue und zusätzliche „phantasievoll“<sup>157</sup> Elemente, die schützenswert sind, etwa

---

<sup>149</sup> Rechtssache C-355/12, *Nintendo Co. Ltd. und andere gegen PC Box Srl und 9Net Srl* (ECJ 23. Januar 2014). In *Grund gegen Nintendo* war der EuGH gebeten worden, sich auch mit dem doppelten rechtlichen Charakter von Videospiele im Kontext von technischen Maßnahmen zum Schutz urheberrechtlich geschützter Werke befassen. Aber das vorliegende Gericht (der BGH) zog die Vorlagefrage nach der Entscheidung des EuGH in der Rechtssache *Nintendo gegen PC Box* zurück. Rechtssache C-458/13 *Grund gegen Nintendo Co Ltd. und Nintendo of America Inc* [2014] EuGH ECLI:EU:C:2014:589.

<sup>150</sup> Mezei P. (2015), „Digital First Sale Doctrine Ante Portas: Exhaustion in the Online Environment“ (n 23) 48, *IPITEC – Journal of Intellectual Property, Information Technology and E-Commerce Law*; Kaiser A. (2020), „Exhaustion, Distribution and Communication to the Public – Entscheidung des EuGH in der Rechtssache C-263/18 – Tom Kabinet on E-Books and Beyond“ 69 *GRUR International* 489, 495.

<sup>151</sup> Siehe auch unter anderem Landgericht Berlin 15 O 56/13 (*Steam Accounts*) [2014]; *UFC-Que Choisir v. VALVE* [2019] Tribunal de Grande Instance de Paris No. RG 16/01008 später aufgehoben, Cour d'Appel, 21. Oktober, 2022, Cour de cassation, première chambre civile, 23. Oktober 2024, n° 23-13.738..

<sup>152</sup> [Entschließung des Europäischen Parlaments vom 10. November 2022 über E-Sport und Videospiele \(2022/2027\(INI\)\)](#), Abschnitt [D].

<sup>153</sup> *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc* 863 F Supp 2d 394 (DNI 2012).

<sup>154</sup> *Stern Electronics, Inc. v. Kaufman*, 523 F. Supp. 635 (E.D.N.Y. 1981).

<sup>155</sup> *Ibid.*

<sup>156</sup> *Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, 672 F.2d 607 (7th Cir. 1982).

<sup>157</sup> *Ibid.*



die Figuren Pac-Man und Gobbler sowie Ghost-Monster und Monster-Hunter. Das eindeutigste Beispiel für diesen Ansatz dürfte *Midway v. Stohon* liefern<sup>158</sup>: Das Gericht bestätigte, dass sowohl das registrierte Urheberrecht für die audiovisuelle Darstellung als auch das Urheberrecht für die Software in diesem Fall Gültigkeit haben. Das Gericht wies erneut darauf hin, dass audiovisuelle Darstellung und Software nicht so eng miteinander verknüpft sind, dass sie nicht getrennt berücksichtigt werden können. Da die Vereinigten Staaten einen distributiven Ansatz verfolgen, haben sie größere Freiheit, ein Videospiel unter ganzheitlichen Gesichtspunkten zu betrachten, zumindest im Hinblick auf alle audiovisuellen Elemente.

Das Vereinigte Königreich verfolgt einen distributiven und taxonomischen Ansatz beim Schutz von Videospielen. Das heißt, das Werk wird anhand der verschiedenen Kategorien für die einzelnen Gegenstände und ihrer vorgeschriebenen Formen eingestuft. Das Vereinigte Königreich folgt einem „System der geschlossenen Liste“, das heißt, ein Werk und der urheberrechtlich geschützte Ausdruck müssen unter eine der ausdrücklich anerkannten Schutzkategorien fallen.<sup>159</sup> Für Videospiele bedeutet dies, dass das Werk in seine einzelnen schützenswerten Bestandteile aufgeteilt werden muss, die anschließend innerhalb ihrer jeweiligen Kategorie bewertet werden. Dieser Ansatz wird deutlich in *Nova v. Mazooma*,<sup>160</sup> der maßgeblichsten Rechtssache im Vereinigten Königreich, in der der rechtliche Charakter von Videospielen anhand des Urheberrechts geprüft wurde. Die Entscheidung betonte, dass ein Videospiel unter zwei Formen urheberrechtlich geschützt werden kann: als künstlerisches Werk – in Form der Bitmap-Graphiken und individuellen Frames, die generiert und dem Nutzer angezeigt werden, und als literarisches Werk in Form der Anmerkungen zur Spielgestaltung und des Videospielprogramms. Das Gericht betonte aber auch, dass dieser Schutz sich nicht auf die Funktionen erstreckt, die mit dem Code verbunden sind. Das bedeutet, dass es keinen Urheberrechtsschutz für die vom Code beschriebene Spielmechanik gibt. Nur der Zeichenfolgecode selbst war geschützt. Das Gericht fand außerdem, dass ein Videospiel nicht als dramatisches Werk behandelt werden könne, da die spezielle Folge von Bildern zu variabel sei und davon abhing, wie gespielt wurde. Das Gericht kam zu dem Schluss, dass Videospiele nicht „einheitlich“ genug waren,<sup>161</sup> um als eine Darbietung oder als dramatisches Werk bewertet zu werden. Im Vereinigten Königreich gibt es daher auch keinen Urheberrechtsschutz für Videospiele an sich. Videospiele sind nur dann urheberrechtlich geschützt, wenn sie in einzelne Elemente aufgeteilt und unter der geschlossenen Liste von Werken eingestuft werden können, sofern sie die formalen Anforderungen für die betreffenden Kriterien erfüllen.

Welche Folgen ein solcher einheitlicher Ansatz für den Urheberrechtsschutz von Videospielen in der EU hat, muss eingehender untersucht werden, um zu verstehen, ob und wie *Nintendo gegen PC Box* die nationalen Ansätze der Mitgliedstaaten beeinflusst hat. Das ist wichtig, denn je nachdem welcher Ansatz angewandt wird, gibt es unterschiedliche praktische und theoretische Konsequenzen. Zum Beispiel können sich je

---

<sup>158</sup> *Midway Mfg. Co. v. Stohon*, 564 F. Supp. 741 (N.D. Ill. 1983).

<sup>159</sup> Dazu siehe [Section 1, Copyright, Designs and Patents Act 1988, in der jeweils gültigen Fassung.](#)

<sup>160</sup> *Nova Productions Ltd. v. Mazooma Games Ltd. and Others* [2007] Bus LR 1032.

<sup>161</sup> *Nova v. Mazooma* [2006] EWHC 24.



nach der Einstufung Umfang und Art der Urheberrechtsverstöße und des Urheberrechtsschutzes erheblich unterscheiden.<sup>162</sup>

### 4.3. Schutz unter anderen Formen des geistigen Eigentums

Das Urheberrecht ist nicht die einzige Form des Schutzes der Rechte des geistigen Eigentums bei Videospielen. Der Rechtsrahmen ist, wie bereits erwähnt, sehr facettenreich und deckt den komplexen Charakter dieser Produkte/Dienste durch eine Kombination aus Urheberrecht, Markenrecht, Design- und Patentrecht ab.

Mit dem Markenrecht lassen sich Namen, Logos, Spieltitel, Figuren und der damit verbundene Warenhandel und die Dienstleistungen schützen, aber auch nicht-traditionelle Kennzeichen wie Formen, Sound, Animation und Farben, je nach Rechtssystem. Marken können auch genutzt werden, um Zeichen innerhalb der Spiele zu schützen, etwa fiktionale und virtuelle Kennzeichen. Weitere Anwendungsmöglichkeiten des Markenrechts sind der Schutz von Gameplay und Spiele-Mechanik, die indirekt auch durch eine Multimedia-Marke für eine Figurenanimation geschützt werden könnten.<sup>163</sup> Marken sind territorial und müssen in einer speziellen Waren- oder Dienstleistungskategorie eingetragen werden. Sobald der Markenschutz gewährt wurde, kann er Schutz für alle Ewigkeit bieten und ist so eine ideale Ergänzung zum Urheberrechtsschutz.

Patente hingegen schützen bestimmte Erfindungen. Es gibt zwei Arten von Patenten, die für Videospiele in Frage kommen: Hardware-Patente und Software-Patente (einschließlich Gameplay und Mechanik). Hardware-Patente sind eine relativ klare Sache und erstrecken sich auf Rechner und Zubehör (elektronische Geräte), die für das Abspielen von Videospielen genutzt werden. Der Schutz der Software ist komplexer, und hier gibt es erhebliche Unterschiede zwischen Europa und den USA. In den Vereinigten Staaten wird der Gegenstand des Patentschutzes historisch nicht so eng definiert, und das gilt auch für den Patentschutz für Software. Selbst nach der Entscheidung in der Rechtssache *Alice*<sup>164</sup>, in der klargestellt wurde, dass „abstrakte Ideen“, die von einem Computer erfunden werden, nicht patentfähig sind, ist die Zahl der Software- und Gameplay-Patente immer noch beachtlich. In Europa schließt das Europäische Patentübereinkommen (EPC)

---

<sup>162</sup> Deutschland zum Beispiel schützt die Softwarebestandteile immer noch nach Abschnitt 2§1 UrhG und die audiovisuellen Elemente nach Abschnitt 5. Urheberrechtsgesetz – UrhG vom 9. September 1965 (Bundesgesetzblatt I, S. 1273), zuletzt geändert durch Artikel 25 des Gesetzes vom 23. Juni 2021 (Bundesgesetzblatt I, S. 1858).

<sup>163</sup> Einen solchen Versuch hat es bereits gegeben. So wurde zum Beispiel von einem britischen Videospielehersteller eine Multimedia-Marke für einen 25-Sekunden- Videoclip beantragt, der den „X-Ray- Kill Cam“-Mechanismus aus der Sniper Elite-Serie darstellt, obwohl von vornherein klar war, dass der Videoclip nicht den Anforderungen an das Markenrecht entsprach – wegen des fehlenden graphischen Charakters, des Fehlens der Unverwechselbarkeit und der fehlenden Länge. Siehe EU Trade Mark Antragsnummer 017282203. Siehe unten.

<sup>164</sup> *Alice Corp. v. CLS Bank Int'l* : 573 U.S. 208 (2014).



Computerprogramme und Videospieldesigns „als solche“ vom Patentschutz aus.<sup>165</sup> Computergenerierte Erfindungen, die einen „zusätzlichen technischen Effekt“ produzieren (z.B. über die technischen Interaktionen zwischen Hardware und Software hinaus) gelten dagegen als patentierbar.<sup>166</sup> Allgemein scheinen Patente, die Hardware enthalten, im Rahmen des EPC mehr Aussicht auf Erfolg zu haben.<sup>167</sup> Gameplay-Patente werden weiter unten diskutiert (siehe Abschnitt 5).

Graphische Elemente eines Videospieles – also Icons, graphische Benutzeroberflächen und das Aussehen von Charakteren usw. – können nach dem Geschmacksmuster-Recht geschützt werden, wenn sie die Kriterien der Neuartigkeit und des individuellen Charakters erfüllen. Bis vor kurzem wurde dieses Recht von der Videospieleindustrie kaum genutzt. Erst in den letzten Jahren ist die Zahl der Anträge für eine Registrierung in der EU erheblich gestiegen.<sup>168</sup> Bis heute scheint die Validität und Reichweite dieser Registrierung jedoch noch nicht vor Gericht getestet worden zu sein.

## 4.4. Herausforderungen und Chancen

Angesichts der Komplexität dieser Themen ist es nicht verwunderlich, dass es zahlreiche Gelegenheiten für den aktuellen Rechtsrahmen gibt, sich an neue Herausforderungen anzupassen. Es folgt ein Überblick über die größten Herausforderungen.<sup>169</sup>

### 4.4.1. Schutzwürdigkeit des Gameplay

Gameplay ist kurz gefasst die Kombination aus Spielmechanik, Regeln, Zielen, Hindernissen, Belohnungen und Strafen, die in einem Videospiel zum Einsatz kommen und die sichtbar werden durch die audiovisuelle Darstellung, die in Gang gesetzt wird, sobald der Spieler mit dem Spiel interagiert.<sup>170</sup>

In der EU kann Gameplay allein als Idee oder Konzept nicht durch das Urheberrecht geschützt werden. Theoretisch könnte der spezielle Ausdruck von Gameplay – wie der Code, audiovisuelle Elemente und möglicherweise auch die einzigartige

---

<sup>165</sup> [Artikel 52 EPC](#).

<sup>166</sup> Siehe den [Leitfaden](#) des Europäischen Patentamts .

<sup>167</sup> Zum Beispiel Konami Co., Ltd. European Patent Video Game Patent (EP 1703429 A2).

<sup>168</sup> Dazu siehe Sarlangue E. (2021), „Registered Community designs in the video game industry: a neglected yet potent tool“, *Interactive Entertainment Law Review*, 4.2, pp. 87-101.

<sup>169</sup> Zu einer eingehenderen Analyse siehe Dimita G., Harn Lee Y. und MacDonald M. op.cit.

<sup>170</sup> Siehe Harn Lee Y. (2012), „Play Again? Revisiting the Case for Copyright Protection of Gameplay in Videogames“ 34(12) *EIPR* 865, 855; Siehe auch, Boyden B. E. (2011), „Games and Other Uncopyrightable Systems“, 18 *George Mason Law Review* 439.



Kombination von Mechanik – geschützt werden, wenn diese Elemente die Anforderung der Originalität erfüllen. Dieses letzte Argument war allerdings bisher nicht besonders erfolgreich in der EU und im Vereinigten Königreich,<sup>171</sup> da “[e]ine Idee, die aus einer Kombination von Ideen besteht, immer noch einfach nur eine Idee ist. Dies gilt für Ideen in Computerprogrammen ebenso wie für jede Idee in einem urheberrechtlich geschützten Werk.”<sup>172</sup>

In den Vereinigten Staaten scheinen die Gerichte das Problem irgendwie umgangen zu haben, indem sie die Reichweite des Urheberrechtsschutzes ausgedehnt und/oder großzügigerweise Ähnlichkeiten bewertet haben.<sup>173</sup> So vertrat das Gericht zum Beispiel in *Tetris Holding v. Xio Interactive*<sup>174</sup> die Auffassung, dass einige Game-Mechanismen in dem Spiel Tetris sehr wohl unter den Urheberrechtsschutz fallen können, vor allem

*die Dimensionen des Spielfelds, das Anzeigen von “garbage lines“, das Erscheinen von “Ghost” oder Schattenelementen, die Anzeige des nächsten Spielsteins, der fallen wird, das Wechseln der Farbe der Blöcke, wenn sie auf die aufeinander getürmten Blöcke gesetzt werden.*

Ein weiteres Beispiel für diese Sichtweise ist *Spry Fox v. LolApps*,<sup>175</sup> wo das Gericht fand, dass eine Idee durchaus Anspruch auf Urheberrechtsschutz haben konnte: „Eine Objekt-Hierarchie, die von Gras zu Büschen und von Büschen zu Bäumen bis zu Häusern und darüber hinaus geht“; ein Bär als Gegenspieler und ein ‘Bot’ als Gegenstand mit der Macht, andere zu zerstören“; die Platzierung dieser Objekte auf einem Spielfeld, das einem Feld oder einer Wiese ähnelt“; „das Schreiten von Gras zu Büschen zu Bäumen bis zur Hütte ist ungefähr so, als würde man von einem Schössling zu einem Baum und vom Baum zu einer Hütte gehen“.<sup>176</sup>

Chinesische Gerichte haben sich ebenfalls für einen flexibleren Ansatz entschieden in Fällen, bei denen es um das Kopieren von Spiel-Mechaniken und Regeln geht. In *Taichi Panda*<sup>177</sup> vertrat das Gericht die Auffassung, dass die besondere Auswahl,

---

<sup>171</sup> Siehe zum Beispiel Frankreich : *Voodoo v. Rollic Games and Hero Games* (Tribunal Judiciaire de Paris, 4. September 2020); Vereinigtes Königreich: *Nova Productions v. Mazooma Games* [2006] EWHC 24 (Ch); [2007] EWCA Civ 219. Siehe auch Fava E. (2021), „Hyper-Casual Simulation Video Games May Not be Original Enough to Enjoy Copyright Protection but Game Cloning Could Still be Prevented by Relying on Unfair Competition: *Voodoo v. Rollic Games and Hero Games*“ 43(6) *European Intellectual Property Review* 402.

<sup>172</sup> *Nova Productions v. Mazooma Games*, [2007] EWCA Civ 219, at [35]. Ähnlich auf EU-Ebene: „Die Kombination mehrerer Funktionalitäten ist mit einer Idee vergleichbar und kann als solche daher urheberrechtlich nicht geschützt werden.“ (Schlussantrag von Generalanwalt Y. Bot in der Rechtssache C-406/10 *SAS Institute Inc. gegen World Programming Ltd.* [2011] EuGH ECLI:EU:C:2011:787, [63]).

<sup>173</sup> Fava argumentiert: „The recent case-law dealing with game clones in the US seems to have somehow circumvented the problem.“ („Der jüngste Fall, der sich mit Spiele-Clones in den Vereinigten Staaten befasst, scheint irgendwie das Problem umgangen zu haben“). Siehe Fava E., op. cit.

<sup>174</sup> 863 F Supp 2d 394 (DNJ 2012).

<sup>175</sup> No. 2:12-cv-00147 (WD Wash 2012).

<sup>176</sup> Ibid.

<sup>177</sup> *Suzhou Snail Digital Technology Co., Ltd. v. Chengdu Tianxiang Interactive Technology Co., Ltd.* (2015) Su Zhong IP Civil Verdict No. 00201.



Anordnung und Kombination von Spielregeln als Ausdruck zu verstehen sei und daher in gewissem Umfang vom Urheberrecht geschützt werden könnte. In *Blizzard Entertainment and Shanghai NetEase*<sup>178</sup> argumentierte das Gericht ähnlich und erklärte, dass Spielelemente wie Spielregeln, die Bedingungen für Gewinnen oder Verlieren, die Gestaltung von Charakteren und die Benutzeroberfläche als besonderer Ausdruck abstrakter Regeln angesehen werden können und daher Anspruch auf Schutz durch das Urheberrecht haben.

In der EU scheint Gameplay weniger Aussicht auf Schutz durch das Urheberrecht zu haben als in den Vereinigten Staaten und China. Trotzdem können Markenrecht, Patentrecht, Design und vor allem unfairer Wettbewerb beim Schutz von Gameplay in der EU helfen. Dies wird weiter unten diskutiert (siehe Kapitel 5).

#### 4.4.2. Generative künstliche Intelligenz: Schutzfähigkeit von KI-gestützten Werken und mögliche Verstöße

Künstliche Intelligenz bietet zahllose Möglichkeiten für Videospiele, und die Gaming-Industrie hat die künstliche Intelligenz bereits entdeckt, um die Kreativität, die immersiven Erfahrungen und die Kundenbetreuung zu verbessern - mit unterschiedlichem Erfolg. Generative KI kann vor allem die Entwicklung von Videospielen dramatisch verbessern.<sup>179</sup> Aber der Einsatz von KI wirft zahlreiche Fragen auf, sowohl was die Schutzfähigkeit von KI-gestützten Werken betrifft, als auch in Bezug auf Verstöße gegen das Urheberrecht bei der Schaffung von KI-gestützten Werken, die mit nicht autorisierten Inputs trainiert wurden. Es gibt immer mehr solcher Fälle, die weltweit vor Gericht anhängig sind und die bald Klarheit in diesen Fragen schaffen werden. Die Wechselwirkung zwischen Urheberrecht und generativer KI steht zwar zum Zeitpunkt der Abfassung dieses Textes noch in den Anfängen. Aber einige Hinweise lassen sich bereits ausmachen.

Das Urheberrecht setzt menschliche Urheberschaft voraus. Ob KI-gestützte Werke urheberrechtlich geschützt werden können, hängt daher von dem Grad der Kreativität und Kontrolle des Menschen ab, der die KI als Tool nutzt. Die Europäische Kommission hat einen Vier-Stufen-Test vorgeschlagen, um festzustellen, ob KI-gestützte Werke urheberrechtlich geschützt werden können,<sup>180</sup> aber nach der Entscheidung in der

---

<sup>178</sup> *Blizzard Entertainment Co., Ltd. and Shanghai NetEase Network Technology Co., Ltd v. 4399 Network Co., Ltd.* (2017) Hu 0115 Civil Verdict No. 77945.

<sup>179</sup> Tools wie GitHub Copilot, ChatGPT und Tabnine werden bereits von Game-Entwicklern in großem Stil genutzt, und Unity hat in der Folge bereits zwei KI-Systeme integriert: Muse und Sentis (offensichtlich trainiert mit Hilfe von intern entwickelten Assets, andere stammen aus externen lizenzierten Quellen).

<sup>180</sup> 1) Das Output muss aus dem literarischen, wissenschaftlichen oder künstlerischen Bereich stammen ; 2) Es muss das Ergebnis einer intellektuellen menschlichen Anstrengung sein ; 3) Es muss original sein und menschliche kreative Entscheidungen widerspiegeln ; 4) Es muss Ausdruck der Kreativität eines Menschen sein.. Siehe [European Commission Trends and Developments in Artificial Intelligence – Challenges to the](#)



Rechtssache *Cofemel*<sup>181</sup> erscheint eine solche Maßnahme überflüssig (siehe oben 4.2). Ähnlich hat das Copyright Office in den Vereinigten Staaten durchgehend die Auffassung vertreten, dass Werke, die vollständig von Maschinen oder automatischen Prozessen geschaffen wurden, ohne irgendeinen kreativen Input oder Intervention durch einen menschlichen Urheber, keinen Anspruch auf Schutz durch das Urheberrecht haben.

Wenn ein urheberrechtlich geschütztes Werk ohne Genehmigung des Rechteinhabers vervielfältigt wird und keine Einschränkungen oder Ausnahmen vorliegen, handelt es sich um einen Verstoß gegen das Urheberrecht. Wenn also ein KI-Tool geschützte Werke „reproduziert“, ohne dass eine Genehmigung vorliegt, so ist dies nur in Ausnahmefällen rechtmäßig: bei Text und Data Mining (TDM). Diese Ausnahmeregelung wurde 2019 mit der Richtlinie über das Urheberrecht im digitalen Binnenmarkt (Richtlinie 2019/790)<sup>182</sup> in der EU eingeführt, in den Vereinigten Staaten ist diese Art der Nutzung durch den Grundsatz des Fair Use abgedeckt.<sup>183</sup> Im Vereinigten Königreich gibt es keine entsprechende Regelung. In der EU unterscheiden die Artikel 3 und 4 der Richtlinie zwischen TDM „zum Zwecke der wissenschaftlichen Forschung“ und TDM für kommerzielle Zwecke. Zulässig ist nur die Nutzung zu nicht-kommerziellen Zwecken. In den Vereinigten Staaten scheint Fair Use flexibel genug zu sein, um diese Aktivitäten einzuschließen, aber diese Ausnahme muss zusammen mit einem Output bewertet werden, das möglicherweise gegen das Urheberrecht verstößt: Verstößt das Produkt gegen das Urheberrecht, kann die Fair-Use-Ausnahme nicht in Anspruch genommen werden.<sup>184</sup>

Wenn ein Output im Wesentlichen einem urheberrechtlich geschützten Werk ähnlich ist, das genutzt wurde, um die KI zu trainieren, handelt es sich bei dem KI-gestützten Werk mit hoher Wahrscheinlichkeit um ein Werk, das gegen das Urheberrecht verstößt, unabhängig davon, ob der Nutzer Kenntnis von dem Originalwerk hatte oder nicht. Transparenz und (falls das heute überhaupt noch möglich ist) das Aufbewahren von Aufzeichnungen sind also überaus wichtig, nicht nur für die Bewertung der Rolle des menschlichen Input und des Grades der Kreativität und Kontrolle, um die Schutzfähigkeit festzustellen, sondern auch als Schutz vor möglichen Copyright-Klagen und zur Bewertung der Haftung (des Nutzers oder des KI-Anbieters).

---

[Intellectual Property Rights Framework, September 2020](#), Ss. 77-84. Diese Definition scheint von der Videospieleindustrie in der EU positiv aufgenommen worden zu sein. Siehe. [position paper](#) von Videogames Europe, AI und Copyright, April 2024.

<sup>181</sup> Nach der Entscheidung in der Rechtssache *Cofemel* (Rechtssache C-683/17) muss es sich bei einem schützenswerten Werk um ein Original handeln, das eine eigene Schöpfung seines Urhebers darstellt, zum anderen muss „es einen mit hinreichender Genauigkeit und Objektivität identifizierbaren Gegenstand“ voraussetzen. Diese Definition enthält bereits alle relevanten Kriterien. Siehe *Cofemel – Sociedade de Vestuário SA gegen. G-Star Raw CV* [2020] ECDR 9.

<sup>182</sup> [Richtlinie \(EU\) 2019/790 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. April 2019 über das Urheberrecht und die verwandten Schutzrechte im digitalen Binnenmarkt und zur Änderung der Richtlinien 96/9/EG und 2001/29/EG.](#)

<sup>183</sup> [Section 107 USC.](#)

<sup>184</sup> Siehe *Authors Guild v. Google* 804 F.3d 202 (2nd Cir. 2015).



### 4.4.3. Cheating

Cheating<sup>185</sup> bei Videospielen (durch Hacking und Bots, Ausnutzung von Bugs und die Nutzung nicht-autorisierter Server) kann erhebliche Probleme im Zusammenhang mit dem Urheberrechtsschutz verursachen. Cheating hat Auswirkungen auf das Vervielfältigungsrecht und das Recht auf öffentliche Wiedergabe und kann auch das Umgehen von technischen Maßnahmen zum Schutz urheberrechtlich geschützter Videospiele sowie Verstöße gegen Endbenutzer-Lizenzverträge zur Folge haben (EULA).<sup>186</sup> Videospieleunternehmen haben bereits sehr viel unternommen, um gerichtlich gegen Nutzer und Anbieter dieser Geräte vorzugehen. Es gibt eine Fülle von Gerichtsurteilen zu diesem Thema.<sup>187</sup> Diese Urteile sind sehr hilfreich, um die Grenzen des Urheberrechtsschutzes auf neue und unerwartete Art und Weise zu verstehen. Nach einem Rechtsstreit in Deutschland, der sich über fast ein Jahrzehnt hinzog, wurde der Fall *Sony gegen Datel*<sup>188</sup> zur Klärung an den EuGH verwiesen. Der Gerichtshof der EU sollte die Frage beantworten, ob im Zusammenhang mit Videospielen

*Dritten die Entwicklung und Nutzern die Verwendung von Programmen, die ein Spiel erleichtern, indem sie bestimmte von dessen Urheber entworfene Schwierigkeiten umgehen und die gemeinhin als „Schummelsoftware“ (cheat software) bezeichnet werden, ohne die Zustimmung der Inhaber der Urheberrechte an diesen Spielen erlaubt ist.*<sup>189</sup>

---

<sup>185</sup> Unter „Cheating“ werden Aktivitäten verstanden, die in den Spielverlauf von Videospielen eingreifen oder das Spiel anderer Spieler manipulieren.

<sup>186</sup> Siehe allgemein Lober A. and Conraths T. (2019), „Cheat software – ‘Doping’ in Online Games“ 2(2) *IELR* 78.

<sup>187</sup> Zum Beispiel in Deutschland: BGH, Entscheidung vom 7. Februar 2017 – 3 StR 430/16 = NStZ 2017, 274, 275; OLG München, Entscheidung vom 2. März 2017 – 29 U 1799/16 = ZUM-RD 2017, 394, 398; Urteil vom 6. Oktober 2016; Aktenzeichen Nr. I ZR 25/15; Vereinigte Staaten: *MDY Industries, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc* 629 F 3d 928 (9th Cir 2010). Die frühesten Fälle, bei denen es um den Urheberrechtsschutz im Zusammenhang mit Cheating geht, sind wahrscheinlich in den Vereinigten Staaten die Rechtssache *Lewis Galoob Toys, Inc v. Nintendo of America, Inc* 964 F 2d 965 (9th Cir 1992); *Riot Games, Inc v. Stefan Delgado Argote et al.* Case number 2:16-cv-05871 (CD Cal 2017); *Epic Games, Inc v. Joseph Sperry.* Case number 5:18-cv-00094 (EDNC 2018); *Bungie, Inc v. AimJunkies.com.* Case number 2:21-cv-00811-TSZ (WD Wash 2022); Vereinigtes Königreich: *Blizzard Entertainment SAS v. Bossland GmbH* [2019] EWHC 1665 (Ch); *Take-Two Interactive v. James* [2020] EWHC 179 (Pat).

<sup>188</sup> Rechtssache C-159/23: *Sony Computer Entertainment Europe Ltd. v. Datel Design and Development Ltd. and Others.*

<sup>189</sup> Schlussanträge des Generalanwalts Ma ciej Szpunar vom 25. April 2024 (1), Rechtssache C-159/23: *Sony Computer Entertainment Europe Ltd. gegen Datel Design and Development Ltd., Datel Direct Ltd., JS.*

#### 4.4.4. Nutzergenerierte Inhalte, „Let’s Play videos“ und Streaming

Spieler entwickeln häufig ihre eigenen Spiele, indem sie geschützte Werke aus ihren Lieblingsvideospiele oder anderen Quellen mischen. Das ist eine sehr beliebte Tätigkeit, die auch von den Rechteinhabern von Videospiele gern gesehen wird. Aber diese Art der Veränderung kann durchaus zu Verstößen gegen das Urheberrecht führen, falls die Spieler nicht die Einwilligung der Rechteinhaber eingeholt haben oder falls es keine Einschränkungen oder Ausnahmen vom Urheberrecht gibt. Um den Nutzern diese Neuschöpfungen zu erleichtern, stellen Videospielehersteller in ihren EULA Lizenz- oder Nutzungsbedingungen zur Verfügung.<sup>190</sup> Fehlen solche Lizenzbedingungen, wird deutlich, dass die Einschränkungen und Ausnahmeregelungen in der EU, die in der Urheberrechtsrichtlinie und Richtlinie über den digitalen Binnenmarkt enthalten sind, sehr viel weniger Spielraum lassen als die Fair-Use-Regelung in den Vereinigten Staaten. Trotzdem werden diese Aktivitäten im Großen und Ganzen von den Rechteinhabern toleriert – mit zwei Ausnahmen: „Let’s Play Videos“ und Streaming.

„Let’s Play-Videos“ sind Videos, die den Spielverlauf dokumentieren. Dabei kommentiert der Spieler in der Regel das Spiel mit kritischen oder humorvollen Kommentaren. Da diese Videos das gesamte Videospiel oder den größten Teil davon enthalten, ist die Schaffung solcher Videos mit Problemen im Zusammenhang mit den Vervielfältigungsrechten in dem Spiel und/oder seinen Bestandteilen verbunden. Wenn diese Let’s Play-Videos auf eine Hosting-Plattform hochgeladen werden, wo sie von der Öffentlichkeit gesehen werden können, verstoßen sie möglicherweise gegen das Verbot der öffentlichen Darbietung, der öffentlichen Zugänglichmachung und der öffentlichen Wiedergabe der Werke.

Livestreaming bedeutet in diesem Zusammenhang, dass Spieler sich selbst filmen, während sie ein Videospiel spielen – in der Regel begleitet von Kommentaren – und dies über eine Online-Plattform wie Twitch, Facebook Gaming oder YouTube senden. Videospiel-Livestreams haben Ähnlichkeit mit Let’s Play-Videos, aber Let’s-Play-Videos sind mit wesentlich mehr Bearbeitung und Pflege verbunden, während es sich bei Livestreams um eine unredigierte Echtzeit-Darbietung handelt

Bei beiden Szenarien müssen Spieleentwickler, wenn sie keine Genehmigung haben (häufig erhältlich über EULA oder Nutzungsbedingungen)<sup>191</sup> die Einschränkungen und Ausnahmen berücksichtigen, um nicht gegen das Urheberrecht zu verstoßen. Dies hat mehr Aussicht auf Erfolg in Rechtssystemen, die eine besondere Ausnahmeregelung für nutzergenerierte Inhalte haben (wie Kanada) oder ein flexibleres System von Ausnahmen vom Urheberrecht (wie die Fair-Use-Regelung in den Vereinigten Staaten) als in einem System mit einer geschlossenen Liste von Ausnahmen (wie in der EU und im Vereinigten

---

<sup>190</sup> Siehe Mezei P. und Harkai I. (2022), „End-User Flexibilities in Digital Copyright Law – An Empirical Analysis of End-user License Agreements“, 5(1) *IELR*, pp. 2-21.

<sup>191</sup> Create hat eine sehr klare Benutzeroberfläche entwickelt, die zeigt, was bei einer Reihe von Videospiel-Publishern erlaubt ist: <https://www.copyrightevidence.org/yjcp/overview>.



Königreich). Das muss allerdings noch gerichtlich getestet werden. Wahrscheinlich wird es jedoch nie dazu kommen, da diese Aktivitäten – wenn sie nicht geduldet werden – sehr schnell durch die Notice and take down-Regelung unterbunden werden.

Da es sich bei Videospielen um eine hochkomplexe Materie handelt (die Nutzung von Videospielen), ist möglicherweise die Tatsache, dass Rechteinhaber von Videospielen nutzergenerierte Inhalte, Let's Play oder das Streamen von Videos tolerieren oder autorisieren, nicht ausreichend, um Urheberrechtsverstöße zu vermeiden. Das Videospiel könnte Inhalte von Dritten enthalten, für die keine Lizenz für eine Nutzung in dem Videospiel selbst und erst recht nicht für diese Art von sekundärer Nutzung besteht. Besonders relevant ist das Beispiel von Musik, da der Publisher des Videos die Musik zwar für ein Videospiel lizenziert haben kann, aber nicht für das Streaming durch Spieler. Alle Rechte zu sichern, die für eine Blanko-Lizenz für den Entwickler/Spieler notwendig sind, könnte schwierig sein, zeitaufwändig und zu kostspielig für die meisten Rechteinhaber von Videospielen. In der EU hat Artikel 17 der DSM-Richtlinie vor kurzem den Plattformanbietern mehr Verantwortung übertragen. Es dürfte interessant sein, zu beobachten, ob und inwieweit dies das Videospiele-Ökosystem beeinflussen wird.

## 4.5. Schlussfolgerung

Der Rechtsrahmen und die Rechtslandschaft für den Urheberrechtsschutz von Videospielen in der EU sind umfassend, facettenreich und decken den komplexen Charakter dieser Produkte/Dienste ab. Allerdings sind Videospiele ein Terrain, auf dem sich Kreativität und neue Technologien begegnen. Sie entwickeln sich unaufhörlich, und sie sind einzigartig in ihrem interaktiven Charakter. Sie produzieren permanent neue Rechtsfragen, und es ist keine Überraschung, dass es noch den einen oder anderen Aspekt des Urheberrechtsschutzes gibt, der noch nicht vor Gericht getestet wurde.



## 5. Videospiele und Verstöße gegen das Recht des geistigen Eigentums

*Yin Harn Lee, Senior lecturer in law , Universität Bristol, UK*

Dieses Kapitel befasst sich mit dem Problem des Verstoßes gegen das Recht des geistigen Eigentums in der Videospieleindustrie, vor allem mit Praktiken, die negative Auswirkungen auf die Einnahmen der Rechteinhaber haben. Dazu zählen das Kopieren und die Verbreitung vollständiger Kopien von Videospielen ohne die Genehmigung der Rechteinhaber, das Klonen von Spielen, d.h., der Nachbau eines erfolgreichen Videospieles, ohne dass die Graphik, Musik oder der Code des Originalspiels direkt kopiert werden, und der nicht-autorisierte Weiterverkauf von Videospiele-Produktschlüsseln über den „grauen Markt“. Für jede dieser Art von Urheberrechtsverletzungen wird dieses Kapitel darlegen, wie sich diese Praktik auf die Videospieleindustrie auswirkt, feststellen, welche Verstöße gegen das Urheberrecht sich daraus ergeben und einen Überblick über die Strategien für die Rechtsdurchsetzung liefern (sowohl die rechtlichen als auch sonstige), die von der Videospieleindustrie entwickelt wurden. Videospiele sind ein interaktives Medium. Daher ist die Einbeziehung der Spieler eine wichtige Voraussetzung für den Erfolg jedes Spiels. In der Regel sind die Beziehungen von Videospieleunternehmen zu ihren Kunden sehr viel enger als die anderer Unternehmen in der Kreativbranche (über Online-Diskussionsforen, Social Media usw.). Sie sind hinsichtlich des Feedbacks, der Mundpropaganda (und immer stärker des Influencer-Marketings) und des kontinuierlichen Verkaufs ihrer nachfolgenden Spiele auf ihre engagiertesten Spieler angewiesen. Daher ist es für ein Videospieleunternehmen wichtig, eine positive Beziehung zu ihrer Spielerbasis zu pflegen. Vor allem muss das Unternehmen sorgfältig abwägen, ob die Entscheidung, seine Rechte gegenüber einzelnen Spielern gerichtlich durchzusetzen, diese Beziehung beeinträchtigen könnte.

## 5.1. Nicht-autorisierte Verbreitung

Heutzutage werden Videospiele in der Regel online kopiert und verbreitet, über Peer-to-Peer-Protokolle (wie BitTorrent) und Filehosting-Plattformen.<sup>192</sup> Im Gegensatz zu anderen Formen audiovisueller Inhalte, wo ein Übergang vom Download zum Streaming stattgefunden hat, werden nicht-autorisierte Kopien von Videospiele nach wie vor in erster Linie über Download verbreitet. Es ist zwar im Prinzip möglich, Videospiele über Cloud-Server zu spielen. Aber dazu ist eine weitaus höhere Rechnerleistung erforderlich als für das Streamen anderer Formen audiovisueller Inhalte, wegen der hochkomplexen Rechenprozesse und weil dafür eine sehr viel schnellere und auch stabilere Internetverbindung notwendig ist, als in den meisten Haushalten zur Verfügung steht. Aus den Statistiken der Videospieleindustrie geht hervor, dass das nicht-autorisierte Herunterladen von Spielen sehr häufig vorkommt und gängige Praxis ist.<sup>193</sup>

Wenn jemand versucht, eine nicht-autorisierte Kopie eines Videospiele zu erstellen, die über das Internet verbreitet wird, verstößt er unweigerlich gegen mehrere Aspekte des Urheberrechts. Das erstmalige Erstellen einer Kopie des Spiels verstößt gegen das ausschließliche Recht des Rechteinhabers auf Vervielfältigung seines Werkes. Durch das Hochladen der Kopie auf eine Filehosting-Plattform oder durch das öffentliche Zugänglichmachen über ein Peer-to-Peer-Filesharing-Netzwerk verstößt er sowohl gegen das Vervielfältigungsrecht als auch gegen das Verbreitungsrecht des Rechteinhabers oder das Recht der öffentlichen Wiedergabe, je nachdem, wie die öffentliche Zugänglichmachung eines Werkes in dem betreffenden Land eingestuft wird.<sup>194</sup> Heutzutage werden Videospiele häufig durch technische Schutzmaßnahmen geschützt, etwa durch Zugangskontrollen, die nur legitimierte Käufern den Zugang zu dem Spiel ermöglichen, und Kopierschutz, der verhindert, dass weitere Kopien angefertigt werden können. Dort, wo diese Vorrichtungen vorhanden sind, muss der Nutzer zuerst diese technischen Schutzmaßnahmen umgehen (sie „knacken“, wie dieser Prozess umgangssprachlich auch genannt wird), um spielbare Kopien des Videospiele zu erhalten.<sup>195</sup> Dabei verstößt der Nutzer zwangsläufig gegen den Umgehungsschutz des WIPO-Urheberrechtsvertrags<sup>196</sup> und des WIPO-Vertrags über Darbietung und Tonträger.<sup>197</sup>

---

<sup>192</sup> Moshirnia A, „Giant Pink Scorpions: Fighting Piracy with Novel Digital Rights Management Technology“ (2012) 23 *DePaul Journal of Art, Technology & Intellectual Property Law* 1, 12 – 16.

<sup>193</sup> Allgemein siehe dazu Moshirnia (n 192) 21 – 23; Holm P, „Piracy on the Simulated Seas: The Computer Games Industry’s Non-Legal Approaches to Fighting Illegal Downloads of Games“ (2014) 23 *Information & Communication Technology Law Journal* 61, 61- 63; Moshirnia A, „Typhoid Mario: Video Game Piracy as Viral Vector and National Security Threat“ (2018) 93 *Indiana Law Journal* 975, 987 – 992; Garcia K, „Monetizing Infringement“ (2020) 54 *UC Davis Law Review* 265, 289 – 290.

<sup>194</sup> In der EU würde dies als der Öffentlichkeit zugänglich machen eingestuft: [C-263/18 \*Nederlands Uitgeversverbond v Tom Kabinet\*](#) [2020] CMLR 20. In den Vereinigten Staaten, wo es kein eigenes Recht der öffentlichen Zugänglichmachung oder Recht der öffentlichen Wiedergabe gibt, würde dies als ein Akt der Verbreitung definiert werden: Siehe Pallante M, *The Making Available Right in the United States* (US Copyright Office, 2016).

<sup>195</sup> Zu Einzelheiten darüber, wie dies möglich ist, siehe Moshirnia (n 192) 11 – 12.

<sup>196</sup> [WIPO Urheberrechtsvertrag 1996](#).

<sup>197</sup> [WIPO-Vertrag über Darbietung und Tonträger 1996](#).



Diese Schutzmaßnahmen sind im Urheberrecht der meisten Länder weltweit verankert,<sup>198</sup> und Rechteinhaber haben einen zusätzlichen Grund für eine Urheberrechtsklage auf dieser Grundlage.

Die Betreiber von Filehosting-Plattformen und –Websites, die Peer-to-Peer-Filesharing ermöglichen, können auch zusätzlich zur Verantwortung gezogen werden, wenn sie Kenntnis davon haben, dass ihr Dienst für die Verbreitung von urheberrechtsverletzendem Material genutzt wird.<sup>199</sup> Dies ist wahrscheinlich sehr viel eher der Fall bei Plattformen, die eigens für den Austausch von urheberrechtsgeschütztem Material gegründet wurden, als bei normalen Plattformen, die auch für den legitimen Austausch von solchem Material genutzt werden. Ein Paradebeispiel für eine Plattform für den rechtswidrigen Austausch von urheberrechtsgeschütztem Material ist The Pirate Bay, die von einer schwedischen Anti-Copyright-Organisation gegründet worden ist<sup>200</sup> und deren Zweck bereits aus dem Namen hervorgeht. In der Europäischen Union können diese Plattformen sogar direkt für Urheberrechtsverletzungen haftbar gemacht werden. In *Stichting BREIN gegen Ziggo*<sup>201</sup> stellte der Gerichtshof der Europäischen Union (EuGH) fest, dass das Bereitstellen und das Betreiben einer Filesharing-Plattform wie The Pirate Bay – die zwar selbst keine Kopien speichert, es aber den Nutzern dieser Plattform leicht macht, nicht-autorisierte Kopien von Werken zu finden und herunterzuladen, indem sie die entsprechenden Dateien indexiert und eine Suchfunktion anbietet – eine Handlung der öffentlichen Wiedergabe von urheberrechtlich geschützten Werken darstellt, die unrechtmäßig geteilt werden.

Einzelne Nutzer, die nicht-autorisierte Kopien von Videospielen herunterladen, haften unmittelbar für die Verletzung des Vervielfältigungsrechts von Rechteinhabern. Das heißt, dass die Nutzer, die diese unrechtmäßig erstellten Kopien erstmals online zur Verfügung gestellt haben, auch wegen Beihilfe zu Urheberrechtsverletzungen haften, die von anderen Nutzern begangen wurden. Wenn Nutzer urheberrechtlich geschützte Videospiele über ein Peer-to-Peer-Filesharing-Protokoll wie BitTorrent herunterladen, verstoßen sie auch gegen das alleinige Recht des Rechteinhabers der öffentlichen Wiedergabe seines Werkes – insbesondere das Recht, das Werk der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, – zumindest nach EU-Recht. Das ist so, weil BitTorrent-Protokolle so funktionieren, dass jeder, der eine Datei herunterlädt (als „Leecher“), diese automatisch auch hochlädt (als „Seeder“), sobald er ein Fragment einer heruntergeladenen Datei erhält. In *Mircom International Content Management gegen Telenet*<sup>202</sup> vertrat der EuGH die Auffassung, dass diese Besonderheit von BitTorrent bedeute, dass das nicht-autorisierte

---

<sup>198</sup> Siehe zum Beispiel das australische Urheberrechtsgesetz 1968, s 116AN; das Urheberrechtsgesetz der Volksrepublik China, Art 49; die EU-Richtlinie zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft, Art. 6; UK Copyright, Designs and Patents Act 1988, Part VII; US Copyright Act von 1976, s 1201.

<sup>199</sup> Zu einem globalen Überblick über die Haftung von Internet-Vermittlern für die Handlungen ihrer Nutzer siehe Seng D, *Comparative Analysis of National Approaches of the Liability of Internet Intermediaries* (WIPO, 2010).

<sup>200</sup> Vor allem vom schwedischen Think Tank Piratbyrå, der 2010 aufgelöst wurde.

<sup>201</sup> *C-610-15 Stichting BREIN v Ziggo* [2017] ECDR 19.

<sup>202</sup> *C-597/19 Mircom International Content Management v Telenet* [2022] ECDR 1.



Teilen von urheberrechtlich geschützten Inhalten einen Verstoß gegen das ausschließliche Recht des Rechteinhabers darstellt, sein Werk der Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

### 5.1.1. Durchsetzung des Urheberrechts

Rechteinhaber können bei dieser Art von Urheberrechtsverletzung gegen eine Reihe von Beteiligten vorgehen: gegen die Nutzer, die die Spiele hochgeladen und sie online zur Verfügung gestellt haben, gegen die Nutzer, die sie heruntergeladen haben, und eventuell auch gegen die Plattformanbieter, über deren Plattformen die Spiele rechtswidrig verbreitet werden. Allerdings kann ein Rechtsstreit eine sehr zeitaufwändige und teure Angelegenheit sein, vor allem, wenn die Nutzer in unterschiedlichen gerichtlichen Zuständigkeiten ansässig sind und ihre Identität nicht bekannt ist. Ein Rechtsstreit gegen einzelne Nutzer, die lediglich am Downloaden von nicht-autorisierten Kopien von Spielen beteiligt sind, kann auch aus einem anderen Grund kontraproduktiv sein: Ein solches Vorgehen wird von Spielern wahrscheinlich als eine unverhältnismäßige, repressive und ungerechtfertigte Reaktion angesehen und kann die Anti-Copyright-Stimmung unter Spielern noch verstärken.<sup>203</sup> Aus diesen Gründen verzichten Rechteinhaber normalerweise darauf, gerichtlich gegen einzelne Nutzer vorzugehen.

Rechteinhaber haben jedoch auch die Möglichkeit, andere Rechtsmittel anzuwenden, die weniger langwierig sind und bei denen negative Auswirkungen auf ihre Spielerbasis eher nicht zu befürchten sind. Diese Rechtsmittel stehen Rechteinhabern normalerweise für alle Arten von Werken zur Verfügung. Eine dieser Möglichkeiten sind Anordnungen zur Blockierung von Websites, die Internet-Provider verpflichten, ihren Abonnenten den Zugang zu diesen Seiten zu sperren. Dies ist natürlich nur möglich in Ländern, in denen ein solches Rechtsmittel existiert.<sup>204</sup> Solche Anträge haben weitaus mehr Aussicht auf Erfolg, wenn es sich um Websites handelt, bei denen es in erster Linie darum geht, urheberrechtsverletzendes Material zu verbreiten, wie The Pirate Bay. Weniger gut sind die Erfolgsaussichten bei Websites, die in der Regel kein urheberrechtsverletzendes Material verbreiten, wie die allgemeinen File-Hosting-Plattformen. Rechteinhaber können auch das Notice-And-Take-Down-Verfahren nutzen, um die Anbieter von Websites aufzufordern, urheberrechtsverletzendes Material zu entfernen. Dies hängt allerdings davon ab, ob die betreffenden Anbieter ein solches System implementiert haben. Bei allgemeinen File-Sharing-Plattformen ist dies wahrscheinlich eher der Fall, da diese ein Interesse daran haben, urheberrechtsverletzende Praktiken zu unterbinden. Einige Länder haben eine "Safe-Harbour"-Regelung eingeführt. Diese Regelung bietet Online-Anbietern Straffreiheit bei

---

<sup>203</sup> Moshirnia (n 192) 24; Holm (n 193) 64 – 65. Zu den Auswirkungen von Rechtsstreitigkeiten gegen einzelne Nutzer im Kontext von File-Sharing siehe Depoorter B, Van Hiel A und Vannaste S, „Copyright Backlash“ (2011) 84 *Southern California Law Review* 1251.

<sup>204</sup> Beispiele hierfür sind Australien, die EU, Singapur und das Vereinigte Königreich. Siehe das australische Urheberrechtsgesetz von 1968, s 115A; die EU-Richtlinie über die Informationsgesellschaft, Art 8(3); Singapore Copyright Act 2021, s 325; UK Copyright, Designs and Patents Act 1988, s 97A (wie in *Twentieth Century Fox v British Telecommunications* interpretiert [2011] EWHC 1981).



Urheberrechtsverletzungen durch ihre Nutzer, sofern: (i) sie keine Kenntnis davon haben, dass über ihren Dienst urheberrechtsverletzendes Material verbreitet wird; und (ii) sie, sobald sie Kenntnis davon erlangt haben, rasch reagieren und das Material löschen oder den Zugang zu dem Material sperren.<sup>205</sup> Rechteinhaber sollten sich jedoch bewusst sein, dass beim Notice-And-Take-Down-Verfahren immer die Gefahr besteht, dass urheberrechtsverletzendes Material an anderer Stelle wieder auftaucht.

## 5.1.2. Geschäftsstrategien und technologische Strategien

Viele Videospiele sind heute, wie bereits erwähnt, durch technische Schutzmaßnahmen geschützt, die sicherstellen, dass nur rechtmäßige Nutzer Zugang zu dem Spiel haben.<sup>206</sup> Diese Schutzmaßnahmen können natürlich von technisch versierten Nutzern umgangen werden, was auch häufig geschieht. Aber sie stellen trotzdem ein erhebliches Hindernis dar, da es nicht so einfach ist, diese Schutzmaßnahmen zu „knacken“.<sup>207</sup> Bevor nicht-autorisierte Kopien von Videospiele auf dem Markt auftauchen, vergeht normalerweise Zeit. Da die meisten Spiele in dem Monat nach der Veröffentlichung eines Spiels verkauft werden, schützt diese Zeitspanne immerhin eine große Zahl von Verkäufen.<sup>208</sup> Wenn solche technischen Schutzmaßnahmen eingesetzt werden, ist es wichtig für Rechteinhaber, sicherzustellen, dass das Spielen von Videospiele nicht beeinträchtigt wird.<sup>209</sup> Einige dieser technischen Schutzmaßnahmen – SecuROM zum Beispiel, ein System, das ab 2005 häufig von der Videospieleindustrie eingesetzt wurde – führten zu Rechnerabstürzen, Instabilität in der Systemleistung und zu Sicherheitslücken. Der Einsatz solcher Systeme war sehr ärgerlich für die Verbraucher und bewirkte genau das Gegenteil dessen, was sie bezwecken sollten: Sie bringen Spieler, die eine rechtmäßige Kopie des Spiels erworben haben, dazu, eine nicht-autorisierte Kopie herunterzuladen, um das Spiel ungestört spielen zu können.<sup>210</sup>

Einige Rechteinhaber haben Geschäftsmodelle entwickelt, die weniger anfällig sind für die nicht-autorisierte Verbreitung von Videospiele. Anstatt dass für das einmalige Herunterladen eines Spiels gezahlt werden muss, sind immer mehr Spiele so aufgebaut, dass Spieler während des Spiels ständig zusätzliche Elemente kaufen müssen, um das Spiel fortsetzen zu können.<sup>211</sup> Die Teilnahme an Massively Multiplayer Online

---

<sup>205</sup> Zu einer globalen Übersicht siehe Seng (n 199).

<sup>206</sup> Zu einem Überblick über den Einsatz technischer Schutzmaßnahmen in der Videospieleindustrie siehe Holm (n 193) 65 – 66.

<sup>207</sup> Holm (n 193) 66.

<sup>208</sup> Moshirnia (n 192) 7.

<sup>209</sup> Holm (n 193) 67 – 69.

<sup>210</sup> Lee J, *'Still Alive'* (*Games Industry.biz*, 10. Dezember 2008) (Randy Stude, Präsident der PC Gaming Alliance, stellte fest: „Ihre Leser, Ihre Kunden kennen diese Geschichten nur allzu gut, wo Verbraucher häufig den Eindruck haben, dass die DRM-Beschränkungen bei Videospiele es für sie schwieriger machen, ein Spiel zu installieren und zu spielen als für jemanden, der eine Raubkopie des Spiels installieren will.“); Moshirnia (n 192) 35 – 38.

<sup>211</sup> Lee (n 210) (Randy Stude, Präsident der PC Gaming Alliance, erklärte an anderer Stelle, dass es keineswegs so ist, dass Online-Spiele „leichte Beute für Piraterie“ sind, da der Spieler während des Spielens



Role-Playing Games („MMORPGs“ – „Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele“) wie *World of Warcraft* und *Star Wars: The Old Republic* ist nur möglich über ein monatliches Abonnement.<sup>212</sup> „Free to play“-Spiele wie *Genshin Impact*, *World of Tanks* und *Fortnite* sind zwar kostenlos. Diese Spiele sind jedoch so gestaltet, dass der Spieler animiert wird, während des Spiels ständig weiteres Zubehör zu dem Spiel zu kaufen, das nicht kostenlos ist.<sup>213</sup> Eine Strategie, die in erster Linie von unabhängigen Spiele-Entwicklern eingesetzt wird, ist die Open-Pricing-Strategie, das heißt, die Käufer zahlen so viel wie sie wollen für ein Spiel.<sup>214</sup> Hierbei handelt es sich um überaus kreative Schutzmaßnahmen, die bewirken, dass nicht-autorisierte Kopien von Videospielen unbrauchbar werden, häufig auf eine humorvolle Weise<sup>215</sup> und durch Social Shaming.

## 5.2. Spiele-Klonen

Beim Klonen von Spielen versucht ein Unternehmen, den Erfolg eines Videospieles auszunutzen, indem es die Spielmechanik nachbaut – d.h., die Regeln und Systeme, die die Interaktion des Spielers mit dem Spiel steuern – aber ohne die Graphik, den Sound oder das Computerprogramm des Spiels zu kopieren. Auf diese Weise kann ein Spiel produziert werden, das wie das Original gespielt werden kann, aber anders aussieht und sich anders anhört. Das Klonen von Spielen tauchte erstmals als urheberrechtliches Problem in der Mobilegames-Industrie auf, da mobile Spiele in der Regel relativ einfach aufgebaut sind und daher für diese Art der Nachahmung besonders anfällig sind. Seitdem ist das Klonen von Spielen jedoch auch für aufwändige Spiele mit großem Budget ein Problem geworden. In einem international aufsehenerregenden Prozess verklagte das US-Studio Riot Games 2022 den chinesischen Spielehersteller NetEase, weil NetEase angeblich mit seinem Mobilspiel *Hyper Front* sein eigenes Ego-Shooter-Spiel<sup>216</sup> *Valorant* kopiert hatte.<sup>217</sup>

---

„kontinuierlich Berührungspunkte“ bestätigen muss, sich in das Spiel einloggen und wiederholt bestätigen muss, dass er das Spiel rechtmäßig erworben hat.); Garcia (n 193) 291 – 292.

<sup>212</sup> Holm (n 193) 69 – 70.

<sup>213</sup> Ausführlicher zu Geschäftsmodellen siehe Kapitel 1 dieser Veröffentlichung.

<sup>214</sup> Moshirnia (n 192) 39 – 49.

<sup>215</sup> So erscheint zum Beispiel bei nicht-autorisierten Kopien von *Serious Sam 3* ein riesiger rosafarbener Skorpion bewaffnet mit zwei Gewehren, der erbarmungslos auf den Spieler Jagd macht: Moshirnia (n 192) 49 – 66.

<sup>216</sup> Ein Ego-Shooter-Spiel ist ein Videospielegenre, bei dem ein Videospieleler aus der Ego-Perspektive agiert und mit Schusswaffen andere Spieler bekämpft.

<sup>217</sup> *Hyper Front* wurde danach von NetEase eingestellt, und Riot Games kündigte an, dass es eine Mobilversion von *Valorant* auf den Markt bringen wolle. Daraufhin hat NetEase angekündigt, es wolle eine geänderte Version von *Hyper Front* unter dem neuen Titel *Operation Apocalypse* herausgeben.

## 5.2.1. Durchsetzung des Urheberrechts

Grundsätzlich kann man natürlich die Auffassung vertreten, dass das Klonen eines Videospiele einen Verstoß gegen das Vervielfältigungsrecht des Urhebers darstellt und möglicherweise auch gegen das Recht auf Anpassung oder auf die Schaffung abgeleiteter Werke verstößt (je nachdem, wie diese Rechte in dem betreffenden Rechtssystem definiert werden).<sup>218</sup> Wenn man allerdings die Probleme betrachtet, die mit der Bewertung von Videospiele als Gegenstand des Urheberrechts verbunden sind,<sup>219</sup> hängen die Erfolgsaussichten einer solchen Klage von der Rechtsprechung ab, unter der die Klage eingereicht wird. Wie in Kapitel 4 dieser Veröffentlichung erläutert, war eine frühere derartige Klage im Vereinigten Königreich nicht erfolgreich. Der High Court war der Auffassung, dass das Videospiele nicht in eine Kategorie eingestuft werden konnte, die die Spielmechanik umfasste.<sup>220</sup> Aktuelle Fälle vor US-Gerichten<sup>221</sup> und vor chinesischen Gerichten<sup>222</sup> waren da erfolgreicher, obwohl einige dieser Fälle ein erhebliches Maß an künstlerischer Ähnlichkeit aufweisen. Es ist nicht klar, ob ein ähnliches Ergebnis zustande kommen würde, wenn es um das Kopieren des „reinen“ Gameplays geht, ohne künstlerische Ähnlichkeiten.

Mehr Aussicht auf Erfolg verspricht das Wettbewerbsrecht, wenn Rechteinhaber gegen das Klonen ihrer Spiele gerichtlich vorgehen wollen.<sup>223</sup> Das Gesetz gegen unlauteren Wettbewerb verbietet Marktteilnehmern, Wettbewerbshandlungen vorzunehmen, „die den anständigen Gepflogenheiten in Gewerbe oder Handel zuwiderlaufen“.<sup>224</sup> Dies ist besonders dann relevant, wenn der Spieleklon so vermarktet wird, dass es zu Verwechslungen mit dem Original kommt, die den Verbraucher glauben machen, dass es sich um das Originalspiel handelt und er den Spieleklon kauft anstatt des Originals. Auf dieser Grundlage hatte der Spieleentwickler des „Hypercasual-Spiele

---

<sup>218</sup> So gibt zum Beispiel das Urheberrecht im Vereinigten Königreich Rechteinhabern das ausschließliche Recht, Adaptionen ihrer Werke zu schaffen: Das amerikanische Urheberrecht gibt den Rechteinhabern das ausschließliche Recht, abgeleitete Werke zu schaffen: siehe UK Copyright, Designs and Patents Act 1988, s 16(1)(e) und 21; US Copyright Act 1976, s 106(2).

<sup>219</sup> Ausführlicher dazu siehe die Kapitel 3 und 4 dieser Veröffentlichung.

<sup>220</sup> *Nova Productions v Mazooma Games* [2006] EWHC 24 (Ch); [2007] EWCA Civ 219.

<sup>221</sup> *Tetris Holding v Xio Interactive* 863 F Supp 2d 394 (DNJ 2012); *Spry Fox v LolApps* No 2:12-cv-00147 (WD Wash 2012).

<sup>222</sup> *Woniu Technology Inc. v Tianxiang Hudong and Aiqiyi* [2018] Suzhou Intermediate People's Court SZZMCZ No 00201; [2018] Higher People's Court of Jiangsu Province SMZ No 1054. Zu den Kommentaren siehe Z Li, „The Copyright Protection of Video Games from Reskinning in China: A Comparative Study on UK, US and China Approaches“ (2019) 11(2) *Tsinghua China Law Review* 293, 326 – 331; T He „From Single-Player Games to Metaverse: A Futuristic Analysis of Challenging Legal Issues in the Video Game Industry in China“ (2022) 71(10) *GRUR International* 952, 959 – 960.

<sup>223</sup> Fava E, „Hyper-Casual Simulation Video Games May Not be Original Enough to Enjoy Copyright Protection But Game Cloning Could Still be Prevented by Relying on Unfair Competition: *Voodoo v Rollic Games and Hero Games*“ (2021) 43(6) *European Intellectual Property Review* 402. Siehe auch Wang M, „Original Idea or Illegal Copying? Video Game Copying in China and Its Effects on the US Video Game Industry, Future Steps for US Developers and Publishers“ (2022) 38 *Santa Clara High Technology Law Journal* 215, 244 – 246.

<sup>224</sup> Pariser Verbandsübereinkunft zum Schutz des gewerblichen Eigentums 1979, Art 10bis. In anderen Rechtssystemen erfüllt das Gesetz gegen Kennzeichenverletzung (law of passing off) oder der Verstoß gegen die Handelsaufmachung (trade dress infringement) eine ähnliche Funktion.



*Woodturning 3D* vor dem Pariser erstinstanzlichen Gericht Erfolg gegen den Hersteller des Spieleklons *Wood Shop*.<sup>225</sup> Die Vermarktung von *Wood Shop* wurde als unfairer Wettbewerb bewertet, weil das Spiel absichtlich als Klon von *Woodturning 3D* entwickelt worden war und die Verbraucher die beiden Spiele verwechseln konnten. In ähnlicher Weise war der amerikanische Spielepublisher Blizzard Entertainment mit seiner Klage in China erfolgreich, auf der Grundlage des chinesischen Gesetzes gegen unlauteren Wettbewerb.<sup>226</sup> Das Unternehmen verklagte ein chinesisches Unternehmen wegen Klonens seines beliebten Spiels *Hearthstone*.

In den Vereinigten Staaten konnten sich Rechteinhaber Patente für besonders innovative Spielmechaniken sichern,<sup>227</sup> die es ihnen ermöglichen, gegen Konkurrenten zu klagen, die dieselbe Mechanik in ihre eigenen Spiele eingebaut haben.<sup>228</sup> Diese Strategie dürfte jedoch nicht überall möglich sein. Das europäische Patentrecht zum Beispiel verbietet das Patentieren von Computer-Software „als solche“ und schließt von der Patentierbarkeit auch „Pläne, Regeln und Verfahren für ... Spiele oder für geschäftliche Tätigkeiten“ aus.<sup>229</sup> Deshalb hatten Rechteinhaber Probleme, die Spielmechanik in Europa patentieren zu lassen, vor allem, wenn die Mechanik keine spezielle Hardware erfordert und daher eher als „Software“ oder als bloße Spielregel eingestuft wurde.<sup>230</sup>

Das Markenrecht wurde ebenfalls als Möglichkeit zur Durchsetzung des Urheberrechts vorgeschlagen. Ein Video, das den Betrieb einer Spielmechanik zeigt, könne zum Beispiel als Marke eingetragen werden. Dies könnte einem Rechteinhaber die Möglichkeit geben, die Marke gegenüber Konkurrenten zu schützen, die eine identische oder zum Verwechseln ähnliche Funktion in ihren Spielen verwenden.<sup>231</sup> Es ist allerdings nicht klar, ob eine solche Marke das Unterscheidungsmerkmal erfüllt – d.h., ob sie geeignet ist, die Waren oder Dienstleistungen eines Unternehmens von den Waren oder Dienstleistungen eines anderen Unternehmens zu unterscheiden<sup>232</sup> – da Verbraucher eine Spielmechanik gewöhnlich mit einem Spiel in Verbindung bringen und nicht mit einem

---

<sup>225</sup> [Tribunal Judiciaire de Paris, No. 20/03352 \(4. September 2020\)](#). Zu Kommentaren siehe Fava (n 223) 402 – 405.

<sup>226</sup> *Blizzard Entertainment v Blizzard Entertainment v Shanghai Youyi Network Technology* [2014] Shanghai First Intermediate People's Court HYZMW(Z)CZ No 23. Zu Kommentaren siehe Wang (n 223) 236.

<sup>227</sup> Zum Beispiel das „Dialograd“ aus der *Mass Effect*-Serie ([US Patent No 8,082,499](#)) und das „sanity system“ aus *Eternal Dark* ([US Patent No 6,935,954](#)).

<sup>228</sup> Siehe *Sega of America v Fox Interactive* No 4:03-cv-05468 (ND Cal 2003). Der Fall wurde schließlich außergerichtlich beigelegt.

<sup>229</sup> [Europäisches Patentübereinkommen](#), Art 52(2)(c) und 52(3).

<sup>230</sup> Vgl. [EPO Boards of Appeal Decision of August 17, 2006 in respect of Case No T 1504/17](#) (Das Europäische Patentamt hat Nintendo ein Patent für den Einsatz eines Bewegungssteuerungs-Sensors erteilt, um die Auswahl und Bewegung von In-Game-Objekten festzulegen. Begründet wurde die Patenterteilung mit dem Argument, dass die Erfindung „nicht ein Spielaspekt wie eine Spielregel war, sondern ein technisches Instrument zur Steuerung eines Objekts in einem Spiel.“) mit [EPO Boards of Appeal Decision of May 3, 2013 in respect of Case No T 0188/11](#) (Das Europäische Patentamt weigerte sich, ein Patent für eine Mechanik in einem Autorennspiel zu erteilen, die es den Spielern ermöglicht, das Rennauto unterschiedlich zu fahren, entsprechend dem Gewicht des In-Game-Fahrers und der Beifahrer. Das Patentamt begründete seine Weigerung damit, dass die Zuordnung von Gewicht zu virtuellen Figuren und die Steuerung der Reaktion des Rennautos entsprechend ihrem Gewicht lediglich eine Spielregel sei).

<sup>231</sup> Lobov K, [‘How Multimedia Trademarks Could Kill Cloned Games’](#) (*Games Industry.biz*, 19. Februar 2018).

<sup>232</sup> Dazu siehe zum Beispiel [EU Handelsrichtlinie](#), Art 3.



Indikator für die Herkunft. 2017 wurde beim Amt der Europäischen Union für geistiges Eigentum ein Antrag auf Registrierung einer Multimedia-Marke für einen Videospot gestellt, der die „Kill-Cam“-Mechanik aus der *Sniper Elite*-Serie zeigt. Das Verfahren ist noch immer nicht abgeschlossen.<sup>233</sup>

Eine weitere Möglichkeit, Rechteinhabern ein gewisses Maß an Schutz vor dem Kopieren ihrer Werke zu gewähren, ist der Design-Schutz.<sup>234</sup> Geschmacksmusterrechte können zwar das *Aussehen* bestimmter Elemente eines Spiels schützen – die Benutzeroberfläche, Icons, das Aussehen der Figuren usw. Für den Schutz der *Funktionsweise* des Spiels sind sie jedoch ungeeignet. Bei einem Spieleklon, der dieselbe Mechanik auf eine unterschiedliche Weise einsetzt, wären diese Rechte von geringem Nutzen. Es kann auch sein, dass die visuellen Elemente eines Videospiele nur schwer die Anforderungen an den Design-Schutz erfüllen. Die EU-Geschmacksmuster-Regelung schreibt zum Beispiel vor, dass ein Geschmacksmuster nur durch ein Gemeinschaftsgeschmacksmuster geschützt werden kann, wenn es „neu“ ist und „Eigenart“ hat.<sup>235</sup> In der Praxis bedeutet das, dass visuelle Elemente eines Videospiele nur dann geschützt werden können, wenn sie sich vom Material her unterscheiden und einen anderen Gesamteindruck hinterlassen als andere Geschmacksmuster, die der Öffentlichkeit zugänglich gemacht worden sind. Das dürfte schwierig sein, vor allem für Spiele desselben Genres.

## 5.2.2. Geschäftsstrategien

Selbst wenn ein Rechteinhaber zu Recht davon ausgehen kann, dass seine Erfolgchancen in einem Rechtsstreit gegen den Hersteller eines Spieleklons gut sind, so reicht das allein nicht. Ein Rechtsstreit ist eine langwierige Angelegenheit, und Trends in der Videospieleindustrie – vor allem auf dem „Hypercasual“-Mobile-Games-Sektor – sind sehr kurzlebig. Bis der Rechtsstreit beigelegt ist, ist die Nachfrage nach dem Spiel möglicherweise zurückgegangen, und der Rechteinhaber hat wahrscheinlich viel Geld verloren durch die Verlagerung von Verkäufen, das er nicht mehr hereinholen kann. Ein sehr viel schnellerer und effizienterer Ansatz wäre daher, wenn man die Plattformen, über die der Spieleklon vermarktet wird, zwingen würde, den Klon aus ihren Katalogen zu entfernen. Viele digitale Vertriebsplattformen, einschließlich dem App Store von Apple, haben Maßnahmen eingeführt, die Nachahmerprodukte verbieten, die allzu viel von vorhandenen Spielen übernommen haben und/oder ähnliche Namen verwenden.<sup>236</sup> In der

---

<sup>233</sup> [EU-Markenmeldung 017282203](#).

<sup>234</sup> Sarlangue E, [‘Registered Community Designs in the Video Game Industry: A Neglected Yet Potent Tool’](#) (2021) 4(2) *Interactive Entertainment Law Review* 87.

<sup>235</sup> [Gemeinschaftsgeschmacksmuster-Verordnung](#), Art 4(1). Ein Geschmacksmuster gilt als „neu“, wenn der Öffentlichkeit kein identisches Geschmacksmuster zugänglich gemacht worden ist.“ Ein Geschmacksmuster hat „Eigenart“, wenn sich der Gesamteindruck, den es beim informierten Benutzer hervorruft, von dem Gesamteindruck unterscheidet, den ein anderes Geschmacksmuster bei diesem Benutzer hervorruft, das der Öffentlichkeit zugänglich gemacht worden ist. (Art. 5 und Art. 6 der Verordnung).

<sup>236</sup> Siehe Mehta I, [‘Apple Updates Its App Store Rules to Crack Down on Clones’](#) (*Techcrunch*, 7. Juni 2023).



Praxis wird die Schwelle für ein Entfernen eines Spieleklons von einer digitalen Vertriebsplattform wesentlich niedriger sein als die Schwelle für eine erfolgreiche Urheberrechtsklage oder eine Klage wegen Verstoßes gegen das Gesetz gegen unlauteren Wettbewerb. Dies ist strategisch eine sehr viel vernünftiger Option für Rechteinhaber. Einige unabhängige Spielentwickler wenden auch „Naming and Shaming“-Taktiken („beim Namen nennen und beschämen“) gegen Spiele-Kloner an, vor allem, wenn es sich dabei um große Unternehmen handelt.<sup>237</sup>

### 5.3. Game Key-Reselling

Der Weiterverkauf von Game Keys ist die Praxis, die Lizenzschlüssel für die Nutzung von Videospielen, über die Nutzer Spiele aus Online-Stores herunterladen und installieren können, über den grauen Markt zu verkaufen, über Kanäle, die nicht vom jeweiligen Rechteinhaber autorisiert wurden.<sup>238</sup> Anders als in der audiovisuellen Industrie, wo audiovisuelle Werke mit territorialer Exklusivität veröffentlicht werden, werden Videospiele weltweit herausgegeben, und das Territorialitätsprinzip spielt nur eine Rolle beim Preis. Über einige dieser Kanäle werden Lizenzschlüssel direkt an die Endnutzer verkauft, andere fungieren als Online-Marktplätze, über die Nutzer Game Keys an andere Nutzer verkaufen können. Zu den beliebtesten dieser Graumarkt-Websites zählen die Reseller-Portale G2A und Kinguin.

Einige der Keys, die über diese Websites verkauft werden, wurden möglicherweise als Werbegeschenk an Influencer versandt, in der Hoffnung, dass diese in den sozialen Medien für die Spiele Werbung machen. In vielen Fällen erwerben Reseller die Lizenzschlüssel aus Regionen, in denen das Spiel zu einem niedrigeren Preis verkauft wird, und bieten sie Käufern in Regionen an, in denen die Spiele wesentlich teurer sind.<sup>239</sup> Es kann auch sein, dass jemand, der ein digitales Spiele-Bundle gekauft hat,<sup>240</sup> hinterher feststellt, dass er nur an einigen dieser Spiele interessiert ist und sich dann dafür entscheidet, die Lizenzschlüssel für die anderen Spiele zu verkaufen.<sup>241</sup> Häufig wird auch

---

<sup>237</sup> Phillips T, „Don't Clone My Indie Game, Bro! Informal Cultures of Videogame Regulation in the Independent Sector“ (2015) 24 *Cultural Trends* 143. Als der unabhängige Spieleentwickler Buffalo Studios entdeckte, dass sein Spiel *Bingo Blitz* vom führenden MobilGames-Designer Zynga kopiert worden war, gab er eine Infographik heraus, in der die Ähnlichkeiten zwischen den beiden Spielen aufgezeigt wurden, mit einer Erklärung an die Adresse von Zynga: „Wir sind gerührt, dass Ihr neues Spiel von unserem innovativen Produkt beeinflusst wurde.“, siehe Rose M, „[Bingo Blitz Developer Accuses Zynga of Copying](#)“ (*Game Developer*, 30. Januar 2012).

<sup>238</sup> Ein Interview siehe in Hall C, „[The Truth Behind Those Mysteriously Cheap Gray Market Game Codes](#)“ (*Polygon*, 9. Februar 2015).

<sup>239</sup> Fenlon W und Wilde T, „[PC Game Storefronts Compared: What You Need to Know About Retailers and Resellers](#)“ (*PCGamer*, 13. Juli 2019).

<sup>240</sup> Ein Spiele-Bundle ist ein Paket von Videospielen, die zusammen verkauft werden, normalerweise zu einem herabgesetzten Preis.

<sup>241</sup> Federspiel I, „Retailer Scam Re-Sells Humble Bundle Games, Reaps Profit Off Charity“ (*Game Informer*, 28. März 2014); Lober A, Klein S und Groothuis F, „The Long and Winding Road of Digital Distribution, or Why



behauptet, dass viele der Spiele, die über den grauen Markt verkauft werden, illegal mit gestohlenen Kreditkartendaten bezahlt wurden,<sup>242</sup> und dies scheint zumindest in einigen Fällen zuzutreffen.<sup>243</sup> Game Keys werden auf diesen Websites in der Regel zu einem weitaus niedrigeren Preis angeboten als von autorisierten Wiederverkäufern und bringen diese so um Verkäufe. Käufer, die Game Keys von diesen Websites erwerben, haben keine Garantie, dass die Keys legal sind oder so funktionieren, wie versprochen – und in der Tat sind auch viele Käufer schon auf Betrüger hereingefallen<sup>244</sup> – doch angesichts des niedrigeren Preises sind viele bereit, das Risiko einzugehen. Weitere Probleme entstehen, wenn Game Keys mit Hilfe von gestohlenen Kreditkartendaten erworben werden. In diesem Fall müssen die Rechteinhaber, die ja für den Spieleschlüssel bezahlt wurden, Ermittlungen durchführen. Sehr wahrscheinlich müssen die Rechteinhaber dem rechtmäßigen Karteninhaber das Geld zurückerstatten und zusätzlich noch Gebühren an das Kreditkartenunternehmen zahlen. Das ist vor allem für kleinere Unternehmen, die nur über begrenzte finanzielle Mittel verfügen, eine erheblich finanzielle Belastung.

### 5.3.1. Durchsetzung des Urheberrechts

Gelegentlich wird behauptet, der Weiterverkauf digitaler Kopien sei nach dem Urheberrecht erlaubt. Begründet wird dies in der Regel mit dem „Erschöpfungsgrundsatz“.<sup>245</sup> „Erschöpfung“ ist eine Einschränkung des Verbreitungsrechts von Rechteinhabern: Sobald eine Kopie eines Werkes zum ersten Mal mit Einwilligung des Rechteinhabers auf den Markt gebracht wurde, ist das Verbreitungsrecht „erschöpft“, und weitere Kopien können ohne die Genehmigung des Rechteinhabers verkauft werden. Seit Jahren wird darüber diskutiert, ob der Erschöpfungsgrundsatz sich auch auf digitale Kopien von Werken anwenden lässt und nicht auf physische Kopien begrenzt ist.

Auf den ersten Blick sieht es so aus, als ob die Entscheidung des EuGH in *UsedSoft gegen Oracle* diese Frage mit Ja beantworten würde. Der EuGH vertritt die Auffassung, dass nach der Richtlinie über den Rechtsschutz von Computerprogrammen<sup>246</sup> sich die Erschöpfungsdoktrin auf digital verbreitete Kopien von Computerprogrammen anwenden lässt und der Käufer daher befugt ist, diese Kopien weiterzuverkaufen, ohne dass eine weitere Autorisierung durch den Rechteinhaber notwendig ist. Als die Entscheidung in der Rechtssache *UsedSoft* erstmals veröffentlicht wurde, interpretierte die Videogame-

---

the ECJ's *UsedSoft* Decision is of No Use to Keysellers”, (2018) 1(1) *Interactive Entertainment Law Review* 44, 44; Fenlon & Wilde (n 239).

<sup>242</sup> Fenlon & Wilde (n 239); Bycer J, „[The Impact of Key Resellers on the Game Industry](#)“ (*Game Developer*, 11. Juli 2019).

<sup>243</sup> Klepek P, „[G2A Scammer Explains How He Profited Off Stolen Indie Game Keys](#)“ (kotaku.com.au, 31. Juli 2016); Yin-Poole W, „[G2A and tinyBuild's Row Over PC Game Key Reselling Gets Ugly](#)“ (eurogamer.net, 23. Juni 2016); Phillips T, „[G2A Admits it Sold Stolen Game Keys](#)“ (eurogamer.net, 21. Mai 2020).

<sup>244</sup> Futter M, „[\[Update\] Ubisoft Says Deactivated Far Cry Keys Purchased with Stolen Credit Card, EA Confirms](#)“ (*Game Informer*, 28. Januar 2015).

<sup>245</sup> In den Vereinigten Staaten ist dieser Grundsatz unter dem Begriff „first sale doctrine“ bekannt.

<sup>246</sup> [C-128/11 UsedSoft gegen Oracle International](#) [2012] 3 CMLR 44.



Fachpresse dies als Freibrief dafür, dass Kunden in der EU das Recht haben, digitale Kopien von Spielen weiterzuverkaufen.<sup>247</sup> Seitdem hat der EuGH jedoch mehrmals festgestellt, dass Videospiele eine sehr komplexe Materie sind und nicht nur Computerprogramme umfassen, sondern auch graphische Elemente und Sound-Elemente. Aus diesem Grund fallen Videospiele auch nicht unter die softwarespezifische Regelung des Urheberrechts, nach der im Fall *UsedSoft* entschieden worden war, sondern unter die Regelung, die für Werke im Allgemeinen gilt, wie sie in der InfoSoc-Richtlinie festgelegt ist.<sup>248</sup> Der Gerichtshof vertrat auch die Auffassung, dass nach der InfoSoc-Richtlinie die digitale Verbreitung von Werken unter den Anwendungsbereich des Rechts auf öffentliche Wiedergabe fällt und nicht unter das Verbreitungsrecht. Daher finde der Grundsatz der Erschöpfung keine Anwendung.<sup>249</sup> Zu demselben Schluss kam ein Gericht in den Vereinigten Staaten in der Rechtssache *Capitol Records gegen ReDigi*,<sup>250</sup> wo die Richter die Auffassung vertraten, dass die Erschöpfungsdoktrin auf digitale Kopien keine Anwendung findet. Dies dürfte auch der Standpunkt in China sein.<sup>251</sup>

In Rechtssystemen, in denen die Anwendbarkeit des Erschöpfungsgrundsatzes auf den Verkauf digitaler Kopien nicht anerkannt wird, verstößt daher eine Person, die eine digitale Kopie eines Werkes von dem Erstkäufer erwirbt und sie weiterverkauft, gegen das Urheberrecht des Rechteinhabers, und zwar gegen das Verbreitungsrecht oder gegen das Recht des Urhebers, sein Werk der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, je nachdem, wie die Rechte in den betreffenden Ländern definiert werden. Derzeit ist nicht klar, ob das Schenken eines Game Keys – der Zugang zu dem Spiel gewährt, aber keine Kopie des Spiels darstellt – als Urheberrechtsverletzung gewertet wird. Es kann plausibel argumentiert werden, dass dies zumindest nach EU-Recht der Fall ist, da der EuGH die Auffassung vertritt, dass der Nutzer eines Werkes eine öffentliche Wiedergabe vornimmt, wenn er „in voller Kenntnis der Folgen seines Verhaltens“ anderen Zugang zu einem Werk verschafft, den andere ohne dieses Tätigwerden nicht genießen könnten.<sup>252</sup> Mit dieser Begründung hat der EuGH den Begriff „Tätigwerden“ derart breit ausgelegt, dass sogar der Verkauf von Multimedia-Geräten und das Anbieten von Hyperlinks darunter fallen, die den Nutzern urheberrechtlich geschützte Werke zugänglich machen,<sup>253</sup> und das Bereitstellen von CD-Playern und CDs in Hotelzimmern.<sup>254</sup>

---

<sup>247</sup> Siehe Schreier J, „[European Court Says You Should be Able to Re-Sell Your Digital Games](#)“ (*Kotaku*, 3. Juli 2012); Walker J, „[Crikey: EU Rules You Can Resell Downloaded Games](#)“ (*Rock Paper Shotgun*, 3. Juli 2012); Yin-Poole W, „[EU Rules Publishers Cannot Stop You Reselling Your Downloaded Games](#)“ (*Eurogamer*, 3. Juli 2012) .

<sup>248</sup> [Rechtssache C-355/12 Nintendo gegen PC Box](#) [2014] ECDR 6. Ausführlicher dazu siehe Kapitel 4 dieser Veröffentlichung.

<sup>249</sup> *Nederlands Uitgeversverbond v Tom Kabinet* [2020] CMLR 20. Siehe auch Ewald K and Hilgert F, „[Key Selling: Why Video Games Are Not Simply Software](#)“ (*Osborne Clarke*, 30. August 2016) ; Lober A, „[Key Resellers Claim Legitimacy – the Courts Say Otherwise](#)“ (*Games Industry.biz*, 11. November 2019).

<sup>250</sup> *Capitol Records v ReDigi* 910 F 3d 649 (2<sup>nd</sup> Cir 2018).

<sup>251</sup> Siehe Xiao B, „Copyright Law and Non-Fungible Tokens: Experience from China“ (2022) 30 *International Journal of Law and Information Technology* 444, 462 – 463.

<sup>252</sup> *C-162/10 Phonographic Performance (Ireland) Ltd v Irland* [2012] 2 CMLR 29.

<sup>253</sup> *C-527/15 Stichting BREIN v Wullems (t/a Filmspeler)* [2017] 3 CMLR 30.

<sup>254</sup> *C-162/10 Phonographic Performance (Ireland) Ltd v Irland* [2012] 2 CMLR 29.



Selbst wenn das Zurverfügungstellen von Game Keys nicht als Handlung der Verbreitung oder der öffentlichen Wiedergabe gewertet würde, gibt es immer noch andere Handlungen, mit denen die Haftung begründet werden könnte – die Vervielfältigung, die unvermeidlich erfolgt, wenn die gekauften Keys genutzt werden, um Kopien der betreffenden Videospiele herunterzuladen. Hierbei handelt es sich um urheberrechtsverletzende Handlungen, außer in dem extrem seltenen Fall, wenn der Rechteinhaber den Weiterverkauf seiner Spiele und das Herunterladen autorisiert hat und die Wiederverkäufer von Spiellizenzen dafür auf der Grundlage der Beihilfe haften.<sup>255</sup> Das ist der Fall in *ReDigi*, wo das US-Berufungsgericht für den zweiten Bezirk die Auffassung vertrat, dass eine Plattform, die sich auf den Weiterverkauf von digitalen Musikdateien spezialisiert hat, mittelbar haftet für urheberrechtsverletzende Vervielfältigungen, die von ihren Nutzern vorgenommen werden, wenn sie Dateien von ihrer Website herunter- und hochladen.<sup>256</sup> Diese Auffassung steht auch im Einklang mit der Rechtsprechung in Deutschland, dem einzigen Land in der EU, wo es bisher Entscheidungen über den Weiterverkauf von Game Keys gegeben hat. Deutsche Gerichte haben die Auffassung vertreten, dass die Erschöpfungsdoktrin nicht auf den Weiterverkauf nicht-aktivierter Produktschlüssel für Software anwendbar ist<sup>257</sup> und dass in dem Fall, dass ein Lizenzschlüssel von einem Wiederverkäufer ohne die Genehmigung des Rechteinhabers verkauft wurde, das Herunterladen einer Kopie der Software durch den Käufer auf jeden Fall einen Verstoß gegen das Vervielfältigungsrecht des Rechteinhabers darstellt.<sup>258</sup> Ähnlich urteilte das Pariser Berufungsgericht. Es war ebenfalls der Auffassung, dass die Erschöpfungsdoktrin nicht auf digital verbreitete Videospiele anwendbar ist und dass der Versuch, solche Spiele weiterzuverkaufen, eine Verletzung des Vervielfältigungsrechts darstellen würde.<sup>259</sup>

Aus dieser Argumentation folgt, dass Nutzer, die Game Keys weiterverkaufen, und Betreiber von Websites, die am Weiterverkauf solcher Schlüssel beteiligt sind, auf der Grundlage der Beihilfe für Verstöße gegen das Vervielfältigungsrecht des Rechteinhabers haften, die unweigerlich von den Käufern begangen werden. Unmittelbar haftbar sind sie für Verstöße gegen das ausschließliche Recht der Rechteinhaber auf öffentliche Wiedergabe. Es ist wahrscheinlich, dass eine Graumarkt-Website, die als Marktplatz für Verkäufer fungiert, die ihre Spielizenzen an Endnutzer verkaufen, aber nicht selbst am Weiterverkauf von Game Keys beteiligt ist, trotzdem auf derselben Grundlage haftbar ist, da es sich bei solchen Websites um grundsätzlich rechtswidrige Unternehmen handelt.<sup>260</sup>

Diese Schlussfolgerung könnten Rechteinhaber aber auch nutzen, um einen anderen Weg einzuschlagen als den gerichtlichen Weg: Sie könnten von den Graumarkt-

---

<sup>255</sup> Kilduff-Taylor P, „[The Key Masters: Reselling and the Games Industry](#)“ (*Game Developer*, 25 September 2015).

<sup>256</sup> *Capitol Records v ReDigi* 910 F 3d 649 (2<sup>nd</sup> Cir 2018). Der Plattform wurde vorgeworfen, direkt gegen das Verbreitungs- und Vervielfältigungsrecht des Rechteinhabers verstoßen zu haben.

<sup>257</sup> In der Praxis handelt es sich bei allen Game Keys, die über den grauen Markt verkauft werden, um nicht-aktivierte Spieleschlüssel.

<sup>258</sup> Lober, Klein und Groothuis (n 241) 47 – 48.

<sup>259</sup> Gal C et al, „[Game Over for Second-Hand Game Sales in France](#)“ (*Lexology*, 12. Januar 2023).

<sup>260</sup> Lober (n 249) cf Kilduff-Taylor (n 255) (Die Anwälte der renommierten Londoner Kanzlei für Medien- und Technologierecht Sheridans schlagen vor, solche Marktplätze ähnlich zu bewerten wie eBay).



Websites – sowohl von denen, die direkt Game Keys verkaufen, als auch von denen, die als Marktplatz für Dritte fungieren – verlangen, alle nicht-autorisierten Verzeichnisse von Game Keys zu löschen. Allerdings wäre dies nur dann wirksam, wenn die Website über ein gut funktionierendes Notice-And-Take-Down-Verfahren verfügt.<sup>261</sup> Auf derselben Grundlage könnten Rechteinhaber auch eine einstweilige Verfügung zur Sperrung erhalten.<sup>262</sup>

### 5.3.2. Geschäftsstrategien

Mehrere Kommentatoren der Branche haben vorgeschlagen, dass Rechteinhaber, die besorgt sind über den Weiterverkauf von Game Keys, einfach aufhören sollten, Game Keys auf eine Art und Weise anzubieten, die diesen Weiterverkauf erleichtert.<sup>263</sup> Videogame-Publisher Ubisoft hat vor wenigen Jahren ein Verfahren mit dem Namen „Silent Key Activation“ eingeführt. Dabei wird jedes gekaufte Spiel direkt dem Account des Käufers hinzugefügt. Der Käufer erhält keinen Lizenzschlüssel, der weiterverkauft oder übertragen werden kann.<sup>264</sup> Einige unabhängige Spieleentwickler haben sich sogar für den ungewöhnlichen Schritt entschieden, Spieler aufzufordern, sich lieber nicht-autorisierte Kopien ihrer Spiele herunterzuladen als Schlüssel auf dem grauen Markt zu kaufen, da die Beschwerden von Käufern, die gefälschte oder nicht funktionierende Game Keys erhalten haben, unabhängigen Studios enorme Kosten verursachen.<sup>265</sup>

Technisch ist es für Rechteinhaber möglich, Geoblocking-Maßnahmen zu nutzen, um zu verhindern, dass Game Keys in einer Region gekauft werden, um in einer anderen Region genutzt zu werden. Der EuGH hat allerdings vor kurzem in einem Urteil erklärt, dass Geoblocking-Maßnahmen einen Verstoß gegen das EU-Wettbewerbsrecht darstellen, da auf diese Weise Handelshindernisse zwischen EU-Mitgliedstaaten geschaffen würden.<sup>266</sup> Einige Videospieleunternehmen hatten Valve, dem Betreiber der bekannten Online-Plattform Steam, eine Lizenz erteilt, um einige ihrer Spiele weltweit zu vertreiben, einschließlich dem Europäischen Wirtschaftsraum (EWR). Daraufhin haben diese Videospieleunternehmen Valve aufgefordert, Geoblocking-Maßnahmen einzusetzen, um grenzüberschreitende Verkäufe dieser Spiele innerhalb des Europäischen

---

<sup>261</sup> Kilduff-Taylor (n 255) (Der Autor, ein Spieleentwickler, erklärt, dass das Angebot der G2A-Website, formale Takedowns aus besonderen Gründen zu akzeptieren, eher „wie ein Versuch erscheint, einen Rechtsstreit zu verhindern“, als ein Versuch, eine außergerichtliche Einigung zu erzielen.) Siehe auch K Hilliard, „[Entertainment Updates Terms to Prohibit the Resale of Humble Bundle Keys](#)“ (*Game Informer* 29. März 2014); Lober (n 249).

<sup>262</sup> Lober (n 249).

<sup>263</sup> Siehe zum Beispiel Procter L, „[On Serial Resellers, and SavyGamer’s Role in Their Use](#)“ (*SavyGamer*, 29. März 2014).

<sup>264</sup> Batchelor J, „[Ubisoft and Genba to „Kill the Grey Market” with Silent Key Activation](#)“ (*Games Industry.biz*, 2. Mai 2019).

<sup>265</sup> Brown F, „[Developers Tell People to Pirate Their Games Instead of Using G2A](#)“ (*PCGamer*, 1. Juli 2019) ; Garcia (n 193) 293 – 295 (als „remedial infringement“ bezeichnet („heilender Verstoß“)).

<sup>266</sup> [T-172/21 Valve gegen Commission](#) [2024] 4 CMLR 3. Das wurde in Lober, Klein and Groothius (n 45) 44 vorhergesehen.



Wirtschaftsraums zu verhindern. Dies wurde als Verstoß gegen die Wettbewerbsbestimmungen des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union (AEU-Vertrag)<sup>267</sup> und das EWR-Abkommen angesehen.<sup>268</sup> Diese Entscheidung ist zwar kein Blanko-Verbot gegen die Vergabe territorialer Lizenzen durch die Rechteinhaber. Es hindert die Rechteinhaber jedoch daran, zusätzliche Bedingungen oder Maßnahmen (wie Geoblocking) festzulegen, wenn diese auf eine Segmentierung des Binnenmarkts abzielen. Außerdem haben Rechteinhaber immer die Möglichkeit, Game Keys zu deaktivieren, wenn diese über den grauen Markt erworben wurden. Dies könnte jedoch zu Unzufriedenheit und Widerständen bei den Käufern führen, die davon ausgegangen sind, dass sie den Zugang zu dem Spiel legal erworben haben.<sup>269</sup> Es wurde auch vorgeschlagen, das Problem des Weiterverkaufs von Game Keys so zu lösen, dass Rechteinhaber den Weiterverkauf ihrer Spiele erlauben.<sup>270</sup> Diesen Vorschlag sollte die Branche in größerem Maßstab aufgreifen. Aber es würde auf jeden Fall dauern, bis diese Maßnahme greift.

## 5.4. Schlussfolgerung

Rechteinhaber in der Videospieleindustrie haben eine breite Palette von Optionen, die sie in Anspruch nehmen können, um auf Praktiken zu reagieren, die sich negativ auf ihre Einnahmen auswirken. Bei der Entscheidung, welche dieser Maßnahmen – oder Kombination von Maßnahmen – sie anwenden sollen, spielen mehrere Faktoren eine Rolle: Geschwindigkeit, Kosten, Wirksamkeit und die Gefahr, ihre Spielerbasis zu verärgern.

Was die nicht-autorisierte Verbreitung ihrer Videospiele betrifft, so hätten Rechteinhaber sehr wahrscheinlich Erfolg bei Rechtsstreitigkeiten gegen die meisten Parteien, die an dem Verfahren beteiligt sind: die Personen, die als erste nicht-autorisierte Kopien ihrer Spiele machen, die online erhältlich sind, die Nutzer, die sie herunterladen, und in der Regel auch die Betreiber von Websites, die diese rechtswidrige Tätigkeit erleichtern. Allerdings ist ein Rechtsstreit eine langwierige Angelegenheit, darüber hinaus kostspielig, vor allem, wenn die Beklagten in unterschiedlichen Ländern leben und ihre Identität nicht bekannt ist. Wenn sie gerichtlich gegen einzelne Nutzer vorgehen, müssen sie eine negative Publicity befürchten. Daher ist es für Rechteinhaber in der Regel klüger, andere Formen anzuwenden, um ihre Rechte durchzusetzen, etwa Geoblocking-Anordnungen gegen Websites, die nicht-autorisiertes Hoch- und Herunterladen von Videospiele erleichtern, und Notice-And-Take-Down-Verfahren. Auch die Nutzung technischer Schutzmaßnahmen dürfte wirksam sein gegen die schädlichsten Arten von nicht-autorisierte Verbreitung, obwohl Rechteinhaber sich bewusst sein sollten, dass einige dieser Schutzmaßnahmen den Spielverlauf beeinträchtigen können. Langfristig könnten Rechteinhaber auch die Möglichkeit in Erwägung ziehen, auf Geschäftsmodelle

---

<sup>267</sup> [Vertrag über die Arbeitsweise der Europäischen Union](#), Art 101.

<sup>268</sup> [Abkommen über den Europäischen Wirtschaftsraum](#), Art 53.

<sup>269</sup> Futter (n 244); Taylor-Kilduff (n 255).

<sup>270</sup> Taylor-Kilduff (n 255).



umzusteigen, die weniger anfällig sind für diese Form der nicht-autorisierten Verbreitung. Dies müsste aber sorgfältig abgewogen werden gegenüber Überlegungen, ob diese Modelle für Spiele geeignet sind, die sie entwickeln wollen, und die Spielerbasis, die sie avisieren.

Im Fall von Game-Kloning hängt der Erfolg eines Rechtsstreits wahrscheinlich von der Gerichtsbarkeit ab, unter der das Klonen erfolgt. Einige Rechtssysteme scheinen eher geneigt, bestimmte Formen des Klonens als Urheberrechtsverletzung zu behandeln als andere. In Ländern, in denen Game-Kloning eher nicht als ein gerichtlich verfolgbarer Urheberrechtsverstoß bewertet wird, kann das Wettbewerbsrecht den stärksten Schutz für Rechteinhaber bieten. Aber auch hier wären die Rechteinhaber wegen der Langwierigkeit der Verfahren und der Kosten gut beraten, zusätzlich – oder gar als Alternative – andere Strategien zu verfolgen, zum Beispiel die Zusammenarbeit mit digitalen Plattformen, über die die Klone verbreitet werden, und diese aufzufordern, sie aus ihrem Angebot zu streichen.

Was Game Key-Reselling betrifft, haben Rechteinhaber gute Erfolgchancen vor Gericht gegen Wiederverkäufer, Käufer und die Betreiber von Websites, die solche Schlüssel anbieten, zumindest in Ländern, in denen der Erschöpfungsgrundsatz nicht bei digitalen Kopien von Werken zur Anwendung kommt. Es gibt auch andere Formen der Rechtsdurchsetzung, etwa Geoblocking-Anordnungen gegen diese Websites und Notice-And-Take-Down-Verfahren. Außerdem haben Rechteinhaber immer die Möglichkeit, Game Keys zu deaktivieren, die über solche Websites gekauft wurden. Dabei sollten sie jedoch daran denken, dass sie damit ihre Spieler verärgern könnten und negative Publicity erzeugen. Langfristig können Rechteinhaber auch auf andere Verbreitungsmodelle umsteigen, ohne Game Keys, und vielleicht sogar den Weiterverkauf von Spielen in Erwägung ziehen.



## 6. Öffentliche Unterstützung für den Videospielektor und Wettbewerbsregeln

*Thierry Baujard, Mitbegründer, und Hugo Derivry, Projektmanager von Spielfabrique*

### 6.1. Allgemeiner Überblick

#### 6.1.1. Hintergrund und Anwendungsbereich

Die Förderung von Videospielen in Europa ist ein überaus komplexes Thema, da es verschiedene Arten der Unterstützung für Unternehmen im Allgemeinen gibt, sei es auf lokaler, regionaler, nationaler oder europäischer Ebene.

In diesem Kapitel wird ein verallgemeinerter Ansatz verfolgt, bei dem nur diejenigen öffentlichen Strukturen berücksichtigt werden, die (1) speziell Videospiele/Videospielstudios fördern, (2) eine breitere Förderung anbieten, bei der Videospiele eindeutig als förderfähig ausgewiesen sind, oder (3) früher ein Videospiele/Videospielstudio gefördert haben. Folglich sind (1) Programme und andere Formen von Unterstützung, die keine direkten finanziellen Beiträge leisten, (2) allgemeine Organisationen, die noch nie ein Videospiele gefördert und dies nie in Erwägung gezogen haben, sowie (3) lokale Strukturen, bei denen die gewährten Beträge nicht erheblich sind, ausgenommen.

Dieses Kapitel stützt sich in erster Linie auf die Datenbank öffentlicher Fördereinrichtungen auf der Website von Indie Plaza,<sup>271</sup> einer Plattform, die unabhängigen europäischen Videospielstudios mit geringen finanziellen Ressourcen helfen will, spezialisierte Geldgeber zu finden, die richtigen Finanzierungsinstrumente in der richtigen Phase ihrer Produktionsentwicklung zu erkennen und Experten aus verschiedenen Bereichen (Buchführung, Recht, Marketing usw.) mit Erfahrung in der Videospielindustrie ausfindig zu machen.

---

<sup>271</sup> [Indie Plaza](#).

## 6.1.2. Besonderheiten der Finanzierung im Videospielektor

Obwohl die meisten der für Videospiele zur Verfügung stehenden europäischen öffentlichen Fonds mit traditionellen audiovisuellen Fonds verbunden sind, heben sich Videospiele vor allem durch ihr Vertriebsmodell (territorial für Filme, global für Spiele) über internationale Plattformen ab. Zudem ist die Entwicklung von Videospiele nicht an ein bestimmtes geografisches Gebiet gebunden, sodass die Entwicklungsmodelle für Videospiele eher mit denen für Animationsfilme als mit denen für Spielfilme verwandt sind. Eine weitere Besonderheit des Sektors besteht darin, dass das mit Videospiele verbundene Geschäftsmodell den Markteintritt für neue Akteure besonders herausfordernd macht, da fast alle Kosten anfallen, bevor das Produkt auf den Markt kommt, und der kommerzielle Erfolg höchst ungewiss ist.

Verleger spielen bei der Finanzierung von Videospiele eine große Rolle, da sie in der Regel einen großen Teil der Produktionskosten sowie der Ausgaben für Marketing und Vertrieb tragen. Doch auch der restliche Teil des Gesamtbudgets muss dann noch finanziert werden und kaum ein unabhängiges Studio verfügt über die dafür erforderlichen Eigenmittel, sodass nur die traditionellen Optionen, das heißt Banken und Investmentfonds, verbleiben.

Risikokapitalfonds spielen bei der Entwicklung der Videospieleindustrie eine wichtige Rolle, da ihre finanziellen Beiträge die finanzielle Belastung der Entwickler verringern und ihnen vor allem das „Recht zu scheitern“ einräumen. Es ist schwierig, gleich mit dem ersten Spiel einen großen kommerziellen Erfolg zu erzielen, und Risikokapitalfonds investieren in der Regel langfristig und nicht in ein bestimmtes Projekt. Es gibt jedoch nur eine begrenzte Anzahl auf den Videospielektor spezialisierter Geldgeber,<sup>272</sup> die zudem geografisch ungleichmäßig verteilt sind.

Darüber hinaus kann es für ein Spielestudio sehr schwierig sein, ein Darlehen zu erhalten.<sup>273</sup> Videospiele sind heute fast ausschließlich digitale Produkte, weshalb die Vermögenswerte eines Studios größtenteils immateriell sind. Traditionellen privaten Geldgebern fehlen die Instrumente, um den Wert von Spielen und Studios korrekt einzuschätzen, sodass sie Darlehensanträge als zu riskant einstufen und häufig ablehnen. Darüber hinaus führt die Knappheit öffentlicher Daten in der Industrie (zum Beispiel zu Absatz, Erträgen, Kosten usw.) zu Schwierigkeiten bei der Bewertung des Absatzpotenzials.

---

<sup>272</sup> Beispiele für Fonds sind Hiro Capital, BITKRAFT Ventures, Makers Fund, Play Ventures usw.

<sup>273</sup> [Financing game businesses, Richard Faichney, Taylor Wessing, 10. April 2024.](#)

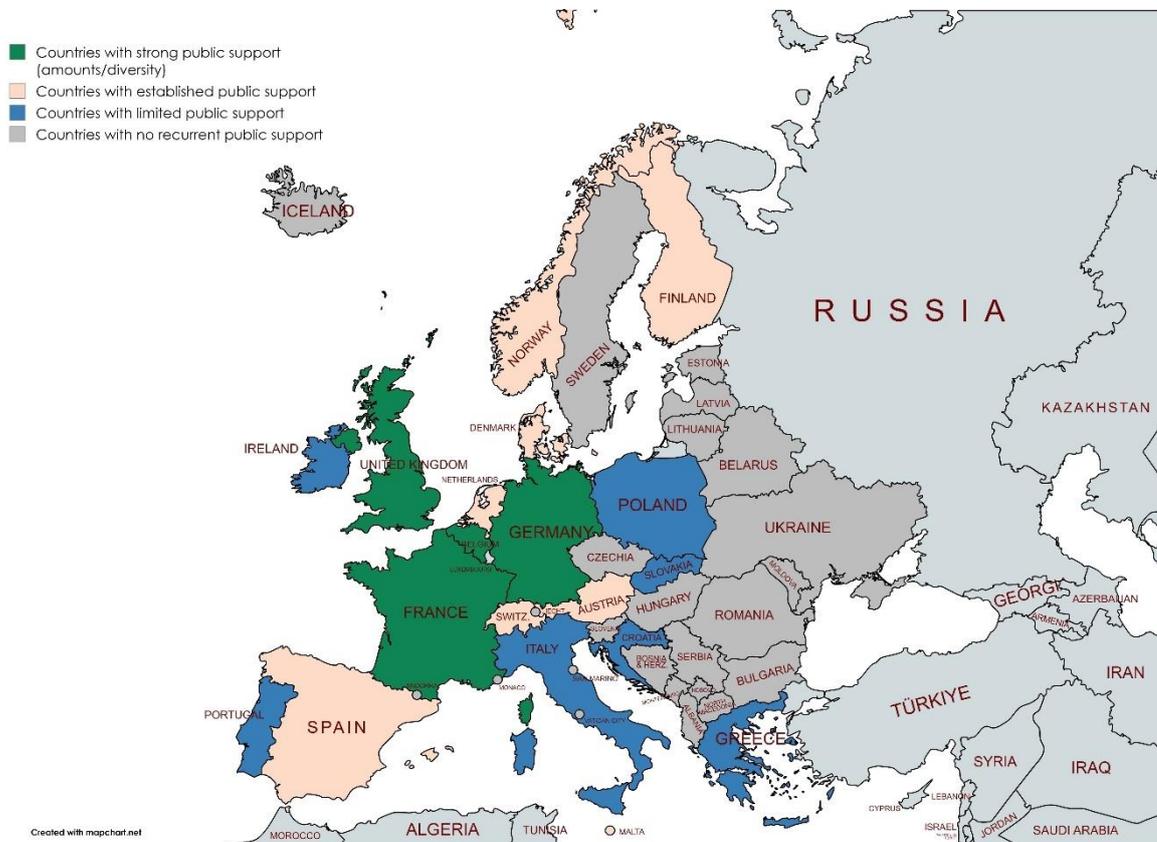


### 6.1.3. Unterschiedliche Ansätze bei öffentlichen Förderstrategien in Europa

Vor diesem Hintergrund sind öffentliche Förderprogramme entstanden, die den Start junger Studios unterstützen sollen, indem sie als Erstinvestoren in deren Projekte einsteigen. So bieten alle Länder, die Förderung für Videospiele bereitstellen, mindestens die Möglichkeit zur Entwicklung eines Prototyps. Dies ist von entscheidender Bedeutung, da Verleger in der Regel einen Prototyp verlangen, bevor sie über die Finanzierung der Entwicklung eines Spiels sprechen. Die Förderung einer ersten spielbaren Version des Spiels trägt also nicht nur dazu bei, einen Teil des Gesamtbudgets zu decken, sondern erleichtert es Studios auch, sich um private Mittel zu bemühen. Mit der Weiterentwicklung der Industrie ändern und steigern sich jedoch auch die Bedürfnisse. Dies hat zu einer Diversifizierung der Förderangebote geführt, sodass Studios Unterstützung in ihrem Wachstum erhalten können.

Die nachstehende Karte veranschaulicht die Unterschiede in der öffentlichen Unterstützung für Videospiele in den europäischen Ländern. Die Farben stehen für die verschiedenen Ebenen öffentlicher Unterstützung. Dunkelgrüne Länder verfügen in der Regel über ein sehr differenziertes Angebot, attraktive Beträge oder umfangreiche Etats (die mehrere Anträge pro Jahr ermöglichen). Im Gegensatz dazu beginnen die dunkelblauen Länder erst mit der Umsetzung von Unterstützungsmaßnahmen oder bieten nur ein sehr begrenztes Spektrum an Unterstützung für lokale Studios. Die hellrosa gefärbten Länder bieten etablierte Unterstützung für Videospiele, ihre Angebotspalette und die Beträge sind jedoch im Vergleich zu den dunkelgrün gefärbten Ländern nach wie vor relativ begrenzt. Die grau dargestellten Länder verzeichnen keine turnusmäßigen Beihilfen für Videospiele, oder die Beträge sind im Verhältnis zu den Produktionskosten unerheblich.

**Abbildung 5. Öffentliche Unterstützung für die Entwicklung von Videospiele in Europa - verschiedene Ebenen öffentlicher Förderstrategien**



Quelle: SpielFabrique (basierend auf Recherchen vom Juli 2024)

Wie oben dargestellt, gibt es sehr große Unterschiede zwischen den europäischen Ländern. Das Fehlen öffentlicher Förderstrategien bedeutet jedoch nicht zwangsläufig, dass es keine starke Videospieleindustrie gibt. Wie bereits erwähnt, gibt es darüber hinaus einige Fördermöglichkeiten, die nicht direkt mit Videospiele zusammenhängen (zum Beispiel zinsfreie, unbesicherte Darlehen, Beihilfen und Vergünstigungen für Kleinunternehmen usw.), die jedoch in diesem Kapitel unberücksichtigt bleiben.

In Europa lassen sich drei Haupttrends erkennen:

- Die Länder in der Mitte Europas sind historisch gesehen Vorreiter bei der Förderung von Videospiele. Auf Initiative traditioneller audiovisueller Fonds wurden vor mehr als 20 Jahren die ersten Zuschüsse für Videospiele gewährt, die sich im Laufe der Jahre vervielfacht haben, wobei Frankreich und Deutschland Vorreiter sind.
- In den nördlichen Ländern wurden dagegen nur sehr wenige öffentliche Strategien zur Finanzierung von Videospiele umgesetzt. Die Region stützt sich in hohem Maße auf ihr beeindruckendes Netzwerk privater Geldgeber. Die meisten Gründer weltweit erfolgreicher Studios, die später verkauft wurden, entschieden sich dafür, wieder in die lokale Industrie zu investieren, was die Entstehung zahlreicher Studios ermöglichte.



- In den zentral- und osteuropäischen Ländern ist die Tendenz zur Umsetzung öffentlicher Strategien zur Förderung des Videospielektors weniger ausgeprägt. Es gibt jedoch ein großes Verantwortungsbewusstsein seitens der Verleger wie dem in Polen ansässigen CD Projekt<sup>274</sup> sowie eine große Attraktivität aufgrund qualifizierter und bezahlbarer Arbeitskräfte.

## 6.2. Jüngste Trends bei der öffentlichen Förderung in Europa

In der Videospieleindustrie gibt es mittlerweile eine breite Palette an Finanzierungsinstrumenten. Die meisten dieser Instrumente sind speziell zur Unterstützung der Videospieleentwicklung konzipiert. Es gibt jedoch einige wenige Ausnahmen, die auf die allgemeine Entwicklung von Spielestudios abzielen.

### 6.2.1. Die verschiedenen Phasen, in denen Förderung zum Tragen kommt

Vor der Betrachtung der verschiedenartigen vorhandenen Finanzierungsinstrumente ist es wichtig, die unterschiedlichen Phasen zu definieren, in denen sie potenziell zum Tragen kommen können.

Konzept	Diese Phase kennzeichnet das Anfangsstadium der Entwicklung und ermöglicht die Definition der wichtigsten Spieleigenschaften wie Genre, Erzählung <sup>275</sup> und Grundmechaniken <sup>276</sup> .
Vorproduktion	Diese Phase ist durch den Beginn der Spielproduktion gekennzeichnet. Am Ende steht in der Regel ein spielbarer Prototyp (oder ein vertikaler Schnitt <sup>277</sup> ) mit greifbarem Inhalt, der Partnern präsentiert werden kann, um Mittel für die Fertigstellung der Produktion zu sichern.
Produktion	Diese Phase umfasst den gesamten Entwicklungsprozess des Videospiele bis zu seiner endgültigen Fassung.
Postproduktion	Diese Phase umfasst die Bewerbung des Spiels (Marketing und Kommunikation) sowie die Produktion zusätzlicher integrierter Inhalte oder herunterladbarer Inhalte (DLC), um die Lebensspanne des Spiels zu verlängern, zum Beispiel die Erweiterung um einen neuen spielbaren Charakter, einen neuen Handlungsstrang, neue Kapitel usw.

<sup>274</sup> [CD Projekt](#).

<sup>275</sup> „Erzählung“ bezieht sich auf die gesamte Rahmenhandlung, die Historie und die Details zum Aufbau der Welt, die den Schauplatz und das Narrativ des Spiels anreichern.

<sup>276</sup> „Grundmechaniken“ meint die grundlegenden Systeme und Regeln, die festlegen, wie das Spiel gespielt wird.

<sup>277</sup> „Vertikaler Schnitt“ ist der nächste Schritt nach einem Prototyp. Er soll einen kompletten Abschnitt des Spiels präsentieren, wie ein Kapitel.

## 6.2.2. Die verschiedenen Arten von Förderinstrumenten

Obwohl öffentliche Fonds verschiedene Fördermethoden anwenden, sind die Möglichkeiten für öffentliche Kredite und Eigenkapital immer noch sehr begrenzt. Die meisten öffentlichen Fördermittel werden als Subventionen wie Zuschüsse, rückzahlbare Darlehen und steuerliche Anreize gewährt. Jede Option weist in der Regel ihre eigenen Besonderheiten auf (zum Beispiel Vorgaben und Belastungen), dennoch ist es möglich, sie in größere Kategorien einzuteilen. Die folgende von Indie Plaza vorgeschlagene Kategorisierung ermöglicht einen leichteren Vergleich von Fördermodellen zwischen verschiedenen Ländern.

### 6.2.2.1. Studioinvestitionen

Studioinvestitionen umfassen alle Mittelbereitstellungen, die nicht direkt mit der Produktion eines bestimmten Videospieles zusammenhängen. Diese Form der Investition zielt darauf ab, die allgemeine Entwicklung und das Wachstum von Spielstudios zu unterstützen. Derartige Förderung ist jedoch in Europa nach wie vor sehr begrenzt.

### 6.2.2.2. Finanzierungsinstrumente

Zwar gibt es in Europa eine Vielzahl von Finanzierungsinstrumenten für die Videospieleindustrie, doch ist der Umfang dieser Instrumente innerhalb eines einzelnen Landes üblicherweise begrenzt.

### 6.2.2.3. Zuschüsse

Zuschüsse sind nicht rückzahlbare Mittel, die in der Regel für ein bestimmtes Projekt gewährt werden. Es ist das am weitesten verbreitete Finanzierungsinstrument, da es den jüngsten Studios hilft, deren finanzielle Situation es ihnen nicht erlaubt, anderweitig Mittel zu beschaffen. Für Großstudios ist der maximale Zuweisungsbetrag jedoch begrenzt.

Im Allgemeinen liegen die gewährten Beträge unter EUR 200.000, wenngleich es einige wenige Ausnahmen wie das Bundesförderprogramm<sup>278</sup> in Deutschland gibt, bei dem der Betrag theoretisch unbegrenzt ist. Der Anteil des geförderten Gesamtbudgets beschreibt tatsächlich eine degressive Kurve, aber es gibt keine ausdrückliche Obergrenze. Darüber hinaus wird das Programm nach dem Windhundverfahren („Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.“) verwaltet, so dass der gewährte Betrag vom verbleibenden Etat abhängt. Zudem können Zuschüsse mit bestimmten Auflagen verbunden sein (zum Beispiel Einstellung eines Praktikanten usw.).

---

<sup>278</sup> [Siehe die Website des deutschen Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz.](#)



#### 6.2.2.3.1. Rückzahlbare Darlehen

Ein rückzahlbares Darlehen ist einem Zuschuss sehr ähnlich, mit dem Unterschied, dass das Studio einen Teil (oder die gesamte Summe) der gewährten Mittel entsprechend seinen Gewinnen zurückzahlen muss. Im Falle eines kommerziellen Fehlschlags ist genau wie bei einem herkömmlichen Zuschuss keine Rückzahlung erforderlich. Der Vorteil rückzahlbarer Darlehen besteht für öffentliche Fonds darin, dass ein Teil der zugewiesenen Mittel wieder eingebracht und zur Finanzierung künftiger Projekte verwendet werden kann. Zusätzlich liegt der Höchstbetrag bei rückzahlbaren Darlehen mit bis zu EUR 500.000 in der Regel höher als bei Zuschüssen.

#### 6.2.2.3.2. Steuerliche Anreize

Steuerliche Anreize sind keine direkte finanzielle Unterstützung, aber sie sind sowohl für Studios als auch für Investoren in der Videospiegelindustrie sehr attraktiv. Sie steigern die allgemeine Anziehungskraft eines Landes oder einer Region, indem sie die Produktionskosten für Spieleentwickler senken oder private Geldgeber anziehen, indem sie Investitionsmöglichkeiten attraktiver machen.

Steuerliche Anreize lassen sich in zwei Haupttypen unterteilen:

- **Steuervergünstigungen:** Eine Steuervergünstigung ist ein Finanzierungsinstrument, das die Einkommenssteuer minimieren soll. Im Zusammenhang mit Videospiele dient sie dazu, potenzielle Investoren anzuziehen, indem sie eine sehr attraktive Anlagemöglichkeit bietet. Das Studio profitiert zwar nicht direkt davon, dieser Mechanismus erleichtert es jedoch, Kapital anzuziehen.
- **Steuergutschriften oder -nachlässe:** Diese Art von Anreizen ermöglicht eine Steuerermäßigung auf die Produktionskosten von Spielen. Sie kann als Rückerstattung oder als Abzug von laufenden oder künftigen Steuern geltend gemacht werden.

#### 6.2.2.4. Andere Fördermöglichkeiten (Darlehen, Bürgschaften, Eigenkapital)

Andere Fördermöglichkeiten sind wesentlich seltener, in bestimmten Ländern aber durchaus vorhanden. Diese Aktivitäten werden häufiger mit Privatunternehmen in Verbindung gebracht, weshalb sie in öffentlichen Förderstrategien nicht vorkommen. Darlehen und Bürgschaften müssen vertraglich über akkreditierte Bankinstitute vereinbart werden, in der Regel über öffentliche Banken. Eigenkapital kann aus öffentlichen Investitionsfonds stammen oder aufgrund spezifischer politischer Entscheidungen bereitgestellt werden.

Europäische öffentliche Fonds bieten mindestens eine Fördermöglichkeit in einer der oben genannten Phasen. Es ist jedoch zu beachten, dass der Sektor noch sehr jung ist; zudem sind viele europäische Fonds erst in den letzten zehn Jahren entstanden. Dessen ungeachtet wird diese Kategorisierung der Entwicklung des Videospielesektors immer weniger gerecht. Die einzelnen Phasen und die damit verbundenen



Finanzierungsinstrumente eignen sich gut für sogenannte „Premium“-Spiele, jedoch weit weniger für „Free-to-Play“-Spiele,<sup>279</sup> bei denen der Großteil der Entwicklung nach der Markteinführung des Produkts erfolgt. Man könnte erwarten, dass sich die öffentlichen Strategien weiterentwickeln, doch scheint es bislang nur sehr wenige Veränderungen zu geben. Wie aus intensiven Gesprächen mit öffentlichen Fonds hervorgeht, scheint der Grund dafür darin zu liegen, dass die meisten europäischen öffentlichen Fonds eine kulturelle Ausrichtung haben, während „Free-to-Play“-Videospiele als rein wirtschaftliche und nicht als kulturelle Produkte betrachtet werden.

### 6.2.3. Kulturelle versus wirtschaftliche Ziele bei der öffentlichen Unterstützung

Die europäischen Strategien zur Unterstützung von Videospiele verfolgen in der Praxis eher kulturelle als wirtschaftliche Ziele.<sup>280</sup> Aus rechtlicher Sicht unterliegen viele öffentliche Förderprogramme denselben Vorschriften wie traditionelle Wirtschaftsbranchen, nämlich der „De-minimis“-Regel, die Ausnahmen von der Kontrolle staatlicher Beihilfen für kleine Beträge zulässt, von denen angenommen wird, dass sie keine Auswirkungen auf den Wettbewerb und den Handel im Binnenmarkt haben.<sup>281</sup> Gemäß Verordnung (EU) 2023/2831 der Kommission vom 13. Dezember 2023<sup>282</sup> sind De-minimis-Beihilfen für Unternehmen auf EUR 300.000 innerhalb von drei Jahren begrenzt. Diese Maßnahme, die darauf abzielt, Investitionen der Mitgliedstaaten in ihre Industrien zu begrenzen, um einen fairen Wettbewerb aufrechtzuerhalten, bedeutet, dass ein Videospielestudio alle drei Jahre nicht mehr als EUR 300.000 aus verschiedenen lokalen öffentlichen Fonds erhalten darf.

Wie bereits erwähnt, können bestimmte Finanzierungsinstrumente diese Obergrenze jedoch überschreiten und bis zu EUR 500.000 oder mehr bereitstellen. Solche Beihilfen stehen außerhalb der De-minimis-Regel und müssen von der Europäischen Kommission genehmigt werden. Damit dieser höhere Förderumfang akzeptiert werden kann, muss die Beihilfe als Unterstützung für die kulturelle und nicht für die wirtschaftliche Entwicklung festgelegt werden; Antragsteller müssen zudem einen „Kulturtest“ durchlaufen. Die Kriterien für diesen Test sind von Land zu Land

---

<sup>279</sup> Siehe Kapitel 1 dieser Publikation zu weiteren Einzelheiten zu den Geschäftsmodellen im Videospielektor.

<sup>280</sup> Programm Kreatives Europa (CREA), [Call for proposals](#), Video games and immersive content development, Abschnitt 8.

<sup>281</sup> Anders als audiovisuelle Werke fallen Videospiele zum Zeitpunkt der Veröffentlichung nicht unter die Kinomitteilung 2013 und die Allgemeine Gruppenfreistellungsverordnung (AGVO). Diese Regelungen sehen für bestimmte Beihilferegulungen zur Förderung audiovisueller Werke Ausnahmen von der in Artikel 108 Absatz 3 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union genannten Anmeldepflicht vor. Freistellungen gelten für größere Beihilfebeträge, sofern sie bestimmte Bedingungen erfüllen und kulturelle Erzeugnisse fördern

<sup>282</sup> [Verordnung \(EU\) Nr. 2023/2831 der Kommission](#) vom 13. Dezember 2023 über die Anwendung der Artikel 107 und 108 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union auf De-minimis-Beihilfen (Text von Bedeutung für den EWR).



unterschiedlich, aber im Allgemeinen sind sie sehr weit gefasst, womit sie den Zugang zu Fördermitteln potenziell einschränken. In Wallonien (Belgien) beispielsweise müssen Antragsteller Anforderungen in zwei der drei Hauptkategorien (i) kultureller Kontext und Inhalt, (ii) kulturelle/kreative Plattform sowie (iii) künstlerische, kreative und technologische Innovationen erfüllen.<sup>283</sup>

Die Einstufung von Videospielen als Kultur- oder Wirtschaftsprodukt ist nach wie vor Gegenstand von Diskussionen unter öffentlichen Fonds, da es eine unendliche Vielfalt an Spielen gibt. Ausgehend von einigen Antworten<sup>284</sup> auf eine von Spielfabrique durchgeführte Umfrage unter den Mitgliedern des *Game Public Funds Network* (GPFN)<sup>285</sup> lässt sich jedoch die Tendenz beobachten, dass Videospiele, die Anspruch auf öffentliche Förderung haben, als kulturelle Produkte angesehen werden. Die Auswirkungen auf die lokale Wirtschaft sind dennoch erheblich, der wirtschaftliche Aspekt von Videospielen muss also ebenfalls berücksichtigt werden.

### 6.3. Programme kultureller Fonds

Der überwiegende Teil der öffentlichen Förderung für Videospiele stammt aus kulturellen Fonds. Ihr rechtlicher Status ist vielfach mit Kulturförderung verbunden, und sie sind häufig dem Kulturministerium zugeordnet. Dieser Abschnitt geht näher auf das Nationale Filmzentrum (*Centre national du cinéma et de l'image animée* - CNC) in Frankreich, einen etablierten Fonds für Videospiele, ein. Darüber hinaus wird der Fonds zur Unterstützung der Kunst (FPU) in der Slowakei betrachtet, der in jüngerer Zeit entstanden ist.

#### 6.3.1. Frankreich

In Frankreich ist das CNC<sup>286</sup> die wichtigste öffentliche Einrichtung zur Unterstützung der Videospieldentwicklung. Es ist dem Kulturministerium unterstellt und finanziert Videospieldproduktion seit 2008 über zwei verschiedene Mechanismen: den Videospieldunterstützungsfonds (*Fonds d'aide au jeu vidéo* - FAJV)<sup>287</sup> und die Steuergutschrift für Videospiele (*Crédit d'impôt jeu vidéo* - CIJV)<sup>288</sup>, wobei Letztere ins Ressort des Wirtschafts- und Finanzministeriums fällt.

---

<sup>283</sup> [Abschnitt 2.4.](#)

<sup>284</sup> Von den zehn angeschriebenen öffentlichen Fonds haben sechs geantwortet.

<sup>285</sup> Weitere Informationen über das [GPFN](#).

<sup>286</sup> [CNC](#).

<sup>287</sup> [FAJV](#).

<sup>288</sup> [CIJV](#).



### 6.3.1.1. Der Videospiele-Unterstützungsfonds (FAJV)

Der FAJV stellt Direktförderung für die Produktion von Videospielen im Rahmen dreier verschiedener Programme zur Verfügung, die jeweils unterschiedliche Produktionsphasen abdecken:

- **Beihilfe zum Schreiben (Aide à l'écriture):**

*Ausschließlich für Autoren (das heißt Einzelpersonen) gedacht, unterstützt diese Beihilfe die Entwicklung der gesamten oder eines Teils der Designbibel eines Videospieles<sup>289</sup> (allgemein bekannt als das „game design document“), die alle Merkmale des kommenden Spiels umreißt: Spielmechaniken, erzählerische Elemente, „Grafikbibel“, Programmiergrundsätze und andere technische Spezifikationen.<sup>290</sup>*

Das CNC fördert mit bis zu EUR 10.000 und deckt damit 100 % der förderfähigen Ausgaben für die Konzeptphase.

- **Vorproduktionsbeihilfe (Aide à la preproduction):**

*Diese Beihilfe unterstützt alle vorbereitenden Arbeiten für die Entwicklung eines Spiels: die endgültige Abfassung der Designbibel, die Erstellung der künstlerischen Charta, die detaillierte technische Studie und die Erstellung eines Prototyps, der sowohl technische und konzeptionelle Hindernisse überwinden als auch als Präsentationsunterstützung bei potenziellen Finanzpartnern dienen kann.<sup>291</sup>*

Das CNC fördert mit bis zu EUR 200.000 und deckt damit bis zu 50 % der förderfähigen Ausgaben für die Vorproduktionsphase.

- **Produktionsbeihilfe (Aide à la production):**

*Diese Beihilfe unterstützt die eigentliche Produktionsphase nach Abschluss der Vorbereitungsarbeiten und vor der Markteinführung des Spiels. Voraussetzung dafür ist, dass das Entwicklungsstudio die geistigen Eigentumsrechte an seinem Spiel behält. Diese spezifische Vorbedingung für diese Beihilfe soll die Entwicklung eines Netzwerks unabhängiger Studios fördern, die mit den von ihnen produzierten Spielen kulturellen Wert und kulturelles Erbe schaffen.<sup>292</sup>*

Das CNC fördert mit bis zu EUR 200.000 und deckt damit bis zu 50 % der förderfähigen Ausgaben für die Produktionsphase.

---

<sup>289</sup> Der Begriff „Bibel“ wird in der Videospielebranche häufig verwendet.

<sup>290</sup> [Übersetzung von der CNC-Website.](#)

<sup>291</sup> Inoffizielle Übersetzung der [CNC-Website.](#)

<sup>292</sup> Inoffizielle Übersetzung der [CNC-Website.](#)



### 6.3.1.2. Die Steuergutschrift für Videospiele (CIJV)

Wie vom CNC beschrieben, ist die CIJV ein steuerlicher Anreiz, der es Spieleherstellern ermöglicht, einen Teil ihrer Produktionskosten von der Steuer abzusetzen. Sie ist einer der Mechanismen zur Förderung von Kreativität und Innovation, die darauf abzielen, Frankreich als führend in der Videospieldproduktion zu positionieren.

Der Steuerabzugssatz beträgt 30 % der förderfähigen Entwicklungskosten bis zu einem Höchstbetrag von EUR 6 Mio. pro Steuerjahr. Bestimmte Kosten für europäische Fremdvergaben sind ebenfalls in die Berechnung einbezogen. Dies unterstützt nicht nur die französische Kulturproduktion, sondern erhöht auch die Attraktivität des Landes für große internationale Studios.

Die oben genannten Finanzierungsinstrumente fallen nicht unter die De-minimis-Regel, da sie der Förderung der französischen Kultur dienen; das Bestehen des Kulturtests ist jedoch obligatorisch.

Die vorrangigen Ziele des CNC sind die Unterstützung, Regulierung und Förderung der französischen Branchen Film, audiovisuelle Medien und neue Medien einschließlich Videospiele. Das CNC achtet insbesondere auf die Originalität, die künstlerische Qualität, die erzählerischen Elemente sowie die wirtschaftlichen Aspekte der eingereichten Projekte. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf sozio-ökologischen Aspekten wie Wahrung der Vielfalt und die kommende Vorgabe, die Umweltauswirkungen der Videospieldproduktion mit dem Jyros-Tool<sup>293</sup> zu messen, einem Emissionsrechner, mit dem der CO<sub>2</sub>-Fußabdruck und andere Umweltkriterien bewertet werden können.

Alle Optionen zur Unterstützung der Videospieldproduktion sind Zuschüsse; das CNC strebt also nicht nach Kapitalrendite, sondern will Kulturförderung direkt unterstützen.

## 6.3.2. Slowakei

Es gibt weitere europäische Fonds mit starkem kulturellem Schwerpunkt wie den Fonds zur Unterstützung der Kunst (*Fond na podporu umenia* - FPU)<sup>294</sup> in der Slowakei. Er ist dem Kulturministerium zugeordnet und stellt seit 2016 Unterstützung für Videospiele bereit. Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Berichts wurden zwei Finanzierungsoptionen angeboten:

- **Erstellung eines Multimedia-Spiels (Vorproduktion):** Der Fonds bietet einen Zuschuss von bis zu EUR 60.000 oder 95 % der förderfähigen Ausgaben für die Vorproduktionsphase.

---

<sup>293</sup> [Jyros](#).

<sup>294</sup> [FPU](#).



- **Erstellung eines Multimedia-Spiels (Produktion):** Der Fonds bietet einen Zuschuss von bis zu EUR 100.000 oder 90 % der förderfähigen Ausgaben für die Produktionsphase.

Die meisten europäischen öffentlichen Fonds kofinanzieren ein Projekt bis zu höchstens 50 %. Dies ist ein üblicher Grenzwert, sodass Projektträger die restlichen 50 % von privaten Investoren und/oder einem Verleger beschaffen müssen. Die Zustimmung privater Interessenträger kann ein Indikator für ein erhebliches wirtschaftliches Potenzial des Spiels sein. Der FPU bietet jedoch eine deutlich höhere Obergrenze. Dies ermöglicht die Unterstützung von Projekten mit einem sehr hohen künstlerischen und pädagogischen Wert, die weniger auf die Erwirtschaftung von Einnahmen als vielmehr auf die Förderung der slowakischen Kultur und die Nutzung in einem pädagogischen Kontext (Gamifizierung) ausgerichtet sind. Diese höhere Förderobergrenze trägt zur Unterstützung von Kultur- und Bildungsprojekten bei, die andernfalls aufgrund ihrer geringeren kommerziellen Attraktivität Schwierigkeiten hätten, finanziellen Rückhalt zu finden.

### 6.3.3. Andere Länder

Wie oben erwähnt, haben die meisten Fonds eine kulturelle Rechtsgrundlage. Tatsächlich sind die meisten nationalen Fonds vom Kulturministerium abhängig, zum Beispiel:

- in Norwegen: das Norwegische Filminstitut, das dem Kulturministerium unterstellt ist;<sup>295</sup>
- in Spanien: nationale Förderung, die direkt vom Ministerium für Kultur und Sport verwaltet wird;<sup>296</sup>
- in Dänemark: das Dänische Filminstitut, das dem Kulturministerium untersteht (Filmgesetz von 1997);<sup>297</sup>
- in den Niederlanden: der Kreativwirtschaftsfonds NL, der im Auftrag des Ministeriums für Bildung, Kultur und Wissenschaft sowie des Außenministeriums tätig ist;<sup>298</sup>
- in Kroatien: das Kroatische Audiovisuelle Zentrum, das dem Ministerium für Kultur und Medien unterstellt ist.<sup>299</sup>

In einigen Ländern gibt es sowohl „wirtschaftliche“ als auch „kulturelle“ Fonds. Dies ist vor allem in Frankreich der Fall, aber auch in Finnland mit Business Finland<sup>300</sup> (Wirtschaft) und Finnlands Förderzentrum für audiovisuelle Kultur (AVEK)<sup>301</sup> (Kultur).

---

<sup>295</sup> [Norwegian Film Institute.](#)

<sup>296</sup> [Ministry of Culture and Sport.](#)

<sup>297</sup> [Danish Film Institute.](#)

<sup>298</sup> [Creative Industries Fund.](#)

<sup>299</sup> [Croatian Audiovisual Centre.](#)

<sup>300</sup> [Business Finland.](#)

<sup>301</sup> [AVEK.](#)



## 6.4. Wirtschaftliche Förderprogramme

Ein beträchtlicher Teil der öffentlichen Fonds in Europa ist auf kulturelle Ziele ausgerichtet, einige haben jedoch auch die wirtschaftliche Entwicklung im Blick. Videospiele werden zwar häufig als kulturelle Produkte eingestuft, gleichzeitig hat die Videospieleindustrie aber auch eine starke Bedeutung für den Markt. Die Förderung ihres Wachstums unterstützt daher nicht nur den kulturellen Ausdruck, sie kurbelt auch die Schaffung von Arbeitsplätzen und den wirtschaftlichen Wohlstand auf lokaler Ebene an. Dieser Abschnitt enthält Beispiele aus Belgien, Deutschland, Finnland und Frankreich. Es gibt weitere Initiativen in Europa, die jedoch eher allgemeine Finanzierung für Unternehmen als für spezifische Projekte anbieten. Zudem sind diese Fonds eher generalistisch ausgerichtet und konzentrieren sich häufig auf Technologie und Innovation.

### 6.4.1. Belgien

Wallimage<sup>302</sup>, der Regionalfonds für die belgische Region Wallonien, der 2001 zur Unterstützung der audiovisuellen Industrie gegründet wurde, stellt seit 2014 Fördermittel für die Videospieleindustrie bereit. Für lokale Studios, das heißt Studios mit Sitz in Wallonien, stehen zwei Förderprogramme zur Verfügung. Fast alle öffentlichen Fonds beschränken sich in ihren Aktionen auf die regionale oder nationale Ebene, um lokale Unternehmen zu unterstützen oder die Attraktivität ihrer Region zu steigern. Es gibt jedoch einige seltene Ausnahmen wie zum Beispiel Pro Helvetia in der Schweiz.

#### 6.4.1.1. Wallimage Gaming

Wallimage Gaming finanziert direkt die Entwicklung wallonischer Videospiele. Es gibt zwei Programme, die nicht unter die De-minimis-Regel fallen, und beide werden in Form eines bedingt rückzahlbaren Darlehens gewährt:

- **Förderung der Vorproduktion:** Wallimage stellt bis zu EUR 30.000 für die Konzeptphase und bis zu EUR 100.000 für die Entwicklung eines Prototyps (oder die Vorproduktionsphase) bereit.
- **Förderung der Produktion:** Wallimage stellt bis zu EUR 500.000 für die Produktionsphase bereit.

Für einen Anspruch auf Förderung<sup>303</sup> muss der Antragsteller ein Projekt vorschlagen, das eine strukturelle Auswirkung auf den Videospielektor in Wallonien hat; dahinter muss ein glaubwürdiges Unternehmen mit einem eingespielten Team stehen und es muss ein entsprechendes Budget vorhanden sein, das auf den vorgeschlagenen Finanzierungsplan abgestimmt ist. Der Schwerpunkt liegt auf dem wirtschaftlichen Aspekt und seinen

---

<sup>302</sup> [Wallimage](#).

<sup>303</sup> Weitere Einzelheiten siehe [hier](#).



lokalen Auswirkungen. Da das Angebot jedoch nicht unter die De-minimis-Regel fällt, muss der Antragsteller einen Kulturtest durchlaufen.

#### 6.4.1.2. Wallimage Enterprises

Wallimage hat darüber hinaus eine Sektion, die sich mit Investitionen in audiovisuelle Unternehmen einschließlich Videospielestudios befasst. Wallonische Studios können Mittel in Form von Darlehen, Kapitalbeteiligungen oder einer Mischung aus beidem aufnehmen. Diese Maßnahme unterstützt die aussichtsreichsten lokalen Studios durch Bereitstellung einer zusätzlichen Finanzierungsquelle, um potenzielle private Partner zu gewinnen. Wallimage finanziert bis zu 50 % des festgestellten Bedarfs.

### 6.4.2. Deutschland

Es gibt weitere europäische Fonds mit einem starken wirtschaftlichen Schwerpunkt wie die Film- und Medienstiftung NRW. Die 1991 gegründete Stiftung unterstützt und fördert die audiovisuelle und die Medienindustrie in Nordrhein-Westfalen. Sie spielt eine zentrale Rolle bei der Förderung des Wirtschaftswachstums und der kulturellen Vielfalt in Nordrhein-Westfalen, indem sie die Videospieleindustrie maßgeblich unterstützt.

Die Unterstützung von Videospielen begann in den frühen 2000er Jahren, und heute gehört die Stiftung finanzierungstechnisch zu den größten in Deutschland. Die Film- und Medienstiftung bietet derzeit drei verschiedene Förderprogramme für den Videospielektor an.

- **Konzeptentwicklung:** Die Stiftung finanziert die Konzeptphase mit Zuschüssen von bis zu EUR 20.000 oder 80 % der förderfähigen Ausgaben.
- **Vorproduktionsentwicklung:** Die Stiftung unterstützt die Vorproduktionsphase mit Zuschüssen von bis zu EUR 100.000 oder 80 % der förderfähigen Ausgaben.
- **Produktionsentwicklung:** Die Stiftung finanziert die Produktionsphase mit Zuschüssen von bis zu EUR 500.000 oder 50 % der förderfähigen Ausgaben. Im Gegensatz zu den beiden vorgenannten Finanzierungsinstrumenten handelt es sich hier um ein rückzahlbares Darlehen.

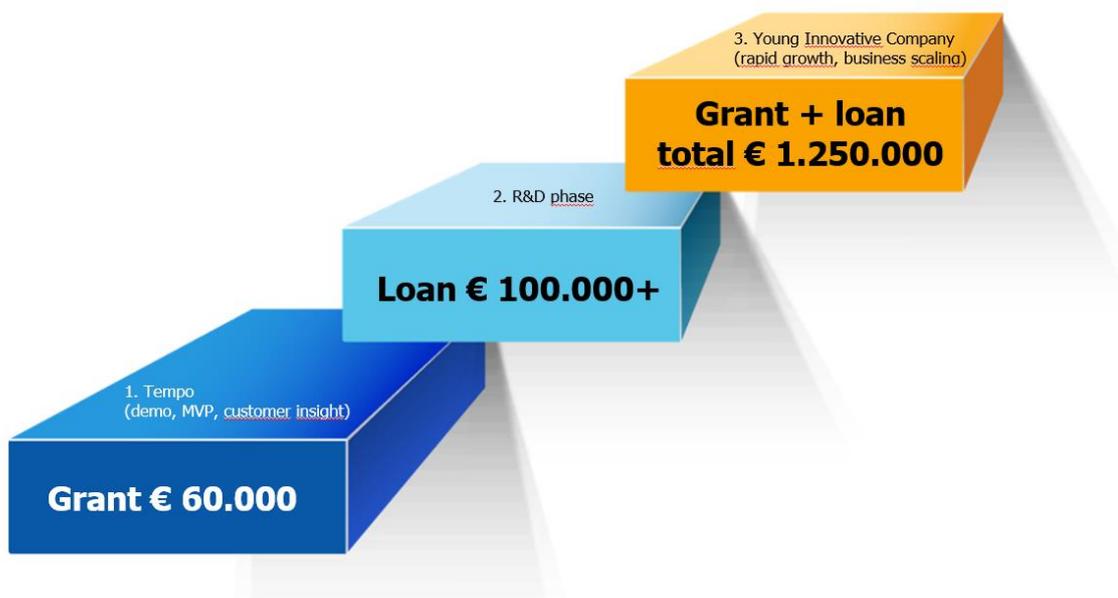
Ähnlich wie Wallimage unterliegt auch die Film- und Medienstiftung NRW nicht mehr der De-minimis-Regel. Die Antragsteller müssen daher einen Kulturtest durchlaufen, um ihre Förderfähigkeit festzustellen. Er folgt den gleichen Regeln wie der Wallimage-Test, das heißt Antragsteller müssen mindestens zwei Kriterien von drei Hauptkategorien erfüllen.

### 6.4.3. Finnland

Business Finland<sup>304</sup> ist eine staatliche Agentur zur Förderung der Wettbewerbsfähigkeit der finnischen Industrie. Im Gegensatz zu den meisten anderen Fonds, die im Videospielektor tätig sind, untersteht Business Finland dem Ministerium für Wirtschaft und Beschäftigung in Finnland. Er bietet zahlreiche Finanzierungsoptionen, von denen einige auf die Videospielebranche anwendbar sind. Zu diesen Optionen gehören sowohl Zuschüsse als auch Darlehen.

In Finnland gibt es bereits einen öffentlichen Fonds (AVEK)<sup>305</sup>, der für die Finanzierung der audiovisuellen Industrie einschließlich Videospiele gedacht ist, sich aber mehr auf Kulturförderung ausrichtet. Im Gegensatz dazu konzentriert sich Business Finland auf Wirtschaftsunternehmen mit hohem Potenzial und unterstützt deren internationale Ambitionen.

**Abbildung 6. Ein Beispiel der Förderoptionen für Videospieleunternehmen**



Quelle: Business Finland

Business Finland stellt verschiedene Förderangebote bereit, die von der Konzeptvalidierung (Prüfung der Tragfähigkeit des Geschäftskonzepts, Erforschung der Nachfrage auf einem neuen Markt und Einholung von Feedback von potenziellen Kunden mit „Tempo“-Förderung)<sup>306</sup> über die Entwicklung und Erprobung neuer Produkte, Dienstleistungen und Geschäftsmodelle (mit Fördermitteln für Forschung, Entwicklung

<sup>304</sup> [Business Finland](#).

<sup>305</sup> [AVEK](#).

<sup>306</sup> [Tempo funding - Business Finland](#).

und Erprobung)<sup>307</sup> bis hin zu internationalem Unternehmenswachstum (Stärkung des Teams und Entwicklung einer globalen Wachstumsstrategie mit Förderung junger innovativer Unternehmen) reichen.<sup>308</sup>

#### 6.4.4. Frankreich

BPI France<sup>309</sup> ist eine öffentliche französische Investitionsbank. Obwohl ihre Mittel aus verschiedenen, auch privaten Quellen stammen, ist ihr Kapital zu 100 % öffentlich. BPI France ist ein Fonds, der sich besonders auf Innovationen konzentriert, wozu auch Videospiele gehören. Ähnlich wie in Finnland gibt es auch in Frankreich eine Körperschaft des öffentlichen Rechts (CNC), die sich auf nationaler Ebene mit der Finanzierung kreativer und audiovisueller Industrien befasst, sowie weitere Fonds auf regionaler Ebene. BPI France ist jedoch eher auf technologische Innovationen ausgerichtet und finanziert innovative Konzepte wie virtuelle Realität (VR) und Blockchain.

### 6.5. Steueranreizmodelle

Steuerliche Anreize sind ein wichtiges Plus für Länder, die sie anwenden. Es gibt zwei Hauptarten von Steueranreizen:

- **Steuervergünstigungen**, die Anlegern im Grunde einen Steuerabzug verschaffen, und
- **Steuergutschriften**, die im Wesentlichen einer Steuerermäßigung/-erstattung entsprechen.

Belgien ist das einzige europäische Land, das seit 2003 Steuervergünstigungen für die Videospieldindustrie anbietet.

Die erste Steuergutschrift für Videospiele in Europa wurde 2008 in Frankreich eingeführt und wird vom CNC im Auftrag des Wirtschaftsministeriums verwaltet. Die 2008 eingeführte Steuergutschrift für Videospiele (CIJV) bietet eine Steuerermäßigung entsprechend 30 % der förderfähigen Produktionskosten. Im Gegensatz zu anderen Finanzierungsangeboten (die EUR 200.000 nicht überschreiten) ist die Steuergutschrift mit einem Höchstbetrag von bis zu EUR 6.000.000 für große Studios sehr attraktiv. Weitere bemerkenswerte Beispiele sind Italien (seit 2021), das über das Kulturministerium eine Steuergutschrift von 25 % gewährt, Irland (seit 2022), wo die irische Steuer- und Zollbehörde eine Steuergutschrift von 32 % bietet, und Griechenland (seit 2017), das über

---

<sup>307</sup> [Funding for research and development - Business Finland.](#)

<sup>308</sup> [Young Innovative Company funding - Business Finland.](#)

<sup>309</sup> [BPI France.](#)



das Nationale Zentrum für audiovisuelle Medien und Kommunikation (EKOME) einen Barabatt von 40 % gewährt.

Die Steuergutschrift bietet mehrere Vorteile für ein Land. Im Falle Frankreichs lauten die Ziele wie folgt:

- **Angebot einer geeigneten Option für die größten Studios**

Das CNC bietet eine Reihe von Förderprogrammen für Videospiele. Diese Programme werden jedoch schnell vernachlässigbar, wenn das Gesamtbudget des Projekts EUR 1 Million übersteigt. In solchen Fällen bietet sich die Steuergutschrift als geeignetere Alternative an. Dieser Mechanismus verursacht keine direkten Kosten für den öffentlichen Fonds; den größten Studios wird somit gewissermaßen ein unbegrenztes Budget ermöglicht. Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass diese finanzielle Unterstützungsstruktur seine Grenzen hat. Das Steuergutschriftensystem erfordert erheblichen, zeitintensiven Verwaltungsaufwand einschließlich umfangreicher Formalitäten und damit verbundener Kosten. Folglich stehen bei kleineren Projekten die für diesen Vorgang erforderlichen Ressourcen häufig nicht im Verhältnis zum möglichen Nutzen, sodass das System für Studios mit eher geringen Budgets weniger vorteilhaft ist.

- **Steigerung der Attraktivität des Landes**

Heute sind die großen Videospiegelverleger ständig auf der Suche nach neuen Standorten für Studios. Bei Spielen mit hohem Budget sind häufig etwa zehn verschiedene Studios weltweit beteiligt. Die Steuergutschrift ermöglicht es dem Land also, sich als attraktiver Niederlassungsstandort positionieren. Im Falle des CNC können Kosten für Fremdvergaben bis zu EUR 2.000.000 berücksichtigt werden, wodurch die Niederlassung in Frankreich im Rahmen der Entwicklung eines europäischen Spiels noch attraktiver wird.

Im Gegensatz zur Steuergutschrift soll die Steuervergünstigung nicht direkt den Studios zugutekommen, sondern richtet sich in erster Linie an Investoren, die auf der Suche nach attraktiven Anlagemöglichkeiten sind. Belgien hat zum Beispiel eine Industrie mit zahlreichen ehrgeizigen Studios, wie in vielen anderen Ländern auch mangelt es jedoch an privaten Investoren. Die Steuervergünstigung macht Investitionen in Videospiele daher zu einer attraktiven und risikoarmen Anlage, die verschiedene in- und ausländische Investoren zur Finanzierung der lokalen Industrie ermutigt.



## 6.6. Andere Ansätze

### 6.6.1. Schweden

Ungeachtet des Mangels an nennenswerten öffentlichen Förderinitiativen sticht die schwedische Videospieleindustrie heraus. Sie ist eine der dynamischsten und erfolgreichsten Videospieleindustrien Europas, die zahlreiche internationale Erfolge vorweisen kann. Das Land verfügt über ein solides Netz privater Investoren, häufig ehemalige Gründer erfolgreicher Spieleunternehmen, die aktiv kleinere Studios unterstützen.

Darüber hinaus sind regionale Cluster entstanden, die lokale Talente und Innovationen fördern. Die Stockholmer Börse<sup>310</sup> (Nasdaq Stockholm) hat sich ebenfalls zu einer Drehscheibe für Börsengänge (IPOs) von Videospieleunternehmen entwickelt. Laut dem CEO von Media and Games Invest (IPO 2019) „verfügt die Nasdaq First North über ein gut entwickeltes Gaming-Cluster und Investoren mit umfassender Erfahrung in der Spieleindustrie“.<sup>311</sup> Darüber hinaus motiviert der Erfolg früherer Börsengänge andere erfolgreiche Unternehmen dazu, am Ende des Jahres der NASDAQ Stockholm gegenüber anderen Börsen den Vorzug zu geben.<sup>312</sup>

Schwedens Strategie ist in erster Linie auf wirtschaftliche Entwicklung durch Förderung von Investitionen des Privatsektors in der Spieleindustrie ausgerichtet.

### 6.6.2. Schweiz

In der Schweiz erfolgt die öffentliche Förderung von Videospielen hauptsächlich durch die Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia.<sup>313</sup> Ursprünglich 1939 gegründet, um der Nazi-Propaganda entgegenzuwirken, fördert Pro Helvetia heute die Schweizer Kultur weltweit. Laut Gesprächen mit Entscheidungsträgern ihres Spieleressorts liegt der Schwerpunkt bei Zuschüssen für Videospiele eher auf kultureller Förderung als auf wirtschaftlichem Ertrag. Die Entscheidungsprozesse geben künstlerischem und kulturellem Wert Vorrang vor finanzieller Rentabilität und spiegeln das Engagement der Schweiz wider, ihr kulturelles Erbe durch digitale Medien zu pflegen und zu präsentieren.

---

<sup>310</sup> [Stockholmer Börse.](#)

<sup>311</sup> [Nasdaq Stockholm Welcomes Media and Games Invest to Nasdaq First North Premier Growth Market, Nasdaq, 6. Oktober 2020.](#)

<sup>312</sup> [Nasdaq Celebrates Innovative Gaming Company Embracer, The Largest Switch from Nasdaq's First North Growth Market to Nasdaq Stockholm, Nasdaq, 22. Dezember 2022.](#)

<sup>313</sup> [Pro Helvetia.](#)



### 6.6.3. Vereinigtes Königreich

Ähnlich wie Frankreich bietet das Vereinigte Königreich eine breite Palette von Finanzierungsinstrumenten über verschiedene öffentliche Fonds im ganzen Land, darunter Creative UK, das Britische Filminstitut, der UK Games Fund oder die British Business Bank. Dieses vielseitige Fördersystem richtet sich an Studios aller Größenordnungen und unterstützt Projekte, die sowohl wirtschaftlich rentabel als auch kulturell bedeutsam sind. Die Verfügbarkeit von Fördermitteln in verschiedenen Regionen stärkt die geografische Vielfalt in der Spieleentwicklung und gleichzeitig die Innovation der Branche in kreativer und wirtschaftlicher Hinsicht. Darüber hinaus bietet das Vereinigte Königreich seit 2014 über die nationale Steuerbehörde (*His Majesty's Revenue & Customs*<sup>314</sup> - HMRC) eine Steuergutschrift mit einem aktuellen Satz von 34 %.

### 6.6.4. Kanada

Kanada hat bei öffentlichen Förderinitiativen für Videospiele eine Vorreiterrolle übernommen und sich in diesem Sektor als weltweit führend etabliert. Ende der 1990er Jahre beschloss die Region Quebec, Videospieleunternehmen anzusiedeln, und stimmte 1996 für eine attraktive Steuergutschrift von bis zu 37,5 % der förderfähigen Ausgaben. Aufgrund der geografischen Nähe zu den Vereinigten Staaten hat diese öffentliche Förderstrategie schließlich internationale Unternehmen wie Ubisoft angezogen.<sup>315</sup>

Heute bietet die kanadische Regierung wie auch andere Regionen umfangreiche Unterstützung in Form von Zuschüssen, Steueranreizen und Förderprogrammen, die auf die Ankurbelung von Wachstum und Innovation in der Spieleindustrie zugeschnitten sind. Diese Initiativen haben nicht nur große internationale Studios angezogen, sondern auch ein florierendes Ökosystem von unabhängigen Entwicklern im ganzen Land hervorgebracht.

## 6.7. Initiativen der Europäischen Union

Seit Ende der 1990er Jahre beteiligt sich die Europäische Union an der Förderung von Videospiele mit zunächst sporadischen Initiativen. Erst seit 2014 gibt es jedoch gezielte und regelmäßige Projektaufträge speziell für Videospiele.

---

<sup>314</sup> [His Majesty's Revenue & Customs.](#)

<sup>315</sup> [How subsidies helped Montreal become „the Hollywood of video games“, NPR, 4. Januar 2022.](#)

## 6.7.1. Aktionsbereich MEDIA des Programms Kreatives Europa

Der Aktionsbereich MEDIA des Programms Kreatives Europa<sup>316</sup> ist eine der zentralen Initiativen der Europäischen Union zur Förderung des Kultur- und Kreativsektors. Seit 2014 veröffentlicht dieses Programm jährlich einen Projektaufruf, der für alle europäischen Länder, die am Kreativen Europa teilnehmen, zugänglich ist. Es bietet finanzielle Unterstützung in Form von Zuschüssen, um die Entwicklung von Spielen bis hin zur Produktionsphase zu fördern. Die Förderung zielt jedoch in erster Linie auf narrativ orientierte Spiele ab, die starke erzählerische Elemente enthalten und hohen kreativen Wert sowie kulturelle Vielfalt aufweisen.

Der letzte Projektaufruf<sup>317</sup> (der im Januar 2024 endete) hatte einen Etat von EUR 7.000.000. Videospielestudios konnten einen Zuschuss von bis zu EUR 150.000 beantragen.

## 6.7.2. Horizont Europa

Horizont Europa<sup>318</sup> ist ein weiteres wichtiges EU-Programm, das in erster Linie auf die Förderung von Forschung und Innovation ausgerichtet ist. Obwohl Horizont Europa traditionell eher auf Institutionen und Cluster als auf einzelne Unternehmen abzielt, erkennt es die Videospieleindustrie als innovativ an und hat deren neue Technologien seinen Zielen hinzugefügt.<sup>319</sup> So können förderfähige Projekte im Rahmen von Horizont Europa Elemente wie virtuelle Realität (VR), künstliche Intelligenz (KI) und andere innovative Technologien umfassen, die das Spielerlebnis steigern.<sup>320</sup>

## 6.7.3. Europäischer Investitionsfonds (EIF)

Der EIF<sup>321</sup> spielt eine zentrale Rolle bei der Finanzierung innovativer KMU in ganz Europa, auch im Videospielektor. Der EIF unterstützt diese Unternehmen durch Bürgschaften für Darlehen und Investitionen in Risikokapital und erleichtert so den Zugang zu den für das Wachstum und die Entwicklung von Spielestudios notwendigen Mitteln. Darüber hinaus arbeitet der EIF eng mit Finanzinstituten zusammen, um günstigere Darlehensbedingungen

---

<sup>316</sup> [Aktionsbereich MEDIA des Programms Kreatives Europa.](#)

<sup>317</sup> [Video Game and Immersive content development, Call for proposals.](#)

<sup>318</sup> [Horizont Europa.](#)

<sup>319</sup> [Developing the video games and e-sports sector in the EU, Europäischer Parlamentarischer Forschungsdienst, Juni 2023.](#)

<sup>320</sup> [AR/VR-empowered digital twins for modelling complex phenomena in new RI application areas, Call for proposal.](#)

<sup>321</sup> [EIF.](#)

anzubieten, die auf die Bedürfnisse von Kreativunternehmen zugeschnitten sind, und so in der Industrie ein innovationsförderndes Umfeld zu schaffen.

**Tabelle 3. Länder, die Fördermaßnahmen anbieten, und Arten der Maßnahmen in den verschiedenen Projektphasen**

Finanzierungsphasen Länder	Projektentwicklung				Andere Phasen	
	Konzeption	Vorproduktion	Produktion	Postproduktion	Studioinvestitionen	Steueranreize
Belgien	<i>Bemerkung: Das belgische Finanzierungssystem ist in 2 große Regionen aufgeteilt: Wallonien und Flandern.</i>					
Dänemark						
Deutschland	<i>Bemerkung: Deutschland besteht aus einem Netz starker Regionalfonds. Es bleibt jedoch die Frage, ob der Fonds auf Bundesebene beibehalten wird.</i>					
Finnland	<i>Bemerkung: Finnland stellt über Business Finland hohe Beträge für Projekte zur Verfügung</i>					
Frankreich	<i>Bemerkung: Frankreich bietet eine breite Palette von Finanzierungsinstrumenten. Die Möglichkeiten können von einer Region zur anderen variieren.</i>					
Griechenland	<i>Bemerkung: Griechenland bietet nur steuerliche Anreize.</i>					
Irland	<i>Bemerkung: Ardán ist der einzige regionale Fonds in Irland, der Videospieleprojekte unterstützt; nur die westlichen Regionen haben zusätzlich zu den Steueranreizen Zugang zu öffentlichen Mitteln.</i>					
Italien	<i>Bemerkung: Italien hat zuvor Projekte über den „First Playable Fund“ finanziert.</i>					
Kroatien	<i>Bemerkung: Förderung ist in Kroatien recht neu, aber andere Optionen werden derzeit diskutiert.</i>					
Niederlande						
Norwegen						
Österreich	<i>Bemerkung: Regionale Unterstützung gibt es hauptsächlich in der Region Wien. Die Abteilung Studio Investment ist ein generalistischer Inkubator.</i>					
Schweiz						
Slowakei						
Spanien						
Vereinigtes Königreich	<i>Bemerkung: Das Vereinigte Königreich bietet eine breite Palette von Finanzierungsinstrumenten sowohl auf nationaler als auch auf regionaler Ebene.</i>					

	National
	Regional
	National und regional

# TEIL III – Verbraucherschutz im Videospielesektor

Videospiele sind heute aus dem Alltag vieler Menschen nicht mehr wegzudenken. Daher ist der Schutz der Nutzer und Verbraucher ebenso wichtig wie der Schutz der Spiele selbst. Teil 3 dieses Berichts befasst sich mit einer Reihe von Problemen, die in diesem Zusammenhang auftreten, unter anderem auch mit den zunehmenden Befürchtungen über die Auswirkungen und den Einfluss von Videospiele auf Kinder und Jugendliche.

Zunächst befasst sich der Bericht mit dem Problem des Datenschutzes und der Cybersicherheitsbedrohungen. Datenschutz ist ein zentrales Problem bei Videospiele, da beim Spielen riesige Mengen personenbezogener Daten gesammelt und verarbeitet werden. Anschließend untersucht der Bericht den Schutz von Minderjährigen, da Kinder und Jugendliche besonders schutzbedürftig sind, sowie die unterschiedlichen Arten, auf die diese Probleme diskutiert und behandelt werden. Der dritte Schwerpunkt in diesem Teil des Berichts liegt auf Barrierefreiheit und Inklusion von Menschen mit Behinderungen im Videospielesektor. Damit wird die Bedeutung anerkannt, Gaming-Erfahrungen und – Umgebungen zu schaffen, die für alle Spieler und Entwickler zugänglich sind. Der letzte Teil des Berichts befasst sich mit dem Thema nationale Sicherheit. Er untersucht Hass und Extremismus im Videospielesektor und macht deutlich, welche Probleme mit der Aufdeckung, Überwachung und der Ermittlung verbunden sind.



## 7. Datenschutz im Videospielektor

*Marcin Przybysz, Senior Associate, und Jakub Kubit, Associate, bei Dentons Europe, Büro Warschau, Polen*

### 7.1. Einleitung

Der Videospielektor ist zu einer Milliarden-Dollar-Industrie geworden. 2025 wird die Zahl der Online-Spieler weltweit voraussichtlich über 1,3 Milliarden liegen.<sup>322</sup> Gleichzeitig ist der Datenschutz im digitalen Zeitalter zu einem zentralen Problem geworden, denn in der Videospieleindustrie werden riesige Mengen personenbezogener Daten gesammelt und verarbeitet. Personenbezogene Daten können in Nutzerprofilen, Spielpräferenzen, Kauf- und Spielverhalten enthalten sein, und all diese Daten können für gezielte Werbung, für die Spieleentwicklung und für die Verbesserung der Nutzererfahrung genutzt werden.

Die wichtigsten Instrumente für den Datenschutz in der Europäischen Union sind die Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)<sup>323</sup> und die E-Privacy-Verordnung. Die DSGVO wurde am 27. April 2016 angenommen und ist seit dem 25. Mai 2018 in Kraft. Diese Verordnung regelt, wie mit personenbezogenen Daten umgegangen werden soll und wie sichergestellt werden kann, dass die Rechte von Privatpersonen wie das Recht auf Zugang, Berichtigung und Löschung der Daten geschützt werden. Die E-Privacy-Verordnung<sup>324</sup> ist noch nicht verabschiedet. Sie soll die E-Privacy-Richtlinie von 2002 ersetzen.<sup>325</sup> Diese Verordnung konzentriert sich auf den Datenschutz in der elektronischen Kommunikation und enthält Regeln für Cookies, Online-Tracking und Werbung. Während die DSGVO die Verarbeitung aller personenbezogenen Daten abdeckt, befasst sich die E-Privacy-Verordnung speziell mit Fragen des Datenschutzes im Internet. Zusammen haben

---

<sup>322</sup> Clement J., „[Online games - Statistics & Facts](#)“, *Statista*, 29. Februar 2024.

<sup>323</sup> [Verordnung \(EU\) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG \(DSGVO\)](#).

<sup>324</sup> [Vorschlag für eine Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates über die Achtung des Privatlebens und den Schutz personenbezogener Daten in der elektronischen Kommunikation und zur Aufhebung von Richtlinie 2002/58/EG \(Verordnung über Privatsphäre und elektronische Kommunikation\)](#).

<sup>325</sup> [Richtlinie 2002/58/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 12. Juli 2002 über die Verarbeitung personenbezogener Daten und den Schutz der Privatsphäre in der elektronischen Kommunikation \(Datenschutzrichtlinie für elektronische Kommunikation\)](#).



diese beiden europäischen Gesetze das Ziel, die Privatsphäre der Spieler zu schützen und Vertrauen in digitale Dienste in der gesamten Europäischen Union aufzubauen. Einige Wissenschaftler weisen jedoch darauf hin, dass nur wenige Jahre nach dem Inkrafttreten der DSGVO viele Spiele-Entwickler Probleme haben, die Vorgaben der Datenschutzgrundverordnung bei der Produktion von Videospielen umzusetzen.<sup>326</sup>

Dieses Kapitel untersucht einige der größten rechtlichen Herausforderungen und Regulierungsprobleme, mit denen die Videospieleindustrie beim Schutz personenbezogener Daten konfrontiert ist. Es analysiert den Rechtsrahmen und legt dar, was von Unternehmen im Hinblick auf die Einhaltung der EU-Datenschutzvorschriften erwartet wird.

### 7.1.1. Herausforderungen für den Datenschutz auf einem heiß umkämpften Markt

Zu wissen, welche unterschiedlichen Arten von personenbezogenen Daten bei Videospielen gesammelt werden, ist wichtig, nicht nur wegen der Einhaltung der Datenschutzvorgaben der EU wie der DSGVO, sondern auch für die Verbesserung der Spielererfahrung. Bei Videospielen können personenbezogene Daten praktisch überall enthalten sein, von Gameplay-Metriken wie Spielstil und Spielzeit bis hin zu sensibleren Informationen wie biometrische Daten, die über AR- (augmented reality)/VR- (virtual reality)/MR- (mixed reality) Headsets erfasst werden können.

Andere technologische Neuentwicklungen wie Free-to-play (F2P)-Spiele, Mikrotransaktionen und In-Game-Werbung verursachen ebenfalls erhebliche Probleme in Bezug auf den Datenschutz. Bei F2P-Spielen werden umfangreiche Daten über das Spielerverhalten gesammelt, einschließlich persönlicher und finanzieller Informationen. Der Schutz dieser riesigen Mengen sensibler Daten stellt Datenschützer vor erhebliche Probleme. Zusätzlich bereiten fortschrittliche Tracking-Mechanismen, die für die Analyse von Spieler-Interaktionen und für gezielte Werbung genutzt werden, Probleme im Zusammenhang mit der Einhaltung der Datenschutzbestimmungen. Daher sind strenge Regeln für den Umgang mit Daten erforderlich, vor allem, wenn externe Dienste für Werbung und Analyse herangezogen werden. Unter diesen Umständen die Zustimmung von Spielern für die Nutzung von Daten zu erhalten, vor allem von Jugendlichen oder von Spielern, die weniger gut informiert sind, kann ein Problem darstellen. Gleichzeitig müssen Spieleentwickler den Datenschutz „durch Technikgestaltung“ (Artikel 25 DSGVO) umsetzen und sich durch ein hochkomplexes System von Privacy-Vorgaben durcharbeiten, um sicherzustellen, dass die Datenverarbeitung rechtmäßig ist, die Privatsphäre der Nutzer geschützt wird und Transparenz und Klarheit gewährleistet sind.

---

<sup>326</sup> Alhazmi A. (2021), „I’m all Ears! Listening to Software Developers on Putting GDPR Principles into Software Development Practice“, *Personal and Ubiquitous Computing*, S. 879–892.



Ein nachlässiger Umgang mit Datenschutzgrundsätzen kann Game-Entwickler teuer zu stehen kommen. Nicht nur, weil bei einem Verstoß hohe Bußgelder drohen, sondern auch wegen des negativen Feedbacks der Nutzer, von denen jedes einzelne zu weitreichenden Folgen für das Gaming-Unternehmen führen kann. Ein Beispiel dafür, dass Spieler heute sehr viel sensibler auf Datenschutzprobleme reagieren, aber auch dafür, wie unzureichende Transparenz auf Seiten der Publisher dazu führen kann, dass das Sammeln von Daten nicht den gewünschten Erfolg bringen kann, ist *Civilization VI*. Dieses Spiel enthielt eine Tracking-Software mit dem Namen Red Shell, mit der der Hersteller die Wirksamkeit von Werbekampagnen messen wollte. Aber viele Nutzer reagierten empört auf die Software, die sie für eine Spyware hielten. Trotz der positiven Absicht bewirkte der Einbau von Red Shell eine starke Gegenreaktion loyaler *Civilization*-Fans. Sie fühlten sich vom Spielehersteller betrogen und nicht ausreichend informiert. Der Publisher reagierte auf die Kritik an Red Shell und kündigte an, dass die Software wieder aus dem Spiel entfernt werde.<sup>327</sup>

## 7.1.2. Kategorien von erhobenen Daten

Nach Artikel 4 Absatz 1 DSGVO sind “personenbezogene Daten” alle Informationen, die sich auf eine identifizierte oder eine identifizierbare natürliche Person beziehen. Die betreffende Person kann direkt oder indirekt identifiziert werden, anhand einer Kennung wie Spitznamen, Online-Pseudonym oder Informationen über den Aufenthaltsort.

Beim Gameplay können personenbezogene Daten wegen der besonderen Bedingungen - der Interdependenz und der Verknüpfung von Daten - sogar Elemente umfassen wie Spielstil, die Kalorien, die verbraucht wurden, die Schritte, die der Spieler macht und die Zeit, die er mit dem Spiel verbringt. Welche Daten gesammelt werden, hängt von der Art des Spiels ab. Mobile Games zum Beispiel sammeln ganze Reihen von Daten, die auf dem Gerät des Spielers gespeichert sind, einschließlich der Kontaktdaten und Fotos, auf denen die Nutzer und ihre Familienangehörigen zu sehen sind. Videospieleentwickler unterteilen Daten in finanzielle und nicht-finanzielle Kategorien. Finanzielle Daten umfassen das Kaufverhalten des Spielers, Ausgabenmuster und Reaktionen auf maßgeschneiderte Kaufanreize. Nicht-finanzielle Daten enthalten Interaktionen mit Spielfiguren, die Zeit, die der Spieler für die Erfüllung von Aufgaben benötigt, und Verhaltensmuster während des Gameplay. Mobilspiele, virtuelle Umgebungen und Mixed Reality-Plattformen sammeln umfangreiche Spielerinformationen, einschließlich der Informationen über den Aufenthaltsort, Interaktionen in den Social Media und das Lifestyle-Verhalten. AR/VR/MR-Headsets erfassen zusätzlich biometrische Daten wie Körperhaltung, Augenbewegungen, Gesten, Gesichtsausdruck und Herzschlag mit Hilfe von Audiosensoren, optischen Sensoren und Trägheitssensoren zur Überwachung der Nutzerbewegung und der Nutzerumgebung. Möglicherweise werden dabei auch Daten von Personen erfasst, die sich zufällig in der Nähe aufhalten. Da Herzschlag und ähnliche biometrische Daten nach der DSGVO unter

---

<sup>327</sup> O'Connor A., „[Civilization VI removes Red Shell ad-tracking software](#)“, *Rock Paper Shotgun*, 20. Juli 2018.



besondere Kategorien personenbezogener Daten fallen, gelten für die Verarbeitung dieser Daten besonders strikte Konditionen, einschließlich der ausdrücklichen Einwilligung des Spielers, sowie erhöhte Datenschutzmaßnahmen.

### 7.1.3. Rechtsgrundlagen für die Verarbeitung von Spielerdaten

Gemäß Artikel 6 DSGVO muss sich die Verarbeitung personenbezogener Daten auf eine Rechtsgrundlage stützen. Die Verarbeitung personenbezogener Daten ist rechtmäßig, wenn eine der folgenden sechs Bedingungen erfüllt ist:

- **Einwilligung:** Artikel 6 Absatz 1 Buchstabe a) DSGVO schreibt vor, dass personenbezogene Daten nicht ohne Einwilligung der betreffenden Personen gesammelt und genutzt werden dürfen. Die Einwilligung muss ausdrücklich gegeben werden und kann nicht vermutet oder mit anderen Einwilligungen gebündelt werden. Außerdem muss die betreffende Person vollständig darüber informiert werden, wozu sie ihre Einwilligung gibt, und muss das Recht haben, ihre Einwilligung jederzeit zu widerrufen.
- **Vertragliche Verpflichtungen:** Gemäß Artikel 6 Absatz 1 Buchstabe b) DSGVO ist die Verarbeitung personenbezogener Daten rechtlich zulässig, wenn sie für die Erfüllung eines Vertrags mit der betroffenen Person erforderlich ist. Dies gilt auch für die Verarbeitung von Daten für Dienstleistungen oder Produkte.
- **Rechtliche Verpflichtungen:** Nach Artikel 6 Absatz 1 Buchstabe c) DSGVO ist die Verarbeitung personenbezogener Daten rechtlich zulässig, wenn sie zur Erfüllung einer rechtlichen Verpflichtung erforderlich ist. Ausgeschlossen sind Verpflichtungen aus Verträgen. Dagegen fallen Verpflichtungen, die mit der Einhaltung bestimmter Gesetze oder Richtlinien verbunden sind, die eine Datenverarbeitung erfordern, unter diesen Artikel.
- **Lebenswichtige Interessen:** Nach Artikel 6 Absatz 1 Buchstabe d) DSGVO ist die Verarbeitung personenbezogener Daten zulässig, wenn sie notwendig ist, um lebenswichtige Interessen zu schützen, insbesondere in Notfallsituationen. Diese Bedingung dürfte allerdings im Zusammenhang mit Videospielen nur selten zutreffen.
- **Öffentliches Interesse:** Nach Artikel 6 Absatz 1 Buchstabe e) DSGVO ist die Verarbeitung personenbezogener Daten zulässig, wenn sie für die Wahrnehmung einer Aufgabe erforderlich ist, die im öffentlichen Interesse liegt oder in Ausübung öffentlicher Gewalt erfolgt. Diese Art von Datenverarbeitung wird in der Regel von Organisationen des öffentlichen Sektors genutzt, und die Nutzung wird dokumentiert, um sicherzustellen, dass die rechtlichen Anforderungen eingehalten werden.
- **Die berechtigten Interessen des für die Datenverarbeitung Verantwortlichen:** Artikel 6 Absatz 1 Buchstabe f) DSGVO erlaubt die Verarbeitung von Daten, wenn sie zur Wahrung der berechtigten Interessen des Verantwortlichen erforderlich ist, zum Beispiel, um rechtliche Ansprüche geltend zu machen, Betrug zu verhindern



oder für Direktwerbung, sofern nicht die Interessen oder Grundrechte und Grundfreiheiten der betroffenen Person, die den Schutz personenbezogener Daten erfordern, überwiegen, insbesondere dann, wenn es sich bei der betroffenen Person um ein Kind handelt.

Für Spieleanalysen, die häufig den Geltungsbereich der vertraglichen Verpflichtungen überschreiten, werden von den Videospieleunternehmen in der Regel zwei Rechtsgrundlagen genutzt: die berechtigten Interessen des Unternehmens und die ausdrückliche informierte Einwilligung der betroffenen Person (des Spielers). Bei bestimmten Datenarten wie biometrischen Daten müssen Videospieleunternehmen bei der Gestaltung ihrer Datenschutzverfahren sehr sorgfältig darauf achten, welche Rechtsgrundlage sie wählen, da berechnete Interessen nicht automatisch als Rechtsgrundlage dienen können.

Um die berechtigten Interessen des Spieleentwicklers oder von Dritten als Rechtsgrundlage nutzen zu können, müssen Spieleentwickler sicherstellen, dass die Verarbeitung personenbezogener Daten absolut notwendig ist, um diese Aufgabe zu erfüllen und dass sie im Verhältnis zu den Interessen der betroffenen Personen steht. Als berechtigtes Interesse des Videospieleunternehmens könnte zum Beispiel die Absicht gelten, die Kommunikation zwischen Spielern und Entwicklern zu pflegen, um die Qualität der Spiele zu verbessern, Metadaten zu sammeln, um die Serverleistung zu verbessern und die In-Game-Funktionen zu messen, um das Produkt zu verbessern.

Wenn die Einwilligung der Spieler für die Verarbeitung notwendig ist, müssen Nutzerschnittstellen geschaffen werden, die Datenpraktiken erläutern und sicherstellen, dass die Einwilligung im Einklang mit Artikel 6 Absatz 1 Buchstabe a) DSGVO erfolgt. Außerdem haben Nutzer die Möglichkeit, die Datensammlung abzulehnen, ohne dass dies negative Folgen für ihre Gaming-Erfahrung haben darf. Die Einwilligung des Nutzers ist eine häufig genutzte Rechtsgrundlage für die Verarbeitung personenbezogener Daten. Die betroffene Person muss ihre ausdrückliche informierte Einwilligung für einen bestimmten Zweck geben. Diese Einwilligung sollte durch eine eindeutige Handlung erfolgen, mit der freiwillig, für den konkreten Fall, in informierter Weise und unmissverständlich klar gemacht wird, dass die betroffene Person mit der Verarbeitung der Daten einverstanden ist. Die Spieler können ihre Einwilligung jederzeit widerrufen. Der Widerruf der Einwilligung muss so einfach wie die Erteilung der Einwilligung sein, idealerweise über dieselbe Nutzerschnittstelle, etwa das Einstellungsmenü für die Spiele. Der Widerruf darf keine Nachteile für den Spieler zur Folge haben. Er darf nicht mit Kosten verbunden sein und nicht mit einer reduzierten Servicequalität einhergehen. Zu einem Problem wird die Einwilligung dann, wenn die Verarbeitung personenbezogener Daten wichtig ist für das Funktionieren des Spiels, da in diesem Fall die Einwilligung nicht freiwillig gegeben wird, sondern obligatorisch ist. Daher kann Einwilligung nicht als alleinige Rechtsgrundlage für die Datenverarbeitung dienen, vor allem nicht, wenn die Datenverarbeitung nicht für den Betrieb des Spiels notwendig ist.

Es kann jedoch vorkommen, dass Videospieleunternehmen diese beiden Rechtsgrundlagen als nicht zweckmäßig oder nicht akzeptabel ansehen und sich lieber für eine andere der verbleibenden vier Rechtsgrundlagen entscheiden. In diesem Fall könnte die Datenverarbeitung auf der Grundlage vertraglicher Verpflichtungen (zum Beispiel



einer Endbenutzer-Vereinbarung) in Frage kommen, vor allem, wenn es um Mechanismen zur Altersüberprüfung, Finanzdaten für In-Game-Transaktionen, Fortschrittstracking und die Speicherung von E-Mail-Adressen für das Log-in geht. Andere Grundlagen wie der Schutz lebenswichtiger Interessen der betroffenen Person oder einer anderen Person oder Aufgaben im öffentlichen Interesse dürften für Spieleentwickler weniger relevant sein.

Die Angabe der Rechtsgrundlage für die Datenverarbeitung, in der Regel in der Datenschutzerklärung des Videospieles, ist Pflicht. Regelmäßige Überprüfungen stellen sicher, dass die Grundlage noch angemessen ist und mit den aktuellen Rechtsvorschriften im Einklang steht.

## 7.1.4. Transparenzpflichten

Um die Vorgaben von Artikel 5 und 12 und eventuell auch Artikel 13 und 14 DSGVO einzuhalten, müssen Spieleentwickler in erster Linie auf Transparenz bei der Verarbeitung personenbezogener Daten achten, vor allem, wenn sie aktiv Instrumente für die Datenanalyse nutzen. Das heißt, sie müssen den betroffenen Personen alle Informationen in präziser, klarer, verständlicher und leicht zugänglicher Form zur Verfügung stellen. Dieser Ansatz ist wichtig, um rechtliche Risiken abzumildern, die mit einer nicht angemessenen Offenlegung oder nicht eindeutigen Einwilligungsverfahren einhergehen können. Dies könnte zu Missverständnissen oder zu einem Einspruch gegen die Verarbeitung personenbezogener Daten führen.

Von zentraler Bedeutung für die DSGVO-Compliance ist eine umfassende Datenschutzerklärung des Unternehmens, die speziell auf die besondere Art der Datenverarbeitung zugeschnitten ist, wie sie von Spieleentwicklern praktiziert wird. Diese Erklärung dient als Basisdokument, das die betroffenen Personen über die wesentlichen Einzelheiten informiert.

Die Datenschutzerklärung muss darüber informieren, welche Arten von personenbezogenen Daten gesammelt werden, für welchen Zweck die Daten in der Gaming-Industrie genutzt werden, ob es sich um grundlegende Daten oder möglicherweise um sensible Daten handelt. Außerdem muss angegeben werden, auf welcher Rechtsgrundlage im Rahmen der DSGVO die Daten verarbeitet werden. Dabei muss sichergestellt werden, dass mindestens einer der zulässigen Gründe für die Datenverarbeitung zutrifft.

Außerdem muss die Datenschutzerklärung angeben, ob Daten an Dritte weitergegeben werden oder ob Daten in EU-Drittländer übermittelt werden. In diesem Fall müssen die Maßnahmen angegeben werden, die für den Schutz der Daten während der Datenübermittlung getroffen werden.

Wichtig ist auch, dass angegeben wird, wie lange die personenbezogenen Daten gespeichert werden und nach welchen Kriterien dieser Zeitrahmen festgelegt wird. Außerdem müssen die Praktiken für die Datenspeicherung transparent sein. Ebenfalls wichtig ist, dass die Rechte, die den betroffenen Personen nach der DSGVO zustehen, umfassend erläutert werden, zum Beispiel das Auskunftsrecht (Artikel 15), das Recht auf



Berichtigung (Artikel 16), das Recht auf Löschung (Artikel 17) und das Recht auf Einschränkung der Verarbeitung personenbezogener Daten (Artikel 18). Außerdem sollten klare Anweisungen enthalten sein, wie die betroffenen Personen ihre Rechte wahrnehmen können.

Die Datenschutzerklärung sollte die betroffenen Personen auch über die Verfahren aufklären, die diese in Anspruch nehmen können, wenn sie bei dem Verantwortlichen oder bei der zuständigen Aufsichtsbehörde eine Beschwerde gegen die Datenschutzpraktiken einlegen wollen. Schließlich sollte das Dokument auch darüber informieren, wie den betroffenen Personen Aktualisierungen oder Änderungen der Datenschutzerklärung mitgeteilt werden und wie in diesem Zusammenhang Transparenz und Einhaltung der DSGVO-Anforderungen sichergestellt werden.

Europäische Datenschutzvorschriften sind häufig im Juristenjargon abgefasst und daher für Nicht-Juristen nur schwer verständlich, also auch für Spieler und vor allem für Minderjährige. Spieleunternehmen stehen also vor dem Problem, dass sie ihre Datenschutzhinweise den Spielern klar und verständlich erläutern müssen. Eine Möglichkeit, die allerdings noch recht selten genutzt wird, ist, diese Informationen zu "gamifizieren" und sie auf eine einfache Art und Weise zu präsentieren, wenn der Spieler mit dem Spiel interagiert. Es gibt viele Beispiele für eine erfolgreiche und nutzerfreundliche Umsetzung der Datenschutzvorschriften, z.B. die von Riot Games.<sup>328</sup> Einige Spieleunternehmen fügen ihren juristischen Dokumenten präzise, leicht lesbare und humorvolle Zusammenfassungen von einzelnen Kapiteln bei, die das Lesen für die Spieler zu einem Vergnügen machen. Zum Beispiel enthält die Nutzervereinbarung von CD Projekt RED den vollständigen Text der Datenschutzerklärung und eine Zusammenfassung in einfacher Sprache.<sup>329</sup> Wenn sich mehr Unternehmen zu einem solchen Ansatz entschließen könnten, würden Spieler die Datenschutzerklärung wahrscheinlich sehr viel aufmerksamer lesen, und dies könnte im Gegenzug zu einer stärkeren Sensibilisierung für Datenschutzaspekte beitragen.

### 7.1.5. Die Daten Minderjähriger unter der DSGVO

Für die Verarbeitung von Daten Minderjähriger in der Europäischen Union legt die DSGVO sehr strenge Kriterien fest, um die Privatsphäre von Kindern und Jugendlichen zu schützen (Erwägungsgrund 38 und Artikel 8). Kinder verdienen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten im digitalen Raum besonderen Schutz, da sie sich der Risiken im Zusammenhang mit der Datenverarbeitung weniger bewusst sind.

Für Videospieleunternehmen, die personenbezogene Daten von Kindern sammeln und verarbeiten, gelten besonders strenge Anforderungen. Gemäß DSGVO muss die Einwilligung durch den Träger der elterlichen Verantwortung erteilt werden, vor allem,

---

<sup>328</sup> [Datenschutzhinweis](#) von Riot Games mit Sitz in Los Angeles, dem Unternehmen, das Spiele wie League of Legends oder Valorant entwickelt hat, 30. Mai 2024.

<sup>329</sup> [Benutzervereinbarung](#) von CD PROJEKT RED mit Sitz in Warschau, 20. Juli 2022.



wenn das Kind noch nicht das 16. Lebensjahr vollendet hat. Das gilt für alle personenbezogenen Daten, die über Videospiele gesammelt werden, etwa Benutzername, Gameplay-Statistiken, Chatlogs oder Telemetriedaten. EU-Mitgliedstaaten können dieses Alter auf höchstens 13 Jahre absenken. Die Einwilligung der Eltern muss ausdrücklich sein, und es muss sichergestellt werden, dass der Träger der elterlichen Verantwortung versteht, wie die Daten des Kindes genutzt werden, auch für Funktionen wie In-Game-Käufe, soziale Interaktionen oder Nutzerprofile. Videospieleunternehmen müssen zumutbare Anstrengungen unternehmen, um zu prüfen, ob die elterliche Genehmigung auch tatsächlich erteilt wurde.

### 7.1.6. Übermittlung personenbezogener Daten in ein Land außerhalb der Europäischen Union

Viele Videospieleunternehmen operieren weltweit, mit Servern, Entwicklungsteams und Kundenbasen, die über mehrere Kontinente verteilt sind. Ein wirksames grenzüberschreitendes Datenmanagement ist daher wichtig für reibungslose Operationen und Nutzererfahrungen.

Eine Übermittlung personenbezogener Daten in ein Land außerhalb der EU (Drittland) ist möglich auf der Grundlage eines entsprechenden Beschlusses der Europäischen Kommission, d.h., wenn die Europäische Kommission zu dem Schluss gekommen ist, dass das betreffende Drittland ein angemessenes Datenschutzniveau gewährleistet. In solch einem Fall ist für die Datenübermittlung keine besondere Genehmigung erforderlich (Artikel 45 Absatz 3 DSGVO). Falls kein solcher Beschluss vorliegt, können Daten nur übermittelt werden, wenn geeignete Garantien vorgesehen sind und sofern den betroffenen Personen durchsetzbare Rechte und wirksame Rechtsbehelfe zur Verfügung stehen (Artikel 46 DSGVO). Wenn also ein Videospieleunternehmen einen Service-Provider aus einem Drittland beauftragen will, enthalten solche Garantien in der Regel Standardvertragsklauseln (Verträge zwischen den Verantwortlichen und/oder Auftragsverarbeitern in der EU und in Drittländern, die die Schutzmaßnahmen angeben, die für die Datenübermittlung gelten). Andere Garantien, die weniger häufig genutzt werden, sind zum Beispiel verbindliche unternehmensinterne Datenschutzvorschriften (interne Maßnahmen, die von multinationalen Unternehmen genutzt werden, um den Datenschutz bei ihren globalen Operationen sicherzustellen) oder wenn die betroffene Person ihre ausdrückliche Einwilligung erteilt hat.

Für die Übermittlung personenbezogener Daten in die Vereinigten Staaten gibt es seit dem 10. Juli 2023 eine informelle vertragliche Vereinbarung, die den Datenstrom zwischen den Vereinigten Staaten und der EU regelt. Es handelt sich dabei um den „Datenschutzrahmen EU-USA“ (EU-US-Data Privacy Framework).<sup>330</sup> Auf der Grundlage

---

<sup>330</sup> Europäische Kommission, [„Datenschutz: Europäische Kommission erlässt neuen Angemessenheitsbeschluss für einen sicheren und vertrauenswürdigen Datenverkehr zwischen der EU und den USA“](#), Presseerklärung vom 10. Juli 2023.



dieser Vereinbarung hat die Europäische Kommission am 13. Juli 2023 einen „Angemessenheitsbeschluss“ erlassen. Darin bescheinigt sie, dass die Vereinigten Staaten ein angemessenes Schutzniveau – vergleichbar mit dem der Europäischen Union - für personenbezogene Daten gewährleisten, die innerhalb des neuen Rahmens aus der EU an US-Unternehmen übermittelt werden.<sup>331</sup> Durch den Beitritt zu diesem Rahmen erklären sich diese Unternehmen bereit, die Datenschutzstandards der EU zu übernehmen. Auf diese Weise sind reibungslose internationale Datenoperationen möglich, die den europäischen Datenschutzstandards genügen. Dies fördert die globale Zusammenarbeit und verbessert die Spielererfahrungen.

## 7.2. Telemetrie als Teil der Datenverarbeitung in der Videospieleindustrie

Einige Formen der Datenverarbeitung in der Videospieleindustrie führen zu erheblichen Problemen beim Datenschutz. Eine dieser Formen ist die Telemetrie – ein wichtiges Verfahren der Game-Analytik. Telemetrie ist die Messung, Analyse und Übertragung von Daten aus entfernten Quellen.<sup>332</sup> In der Spieleindustrie werden mit Hilfe von Telemetrie Daten über das Spielerverhalten und Informationen über die Spiele-Performance gesammelt. Diese Daten werden indirekt erfasst. Gemessen werden unter anderem die Zeit, die Spieler mit Videospielen verbringen, Spielesessions und Ausgabenmuster für In-Game-Währung. Diese Daten gelten nach der DSGVO als personenbezogene Daten, wenn der Spieler identifizierbar bleibt.

Verhaltensdaten, die für In-Game-Telemetrie-Zwecke gesammelt werden, geben Aufschluss darüber, wie Spieler mit unterschiedlichen Elementen innerhalb des Spiels interagieren und auf sie reagieren. Diese Daten erfassen zum Beispiel Bewegungen des Spielers, In-Game-Transaktionen, Dauer der Aktivitäten und Engagement mit Spielelementen wie Charakteren und Schnittstellen. In bekannten Multiplayer-Spielen produzieren Spieler zusammen etwa ein Terabyte Verhaltensdaten täglich.<sup>333</sup> Diese Informationen helfen Spieleentwicklern, Einblicke in die Interaktion der Spieler und die Navigationsmuster zu gewinnen.

Anhand dokumentierter Muster und empirischer Untersuchungen lassen sich aus Interaktionen in Videospielen Details über die biometrische Identität eines Nutzers ableiten, die als sensible Daten eingestuft werden, also Alter und Geschlecht, Emotionen, Fähigkeiten, Interessen, Konsumgewohnheiten und persönliche Merkmale.<sup>334</sup>

---

<sup>331</sup> Die Liste der teilnehmenden Organisationen siehe unter [EU-U.S. Data Privacy Framework](#).

<sup>332</sup> Drachen A., „[What Is Game Telemetry?](#)“, *Game Analytics*, 23. August 2012.

<sup>333</sup> Rands K., „[How big data is disrupting the games industry](#)“, *CIO*, 26. Januar 2018.

<sup>334</sup> Kröger J.L. et al., „[Surveilling the gamers: Privacy impacts of the video game industry](#)“, *Entertainment Computing*, Bd. 44, Januar 2023.

Der Videospielektor nutzt Telemetrie aus einer Vielzahl von Gründen. Telemetriedaten sind wichtig für die Verbesserung der Spielequalität, da aus diesen Daten deutlich wird, welche Bereiche optimiert werden müssen. Durch die Untersuchung von Aspekten wie Schwierigkeitsgrad von Spielelevels, Beliebtheit von Items und Ausfallraten von Spielern können Spieleentwickler die Spielmechanik verbessern, um die Spieler zu halten. Diese detaillierte Analyse hilft, informierte Anpassungen vorzunehmen, um das Spielerlebnis zu verbessern. Aber Telemetriedaten helfen nicht nur die Spiele zu verbessern, sie helfen auch, Fehler in Computerprogrammen zu finden und die Benutzerfreundlichkeit zu verbessern. Durch das Tracking von Spielerverhalten und das Feststellen von wiederkehrenden Mustern können Entwickler Probleme feststellen, die das Spielerlebnis beeinträchtigen, und diese beheben. Dieser proaktive Ansatz sichert ein reibungsloseres und angenehmeres Gameplay für die Nutzer.

Telemetriedaten werden auch genutzt, um Betrugsversuche aufzudecken und so die Integrität des Videospiele zu bewahren. Die Analyse dieser Daten ermöglicht es, unlautere Praktiken aufzudecken und auf diese Weise das Fairplay zu stärken und gleiche Wettbewerbsbedingungen für alle Spieler zu sichern. Allerdings hat die Einführung von Anti-Cheat-Software für Videospiele die Debatte über Datenschutzprobleme angeheizt. So wurde zum Beispiel das Anti-Cheat-Tool von *Valorant* von den Spielern heftig kritisiert, da das Programm zu tief in das System eingreifen konnte, permanent im Hintergrund lief und auch andere Aktivitäten beobachtete, ohne dass das Spiel gestartet wurde.<sup>335</sup>

Ein weiterer positiver Aspekt ist, dass Telemetriedaten eine Personalisierung des Spielerlebnisses ermöglichen. Bereits 2009 hat ein In-Game-System in dem Horrorspiel *Silent Hill: Shattered Memories* die Entscheidungen und Aktionen von Spielern überwacht und so psychologische Profile erstellt.<sup>336</sup> Diese Profile wurden anschließend für Änderungen bei den Spiele-Narrativen und den Interaktionen der Spielfiguren genutzt und haben so maßgeschneiderte und immersivere Erfahrungen für jeden Spieler ermöglicht.

Telemetriedaten können aber auch gezielte Marketingkampagnen unterstützen, indem sie Einblicke in die Spielervorlieben und das Spielerverhalten bieten. Diese Informationen ermöglichen es Entwicklern, die In-Game-Werbung auf den Spieler zuzuschneiden, das optimale Timing für die Einblendung von Werbebotschaften, den Inhalt und die Zielgruppe zu bestimmen. Dieses gezielte Marketing, in der DSGVO als „Profiling“ bezeichnet, stellt sicher, dass Werbung relevant und wirksam ist, und es verbessert die Marketingstrategie insgesamt. Mehrere große Marketingagenturen haben Erklärungen veröffentlicht, in denen sie sich für die gezielte In-Game-Werbung auf der Grundlage der Daten einzelner Spieler und von umfassenderen demographischen Daten einsetzen.<sup>337</sup> Videospieleunternehmen müssen jedoch sehr vorsichtig sein, wenn sie Daten sammeln und für Marketingzwecke nutzen, denn ein Verstoß gegen die

---

<sup>335</sup> Wilde T., „[The controversy over Riot's Vanguard anti-cheat software, explained](#)“, *PC Gamer*, 8. Mai 2020.

<sup>336</sup> Silent Hill Wiki Fandom, [Psych Profile Term](#), Online-Enzyklopädie, 2019.

<sup>337</sup> Anzu, „[How In-Game Advertising Is Reacting to Kid Safety Concerns in the Digital Realm](#)“, *The Drum*, 4. März 2024.



Datenschutzbestimmungen kann für die Unternehmen schwerwiegende Folgen haben. Die französische Aufsichtsbehörde CNIL (*Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés* – CNIL) zum Beispiel hat am 29. Dezember 2022 gegen den Mobilegame-Publisher VOODOO SAS eine Geldbuße von 3 000 000 EUR verhängt.<sup>338</sup> Das Unternehmen hatte es versäumt, die Einwilligung der Nutzer für die Verarbeitung der technischen Kennung des Nutzers für Werbezwecke einzuholen. Die Prüfung der CNIL zeigt, dass selbst wenn der Nutzer nicht seine Einwilligung in das Tracking erteilt hat, der Publisher trotzdem nutzerspezifische Informationen sammeln und nutzen konnte, um auf der Grundlage von Browsing-Gewohnheiten personalisierte Werbung an den Spieler zu richten.

Gemäß Artikel 6 DSGVO dürfen Videospieleunternehmen Telemetriedaten nur für rechtmäßige Zwecke verarbeiten. Es ist unwahrscheinlich, dass die Verarbeitung von Daten für Werbezwecke als eine Art der Nutzung angesehen wird, die für die Spiel-Performance notwendig ist. Je nach dem Niveau des Profiling können sich Spieleentwickler auf das Kriterium berechnete Interessen als Rechtsgrundlage berufen. Berechnete Interessen erlauben Spieleentwicklern, Daten für die Verbesserung von Gameplay, die Vertiefung des Spielerlebnisses und für die Sicherheit des Spiels zu verarbeiten, ohne dass hierfür eine Einwilligung des Spielers erforderlich wäre. Dies kann für Routine-Datenanalysen und Personalisierungen in kleinerem Umfang nützlich sein.

Wenn es jedoch um umfassendes Profiling geht, sieht die Situation ganz anders aus. Für umfassendes Profiling ist eine sehr viel detailliertere Datenanalyse erforderlich, die wahrscheinlich stärker in die Privatsphäre des Spielers eingreift. In einigen Fällen könnten Telemetriedaten auch als biometrische Daten angesehen werden, die als sensibel eingestuft sind (eine besondere Kategorie von Daten). Die Verarbeitung solcher Daten ist in der Regel nicht zulässig, außer wenn bestimmte Kriterien in Artikel 9 Absatz 2 DSGVO erfüllt sind, das heißt, wenn die betroffene Person ausdrücklich in die Verarbeitung der personenbezogenen Daten eingewilligt hat.

Die Bandbreite für die Nutzung von Telemetriedaten in Videospielen ist also sehr groß - von der Optimierung des Spiels und der Feststellung von Fehlern über die Betrugsprävention bis zu personalisierten Spielerfahrungen und Präzisionsmarketing. Dieser umfassende Ansatz verbessert nicht nur die Qualität der Videospiele, er verbessert auch die Zufriedenheit der Spieler und ihr Engagement. Trotzdem müssen Entwickler sehr vorsichtig mit diesen Daten umgehen und eine sorgfältige Abwägung vornehmen zwischen den Vorteilen der Datenanalyse und der Notwendigkeit, die Privatsphäre der Spieler zu schützen und einen Verstoß gegen die Datenschutzbestimmungen der DSGVO zu vermeiden. Wenn dies berücksichtigt wird, kann die Nutzung von Telemetriedaten ein Instrument sein, das höchst wirkungsvoll und gleichzeitig ethisch unbedenklich ist, und so das Vertrauen und die Transparenz zwischen Spieleentwicklern und Spielern verbessern.

---

<sup>338</sup> *Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés, [Décision No. SAN-2022-026](#), 29. Dezember 2022.*



## 7.3. Geeignete Schutzmaßnahmen gegen Cybersicherheitsrisiken

### 7.3.1. Risiken und Schutzmaßnahmen

Videospielerunternehmen sind im Besitz riesiger Mengen von personenbezogenen Daten und vertraulichen Informationen und daher auch zahlreichen Bedrohungen der Cybersicherheit ausgesetzt, die sowohl die Privatsphäre der Spieler als auch die geschäftlichen Interessen der Spieleentwickler gefährden. Unabhängig von der Form des Hackerangriffs auf das Spieleunternehmen ist die Verletzung des Schutzes personenbezogener Daten ein großes Problem für das Unternehmen. Bei Hackerangriffen kann es zum Diebstahl sensibler Informationen kommen, einschließlich der finanziellen Daten des Spielers. Diese Daten werden häufig im so genannten Darknet verkauft oder für weitere Angriffe genutzt. Die Bedeutung des Datenschutzes zur Prävention des nicht autorisierten Zugriffs und des Missbrauchs der Daten kann daher gar nicht hoch genug eingeschätzt werden.

Cyberattacken mit besonders schwerwiegenden Folgen sind Phishing-Angriffe. Bei einem Phishing-Angriff werden in der Regel betrügerische E-Mails oder Websites eingesetzt, um Spieler dazu zu verleiten, sensible Daten preiszugeben wie Login-Daten oder personenbezogene Daten. Diese Angriffe können zur Übernahme des Accounts führen, zum Verlust wertvoller In-Game-Items und sogar zur Installation von Malware auf dem Computer des Spielers. Im Januar 2022 konnte zum Beispiel ein Hacker mit einem Phishing-Angriff die Accounts von 50 prominenten FIFA 22-Spielern knacken. Der Hacker verbrauchte sämtliche Punkte und Münzen von diesen Konten.<sup>339</sup> Im selben Jahr erfolgte ein weiterer Angriff auf Daten in der Spieleindustrie, bei dem ein interner Server von Activision betroffen war. Activision versicherte zunächst, bei dem Angriff seien kein einziger Game-Code geknackt und auch keine Arbeitnehmerdaten oder Spielerinformationen gehackt worden. Später wurde jedoch bekannt, dass sehr wohl sensible Arbeitsplatzdokumente und Content-Freigabepläne gestohlen worden waren.<sup>340</sup> Nach und nach sickerte durch, dass auch die Namen von Mitarbeitern, Kontaktdaten, Löhne und Gehälter und andere kritische Daten betroffen waren. Dieser Vorfall macht ein permanentes Dilemma deutlich. Es ist häufig sehr schwierig, den tatsächlichen Umfang und die Folgen eines solchen Angriffs festzustellen, denn Diskrepanzen zwischen den offiziellen Erklärungen eines Unternehmens und der tatsächlichen Schwere der Verletzung des Datenschutzes können zu rechtlichen Konsequenzen eines Hackerangriffs führen und eine sehr schädliche Auswirkung auf das Image des Unternehmens haben.

---

<sup>339</sup> IGN Entertainment Inc., „[FIFA 22: EA Responds To High-Profile Accounts Being Hacked](#)“, Presseerklärung, 11. Januar 2022.

<sup>340</sup> Toulas B., „[Activision confirms data breach exposing employee and game info](#)“, *Bleeping Computer*, 21. Februar 2023.



In diesem Zusammenhang sollte darauf hingewiesen werden, dass die EU einen Vorschlag für ein neues Gesetz vorgelegt hat, das „Cyberresilienzgesetz“ (Cyber Resilience Act (CRA)).<sup>341</sup> Mit dieser Verordnung sollen die Cybersicherheitsstandards für Hard- und Software verbessert werden, die in der Europäischen Union in Verkehr gebracht werden. Ziel ist, sicherzustellen, dass digitale Produkte weniger anfällig gegenüber Bedrohungen sind und besondere Qualitätsstandards erfüllen. Das CRA findet wahrscheinlich auch Anwendung auf die Videospieleindustrie, einschließlich der Game-Engines wie Unreal Engine, und die Spiele selbst. Unter dem CRA werden Spiele und Game-Engines wahrscheinlich in die Kategorie nicht-kritischer Produkte eingestuft. Das heißt, für sie würden weniger strenge Anforderungen gelten als für kritische Software. Bei nicht-kritischen Produkten reicht eine Selbstbewertung der Hersteller, um sicherzustellen, dass ihre Software den CRA-Standards entspricht. Das bedeutet auch, dass sie sicherstellen müssen, dass die Software keine bekannten Schwachstellen hat, dass sie Sicherheitspatches bereitstellen und eine sichere Standardkonfiguration anbieten müssen. Wenn Schwachstellen festgestellt werden, vor allem solche unter aktiver Nutzung, muss der Vorfall der Agentur der Europäischen Union für Cybersicherheit (ENISA) gemeldet werden. Für kritische Produkte ist eine externe Konformitätsbewertung durch Dritte auf der Grundlage von EU-Zertifizierungssystemen erforderlich, für nicht-kritische Software reicht eine Selbstbewertung.

Um Verletzungen des Schutzes personenbezogener Daten vorzubeugen, die Spieler zu schützen und eine sichere Gaming-Umgebung zu erhalten, müssen Spieleentwickler proaktive Sicherheitsmaßnahmen vorsehen. Robuste Sicherheitsmaßnahmen umfassen die Verschlüsselung von Spielerdaten, regelmäßige Bewertungen der Risikoanfälligkeit und die sofortige Beseitigung von Sicherheitsschwachstellen in Spielen und Servern. Eine transparente Kommunikation mit den Spielern über Sicherheitsfragen ist genauso wichtig wie die Sensibilisierung der Spieler für die Cybersicherheit, durch regelmäßige Veröffentlichung von Material, das über die Bedrohung der Cybersicherheit und Betrugsversuche aufklärt. Wichtig ist auch, dass Spieler komplizierte Passwörter wählen, keine verdächtigen Links anklicken und Inhalte nur von sicheren Quellen herunterladen. Wenn Spieleunternehmen Spieler mit genügend Sicherheitsinformationen versorgen, reduziert sich auch das Risiko von Bedrohungen der Cybersicherheit, und die Gesamtsicherheit kann verbessert werden.

### 7.3.2. Was tun bei einem Vorfall?

Wenn es zu Verletzungen des Schutzes personenbezogener Daten kommt, finden die allgemeinen Pflichten (Artikel 32 DSGVO) Anwendung. Das bedeutet, dass alle geeigneten Sicherheitsmaßnahmen zu treffen sind, um die personenbezogenen Daten zu schützen und negative Auswirkungen des Vorfalls abzumildern. Gemäß Artikel 33 Absatz 1 DSGVO

---

<sup>341</sup> [Vorschlag für eine Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates über horizontale Cybersicherheitsanforderungen für Produkte mit digitalen Elementen und zur Änderung der Verordnung \(EU\) 2019/1020 \(Cyberresilienzgesetz\).](#)

müssen Verletzungen des Schutzes personenbezogener Daten der zuständigen Überwachungsbehörde unverzüglich und möglichst innerhalb von 72 Stunden, nachdem die Verletzung bekannt wurde, gemeldet werden. Eine solche Meldung ist nicht erforderlich, wenn der Verantwortliche zu dem Schluss kommt, dass die Verletzung aller Voraussicht nach nicht zu einem Risiko für die Rechte und Freiheiten des Spielers führt. Um ungerechtfertigte Verzögerungen bei der Meldung und mögliche Geldstrafen zu vermeiden, sollten die Unternehmen sicherstellen, dass sie effiziente und robuste Meldeverfahren und Notfallpläne haben, um in einem solchen Fall sofort reagieren zu können. In der Spieleindustrie, wo es um sensible Spielerdaten geht, ist es besonders wichtig, Verletzungen personenbezogener Daten sofort zu melden, da ein solcher Vorfall ein hohes Risiko für die Rechte und Freiheiten der betroffenen Personen darstellen kann. In einem derartigen Fall müssen Unternehmen auch die betroffenen Personen selbst über die Verletzung ihrer Daten informieren.

Welche Informationen die Meldung im Einzelnen enthalten muss, wird in Artikel 33 Absatz 3 DSGVO definiert. So soll die Meldung vor allem eine Beschreibung der Art der Verletzung des Schutzes personenbezogener Daten enthalten, soweit möglich mit Angabe der Kategorien und der ungefähren Zahl der betroffenen Personen sowie den Namen und die Kontaktdaten des Datenschutzbeauftragten oder einer sonstigen Anlaufstelle für weitere Informationen. Die Meldung sollte die wahrscheinlichen Folgen der Verletzung des Schutzes beschreiben und die Maßnahmen, die von dem Verantwortlichen getroffen wurden, um die Verletzungen des Schutzes personenbezogener Daten zu beheben und gegebenenfalls Maßnahmen zur Abmilderung der möglichen nachteiligen Auswirkungen.

Solche Verletzungen ermöglichen es Videospieleunternehmen in der Regel, aus dem Vorfall zu lernen, die Sicherheit der Datenverarbeitung im Unternehmen zu überprüfen und kontinuierlich zu überwachen. Wenn also eine solche Verletzung gemeldet wurde, sollten alle Maßnahmen getroffen werden, um das Risiko für die Rechte und Freiheiten der betroffenen Personen möglichst gering zu halten und alles zu tun, damit solche Verletzungen nicht wieder vorkommen. Die Anwendung der DSGVO seit Mai 2018 wird von zahlreichen Beispielen für die Verletzung des Schutzes personenbezogener Daten untermauert. Darüber hinaus lohnt es sich, die Leitlinien der Artikel-29-Datenschutzgruppe,<sup>342</sup> die 2023 vom Europäischen Datenschutzausschuss (EDSA) aktualisiert wurden,<sup>343</sup> sowie die EDSA-Leitlinien mit Beispielen für die Meldung von Verletzungen des Schutzes personenbezogener Daten zu konsultieren.<sup>344</sup> Diese enthalten sehr praktische Informationen über die Pflichten im Falle einer Verletzung, die eine Ad-hoc-Kontrolle durch Datenschutzbehörden nach sich ziehen kann.

---

<sup>342</sup> Artikel 29-Datenschutzgruppe, [Leitlinien für die Meldung von Verletzungen des Schutzes personenbezogener Daten gemäß der Verordnung 2016/679](#), 3. Oktober 2017.

<sup>343</sup> Europäischer Datenschutzausschuss, [Leitlinien 9/2022 für die Meldung von Verletzungen des Schutzes personenbezogener Daten gemäß der DSGVO Version 2.0](#), 28. März 2023.

<sup>344</sup> Europäischer Datenschutzausschuss, [Leitlinien 01/2021 zu Beispielen für die Meldung von Verletzungen des Schutzes personenbezogener Daten Version 2.0](#), 14. Dezember 2021.



### 7.3.3. Schlussfolgerung

Die Videospieleindustrie ist eine boomende Industrie mit Milliardenumsätzen. Für 2026 werden weltweit Umsätze von mehr als 320 Milliarden USD erwartet.<sup>345</sup> In diesem rasant wachsenden Markt ist die Datenschutzgrundverordnung der EU ein wichtiger Eckpfeiler für den Datenschutz, für mehr Transparenz und Rechenschaftspflicht. Angesichts der rasanten technologischen Veränderungen in dieser Branche spielt der Datenschutz eine immer wichtigere Rolle, insbesondere angesichts der riesigen Mengen personenbezogener Daten wie Nutzerprofile und Spielerverhalten, die von den Unternehmen gesammelt werden.

Da in der Videospieleindustrie Daten immer häufiger mit Hilfe von Telemetrie erfasst werden, sind die Spielerdaten eine Schlüsselkomponente, auch für die In-Game-Optimierung. Videospieleunternehmen sollten sich jedoch der rechtlichen Probleme bewusst sein, die mit solchen Verfahren verbunden sind. Von Gameplay-Metrik bis zu sensiblen biometrischen Daten - die Einhaltung des Datenschutzes setzt eine klare Datenschutzpolitik und eindeutige Kriterien für eine rechtmäßige Verarbeitung personenbezogener Daten voraus. Eine Nicht-Einhaltung dieser Vorschriften hat nicht nur erhebliche rechtliche Auswirkungen, sie setzt auch Spieler Cyber-Bedrohungen aus, führt zu Störungen des Gameplay und hat eine Imageschädigung für Videospieleunternehmen zur Folge. Angesichts dieser Probleme sind der Schutz von Nutzerdaten und die Einhaltung der DGSVO-Vorschriften wichtig, um das Vertrauen der Spieler zu erhalten und das Wachstum der Branche nicht zu gefährden.

Gleichzeitig weitet die Europäische Union ihre Regulierungstätigkeit im Bereich Datenschutz weiter aus. Die Regulierungslandschaft im Bereich Datenschutz präsentiert sich als eine komplexe Umgebung für Spieleentwickler, in der sie sich zurechtfinden müssen. Der Entwurf der E-Privacy-Verordnung schlägt eine erweiterte Regulierung der elektronischen Kommunikation vor, die zum Beispiel auch für In-Game-Kommunikationsdienste wie Chatrooms und Instant Messaging gelten soll. Direktes Messaging zwischen zwei oder mehr Spielern, das nur für die Spieler selbst zugänglich ist, könnte ebenfalls unter den Geltungsbereich der Verordnung fallen. Wenn Daten aus solchen Messaging-Kommunikationen gesammelt würden, zum Beispiel für Profiling-Zwecke, dann wäre hierfür die Einwilligung der Spieler erforderlich.

Spieleunternehmen müssen daher bei der Entwicklung von Videospielen ein komplexes Regulierungssystem berücksichtigen und sorgfältig datengetriebene Innovationen gegen die Datenschutzrechte der Spieler abwägen, die ihnen gemäß der Datenschutzgrundverordnung und zukünftigen Datenschutzvorschriften zustehen. Wenn ihnen dies gelingt, können sie damit das Vertrauen der Spieler und die Loyalität gegenüber dem Unternehmen fördern und gleichzeitig die Entwicklung personalisierter und fesselnder Game-Funktionen ermöglichen.

---

<sup>345</sup> PricewaterhouseCoopers, [Global Entertainment & Media Outlook report](#), 21. Juni 2023.



## 8. Von der Industrie entwickelte Instrumente und Lösungen für den Jugendschutz in Videospielen

*Dirk Bosmans, Generaldirektor von PEGI S.A.*

### 8.1. Einleitung

Die Angst, dass Videospiele sich schädlich auf Jugendliche auswirken, ist so alt wie die Videospiele selbst. Auch der Streit über die Inhalte von Videospielen und die Zeit, die Kinder und Jugendliche mit Videospielen verbringen sowie über das Geld, das sie dabei ausgeben, ist älter als viele denken. In den 1990er Jahren, als radikale technologische Veränderungen der Videospiele, vor allem in der Graphikqualität einen Boom ausgelöst haben, nahm auch die Diskussion über die Risiken für Kinder und Jugendliche zu. Damals wurden auch bereits die ersten Maßnahmen für den Schutz Minderjähriger entwickelt. Umfangreiche Konsultationen mit Vertretern der Branche und anderen Beteiligten waren die Grundlage für erfolgreiche Initiativen zum Schutz von Minderjährigen bei Videospielen. Dieser Ansatz hat einen Rahmen für einen ständigen Dialog geschaffen, der in einem sich rasch verändernden Markt besonders wichtig ist.

Heute sind Videospiele aus der Freizeitbeschäftigung der europäischen Bevölkerung nicht mehr wegzudenken. Mehr als die Hälfte der Menschen zwischen 6 und 64 spielt Videospiele. Obwohl drei von vier Spielern älter als 18 Jahre sind, ist es keine Überraschung, dass Videospiele eine überaus beliebte Freizeitbeschäftigung von Kindern und Teenagern sind. Mehr als 70% dieser Altersgruppe spielen Videospiele. Jugendliche spielen in der Regel nicht nur an einem Gerät – sie spielen mit einer Vielzahl von Geräten – mobilen Geräten, Konsolen und PCs.<sup>346</sup> Videospieleunternehmen haben sich dieses Potential zunutze gemacht und den Zugang zu ihren Spielen verbessert, quer über alle Plattformen und alle Altersgruppen hinweg. Für Videospiele muss man nicht einmal mehr Geld ausgeben – sie werden häufig kostenlos angeboten, und die Spieler sind nicht an einen bestimmten Standort gebunden. Sie sind für jedermann zugänglich, und genau das ist ein Problem, wenn es um den Schutz Minderjähriger geht.

---

<sup>346</sup> <https://www.videogameseurope.eu/publication/2022-all-about-video-games-european-key-facts/>



## 8.2. Positive Aspekte von Videospielen

Videospiele sind ein moderner Ausdruck eines uralten menschlichen Instinkts, der so weit zurückreicht, wie wir in der Lage waren, Informationen zusammenzutragen.<sup>347</sup> Der soziale Aspekt des Spielens und die wichtige Rolle in der Entwicklung der Kultur wurden beschrieben, lange bevor das erste Videospiel in eine noch unerforschte Unterhaltungsszene hineinplatzte. Dies kann zumindest teilweise erklären, warum Videospiele praktisch über Nacht zum Erfolg wurden, sobald das erste Spiel auf dem Markt aufgetaucht war. Heute sind die Vorteile von Videospielen für Kinder wie Erwachsene – kognitive, psychosoziale, physische und erzieherische Vorteile – gut erforscht und unbestritten.

Kognitive Vorteile:

- Unterschiedliche Spielegenres zwingen Spieler aller Altersstufen, sich zu konzentrieren, schnell zu denken, das räumliche Sehen zu trainieren und Problemlösungsstrategien zu entwickeln.<sup>348</sup>
- Simulatoren werden häufig für das Erlernen und die Bewältigung komplexer Fähigkeiten eingesetzt (z.B. in der Medizin oder der Luftfahrt).<sup>349</sup>

Pädagogische Vorteile:

- Lehrer nutzen Videospiele beim Unterricht; Videospiele können helfen, das Interesse und den Spaß von Kindern an bestimmten Themen zu verbessern, zum Beispiel, indem Problemlösung und Selbstmanagement mit narrativen Strukturen und sozialer Interaktion verknüpft werden.<sup>350</sup>

Physische Vorteile:

- Übungsspiele (so genannte Exergames) bringen Spieler aller Altersstufen dazu, ihre Fitness zu verbessern durch Bewegung, Tanzen, Walking oder durch andere Sportarten.<sup>351</sup>
- Videospiele werden in der Physiotherapie genutzt, um die Feinmotorik zu verbessern, zum Beispiel bei Kindern mit Zerebralparese.<sup>352/353</sup>

Psychosoziale Vorteile:

- Videospiele werden in mentalen Rehabilitationsprogrammen bei Problemen wie posttraumatischen Belastungsstörungen (PTBS)<sup>354</sup> oder Depressionen<sup>355</sup> eingesetzt.

---

<sup>347</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Homo\\_Ludens](https://en.wikipedia.org/wiki/Homo_Ludens).

<sup>348</sup> <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2871325/>.

<sup>349</sup> <https://www.makeuseof.com/simulation-games-used-in-real-life/>.

<sup>350</sup> [https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2023/09/Guidelines-Games-in-Schools-2023\\_FINAL.pdf](https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2023/09/Guidelines-Games-in-Schools-2023_FINAL.pdf).

<sup>351</sup> <https://www.wired.com/story/great-exercise-games/>.

<sup>352</sup> <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4688462/>.

<sup>353</sup> <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23030054/>.



- Online-Gaming-Communities können zu regelrechten Social Tribes werden, die ihren Mitgliedern ein starkes Gefühl der Identität und der Zugehörigkeit vermitteln. Dies trägt zum Wohlbefinden, zur Selbstachtung und zur Empathiefähigkeit bei.<sup>356/357</sup>
- Spiele können unabhängig von ihrer Komplexität zum Stressabbau und zu Immersion beitragen, die Kreativität und Glück, einen sogenannten „Flow“-Zustand fördern.<sup>358</sup>

Das Recht von Kindern, spielen zu dürfen, ist heute international anerkannt und wird auch aktiv gefördert.<sup>359</sup> Typische Aspekte von Videospiele wie Problemlösung, strategisches Denken und Entscheidungsfindung können eine positive Auswirkung auf die Entwicklung von Kindern haben, auch auf ihre naturwissenschaftliche Bildung, Technik, Informatik und Mathematik (MINT). Untersuchungen haben gezeigt, dass bei Mädchen, die sich als eifrige Spielerinnen bezeichnen, die Wahrscheinlichkeit, einen MINT-Abschluss zu erwerben, dreimal so hoch ist. Das heißt, Videospiele haben das Potential, als wichtiger Indikator und Motivator für die Verbesserung der Gender-Balance in bestimmten Fächern und Berufen zu dienen.<sup>360</sup> Dies alles hat zu einem sehr viel ausgeglicheneren und inklusiveren Ansatz zum Schutz von Minderjährigen bei Videospiele geführt. Wenn geeignete Maßnahmen ergriffen werden, um Kindern zu erlauben, Videospiele zu spielen, die für ihr Alter geeignet sind, können diese eine positive Kraft darstellen, mit vielen Vorteilen auf individueller und gesellschaftlicher Ebene.

## 8.3. Bedenken und Risiken

### 8.3.1. Videospieelinhalte

Lange Zeit war die öffentliche und auch die wissenschaftliche Diskussion in erster Linie geprägt von Bedenken gegenüber den Auswirkungen von Videospiele-Inhalten. Diese gingen häufig Hand in Hand mit der Sorge vor der Spielabhängigkeit von Kindern und Jugendlichen (das Bild von dem einsamen und sozial isolierten Jugendlichen, der in seinem Kinderzimmer Gewalt-Videospiele spielt). Die Veröffentlichung der beliebten, aber umstrittenen Spiele *Mortal Kombat* und *Night Trap* 1992 heizte die politische und wissenschaftliche Diskussion über die Wirkung von Videospiele-Inhalten auf Kinder an,

---

<sup>354</sup> <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0277953618304763?via%3Dihub>.

<sup>355</sup> <https://link.springer.com/article/10.1007/s11920-022-01314-7>.

<sup>356</sup> <https://www.nationalgeographic.com/family/article/video-games-might-be-good-for-kids-now-coronavirus>.

<sup>357</sup> <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2021.29211.editorial>.

<sup>358</sup> Csikszentmihalyi M. (1990), *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row.

<sup>359</sup> <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child#:~:text=her%20own%20language.-,Article%2031,2>.

<sup>360</sup> <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563218304862>.



insbesondere von Spielen mit Gewaltinhalten. Als Reaktion auf diese Diskussion wurde 1994 in den Vereinigten Staaten das Entertainment Software Ratings Board (ESRB) gegründet. Das ESRB ist eine Selbstregulierungsorganisation, die ein System für Altersempfehlungen für Videospiele entwickelt hat.<sup>361</sup>

In den darauffolgenden beiden Jahrzehnten häuften sich die wissenschaftlichen Studien, die behaupteten, dass Gewalt in Videospiele einen schädlichen Einfluss auf Kinder hat, bis Metaanalysen und neue Forschungsarbeiten<sup>362</sup> angingen, Widersprüche und Fehler in den vorhandenen Arbeiten aufzudecken und herauszufinden, dass die Auswirkungen<sup>363</sup> sehr viel geringer waren als ursprünglich angenommen oder gar nicht vorhanden waren.<sup>364</sup> Dies hat dazu geführt, dass einige dieser früheren Studien korrigiert oder zurückgezogen wurden.<sup>365</sup>

Diese Veränderung der wissenschaftlichen Sichtweise hatte zur Folge, dass Videospiele mit anderen Augen gesehen wurden. Der Fokus der Aufmerksamkeit lag nun nicht mehr auf möglicherweise schädlichen Inhalten von Videospiele. Die Generation der jungen Spieler aus den 1990er und frühen 2000er Jahren ist heute erwachsen und hat selbst Kinder. Es sieht ganz danach aus, dass ihr Zeitvertreib aus der Kinderzeit keine schwerwiegenden schädlichen Folgen hinterlassen hat. Die Einführung eines effizienten Alterseinstufungssystems für Videospiele hat ihren Beitrag dazu geleistet, die Bedenken zu verringern, während gleichzeitig neue wissenschaftliche Forschungen die Debatte in eine andere Richtung gelenkt haben.<sup>366</sup>

Unabhängig von den Entwicklungen in der wissenschaftlichen Diskussion herrscht jedoch Übereinstimmung, dass die Eltern auch in Zukunft über den Inhalt von Videospiele informiert werden sollten, vor allem weil nicht alle Spiele Kinder als Zielgruppe haben. Aus diesem Grund werden Alterseinstufungssysteme wie PEGI (Pan-European Game Information) auch heute noch genutzt. Aber sie haben ihre Bewertung von „schädlicher Inhalt“ in „ungeeigneter Inhalt“ geändert. In der Bewertung wird nach wie vor auf Aspekte wie Gewalt, angstmachende Szenen, Beschreibungen oder Verweise auf Sex, Drogen, Glücksspiele und unangemessene Sprache hingewiesen, um Eltern und Erziehungsberechtigten zu helfen, eine informierte Entscheidung zu treffen.

Weil die Art der Videospiele sich so rasch ändert, liegt der Schwerpunkt der Bedenken heute weniger auf inhaltlichen Fragen. Auf dem Videospielemarkt hat es drastische Veränderungen gegeben: Die Zunahme der Mobilgames, die Entwicklung von physischen zu digitalen Videospiele und von Offline zu Online-Erfahrungen hat zweifellos die Attraktivität von Videospiele verbessert und neue Zielgruppen erschlossen, die stärker diversifiziert sind (diese Entwicklung hat sich wiederum auf das

---

<sup>361</sup> <https://www.esrb.org/history/>.

<sup>362</sup> <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/37975654/>.

<sup>363</sup> Ferguson C. J. (2015b), „Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game Influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior and academic performance“, *Perspectives on Psychological Science*, 10, S. 646-666.

<sup>364</sup> <https://link.springer.com/article/10.1007/s00278-023-00670-w>.

<sup>365</sup> <https://retractionwatch.com/2017/01/20/boom-headshot-disputed-video-game-paper-retracted/>.

<sup>366</sup> <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0022103115300093>.



Angebot von Videospielen ausgewirkt, das sehr viel vielfältiger geworden ist). Neue Entwicklungen gehen einher mit neuen Bedenken: Eltern wollen nach wie vor wissen, welche Inhalte ein Spiel hat, aber sie wollen auch erfahren, was ihre Kinder sagen und von anderen zu hören bekommen, wenn sie spielen (z.B. nutzergenerierte Inhalte, toxisches Verhalten), ob Kinder Geld in Videospielen ausgeben können (z.B. In-Game-Käufe von virtuellen Items, Lootboxen) und wie lange Kinder täglich oder wöchentlich spielen dürfen (z.B. exzessives Spielen, Bildschirmzeit-Debatten).

### 8.3.2. Spielzeit

Die Diskussion über Computerspiel-Abhängigkeit hat verschiedene Etappen durchlaufen, immer den technologischen Trends des Sektors folgend.<sup>367</sup> Spielabhängigkeit wurde bereits zur Zeit der frühen Arkadenspiele untersucht, sie kehrte als Thema zurück, als Kinder anfangen, Videospiele auf Konsolen zu Hause in ihrem Kinderzimmer zu spielen, und die Diskussion nahm an Umfang zu, als zu Beginn dieses Jahrhunderts Online-Spiele entwickelt wurden, vor allem im Zusammenhang mit "massively multiplayer online role playing games" (MMORPGs). Mobiltelefone und die Beliebtheit von Aktivitäten wie Videospiele und Social Media haben in den letzten Jahren dieser Debatte eine neue Dimension hinzugefügt. „Spielabhängig“ zu sein, ist eine häufig gehörte Behauptung, jedoch nicht zwangsläufig mit einem negativen Beigeschmack. Wegen dieser breiten semantischen Anwendung und ohne eine klare Definition kann es schwierig sein, zwischen Menschen zu unterscheiden, die lediglich passionierte Videospiele sind, und Menschen, die tatsächlich spielabhängig sind und Hilfe brauchen.

Hier haben wir es ganz klar mit einer weltweiten Diskussion zu tun. Organisationen und Regierungen auf der ganzen Welt diskutieren über die Gefahren und die Schädlichkeit des exzessiven Spielens und suchen nach Wegen, um dieses Problem zu lösen. 2011 verbot Südkorea Kindern unter 16, zwischen Mitternacht und 6.00 Uhr morgens Online-Videospiele zu spielen, um exzessives Spielen und fehlenden Schlaf zu bekämpfen. Das so genannte „Cinderella-Gesetz“ wurde jedoch 2021 nach heftiger Kritik wieder aufgehoben. Es gab keine Beweise, dass die Maßnahme wirksam war.<sup>368</sup> Dies zeigt, dass Langzeitrecherchen erforderlich sind, um das Phänomen zu verstehen.

2018 hat die Weltgesundheitsorganisation (World Health Organization (WHO)) die Videospielesucht („gaming disorder“) in der 11. Version der Internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (ICD-11) als Krankheit eingestuft. Die WHO hat Spielabhängigkeit definiert als:

*ein Muster für Gaming-Verhalten ..., charakterisiert durch eine gestörte Kontrolle über das Spielen, durch die höhere Priorität, die der Spieler dem Spielen gegenüber anderen Aktivitäten einräumt, und zwar in einem Maße, dass Spielen alle anderen Interessen und*

---

<sup>367</sup> [https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/5976/1/211418\\_PubSub798\\_kuss.pdf](https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/5976/1/211418_PubSub798_kuss.pdf).

<sup>368</sup> <https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20211115000803>.



*Alltagsaktivitäten verdrängt, sowie durch die Fortsetzung oder Eskalation des Spielens trotz des Auftretens negativer Konsequenzen.*

Allerdings ist nur ein kleiner Teil der Menschen, die spielen, wirklich abhängig. Die Bewertungen von Spielsucht können zwar stark voneinander abweichen, aber weltweit wird im Allgemeinen von einer Prävalenz von 2-3% von Spielabhängigen ausgegangen.<sup>369</sup>

Die Forschung konzentriert sich heute stärker auf die Folgen des exzessiven Spielens für Minderjährige, insbesondere Teenager.<sup>370</sup> Es scheint ein breiter Konsens darüber zu bestehen, dass mehr (Längsschnitt-)Studien erforderlich sind, um die unterschiedlichen internen und externen Risikofaktoren, die zu Spielstörungen führen können, und ihre Wechselwirkung mit anderen Diagnosen (obsessiven Zwangsstörungen, ADHS usw.), sowie die Wirkung auf die Entwicklung junger Menschen, unterscheiden zu können.

In der EU verbringen Spieler durchschnittlich 8,8 Stunden in der Woche mit Videospielen. Nach einem leichten Anstieg auf 9,5 Stunden während der Corona-Pandemie hat sich die Spielzeit wieder auf dem Niveau der Zeit vor der Pandemie eingependelt.<sup>371</sup> Obwohl Videospiele bei Jugendlichen so beliebt sind, sind sie nicht die Nummer 1-Aktivität für die meisten Kinder: In den Social Media sind Kinder und Jugendliche durchschnittlich 14 Stunden in der Woche unterwegs. Aber den ersten Platz behauptet nach wie vor das Fernsehen mit 24 Stunden pro Woche.<sup>372</sup>

Als die WHO ihre Absicht ankündigte, Spielstörungen als Krankheit einzustufen, forderte eine internationale Gruppe von Wissenschaftlern die Organisation auf, ihre Entscheidung zu vertagen, da die wissenschaftliche Grundlage für die Entscheidung nicht ausreichend sei und die Gefahr des Missbrauchs einer solchen Diagnose bestehe.<sup>373</sup> Die Debatte wird wahrscheinlich weitergehen. Aber jetzt kann innerhalb des Rahmens der WHO-Diagnose weitergeforscht werden, und es können internationale Leitlinien für eine mögliche Behandlung von Menschen entwickelt werden, die Hilfe brauchen.

### 8.3.3. Soziale Interaktion

Soziale Interaktion in Videospielen kann Spielern zu großartigen Erfahrungen verhelfen, sie kann zur Bildung von engagierten Communities führen, und daraus können jahrelange virtuelle Freundschaften entstehen. Aber genauso wie im realen Leben gibt es auch im Online-Gaming unangemessenes und schädliches Verhalten. Videospiele-Communities sind in fast jeder Facette ein Spiegelbild der Gesellschaft im Allgemeinen. Das heißt,

---

<sup>369</sup> <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0004867420962851>.

<sup>370</sup> <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/dmcn.13754>.

<sup>371</sup> [https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2023/08/Video-Games-Europe\\_Key-Facts-2022\\_FINAL.pdf](https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2023/08/Video-Games-Europe_Key-Facts-2022_FINAL.pdf), S. 11.

<sup>372</sup> Europäische Audiovisuelle Informationsstelle, Jahrbuch 2022/2023, S. 31.

<sup>373</sup> <https://osf.io/preprints/psyarxiv/kc7r9>.



einige Gruppen sind Belästigungen ausgesetzt, insbesondere Frauen, People of Colour und die LGBTIQ-Community, aber auch Alter, Religion, Nationalität oder einfach die Game-Skills von Spielern können Spieler zu Zielen von Angriffen machen, und wenn es sich bei den Spielern um Jugendliche handelt, sind sie besonders verletzlich.

Toxische Communities sind der Grund, warum Spieler Multiplayer-Spielen, den Rücken kehren, obwohl sie diese Spiele eigentlich lieben. Kinder können Begegnungen haben, die für ihr Alter nicht geeignet sind, auch wenn das Spiel selbst altersgerecht ist. Wenn der Hauptgrund für das Spielen ist, Spaß zu haben und zu entspannen,<sup>374</sup> dann führt Fehlverhalten im Internet dazu, dass die Menschen das Interesse an Videospiele als Hobby verlieren. Toxizität in Videospiele hat viele Facetten (Trolling, Bullying, Doxxing usw.), und unangemessenes Verhalten (z.B. Cheating oder Griefing)<sup>375</sup> scheint von Spielern immer mehr als normal hingenommen zu werden (es wird als Teil des kompetitiven Spiels angesehen),<sup>376</sup> während es andere in Bewältigungsstrategien zwingt, die – wenn auch indirekt – das unangemessene Verhalten tolerieren.<sup>377</sup>

Die meisten Eltern erlauben ihren Kindern nicht, an Multiplayerspielen teilzunehmen, da sie dort mit Menschen zu tun haben, die sie nicht kennen, oder sie überwachen die Aktivitäten ihrer Kinder genau.<sup>378</sup> Aber Teenager, die ihre sozialen Fähigkeiten noch entwickeln müssen, können ebenfalls besonders verletzlich gegenüber negativen Erfahrungen im Online-Gaming sein. Das heißt, ein bestimmtes Maß an Schutz für minderjährige Spieler ist auf jeden Fall notwendig (siehe Abschnitt 4.2 dieses Kapitels).

### 8.3.4. In-Game-Monetarisierung

Bis vor wenigen Jahrzehnten war das Geschäftsmodell für Videospiele konventionell: Videospiele wurden auf physischen Datenträgern wie CDs oder Cartridges angeboten und über traditionelle Einzelhandelsgeschäfte verkauft. Aber die Online-Revolution und mehr noch die mobile Revolution der letzten 20 Jahre hat auch zu einer Revolution bei der Monetarisierung von Videospiele geführt. Online-Spiele haben es möglich gemacht, einen kontinuierlichen Strom von Content-Updates für Videospiele zu erzeugen und die Lebensdauer eines Spieletitels erheblich zu verlängern. Anstelle einer neuen Folge oder eines neuen Spieletitels können Spieler zusätzliche herunterladbare Inhalte (DLC) erwerben oder Content-Updates abonnieren (Season-Pass). Als Videospiele zu Apps auf Smartphones wurden, übernahmen sie das Geschäftsmodell der Mobiltelefone: Während physische Kopien und digitale Videospiele für PC und Konsole heute im Durchschnitt 70

---

<sup>374</sup> <https://yougov.co.uk/technology/articles/39610-why-do-gamers-game>.

<sup>375</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Griever>.

<sup>376</sup> [https://www.researchgate.net/publication/351418087\\_Don't\\_You\\_Know\\_That\\_You're\\_Toxic\\_Normalization\\_of\\_Toxicity\\_in\\_Online\\_Gaming](https://www.researchgate.net/publication/351418087_Don't_You_Know_That_You're_Toxic_Normalization_of_Toxicity_in_Online_Gaming).

<sup>377</sup> [https://www.researchgate.net/publication/355439660\\_Exploring\\_toxic\\_behavior\\_in\\_multiplayer\\_online\\_games\\_perceptions\\_of\\_different\\_genders](https://www.researchgate.net/publication/355439660_Exploring_toxic_behavior_in_multiplayer_online_games_perceptions_of_different_genders).

<sup>378</sup> [Children and Parents: Media Use and Attitudes Report](#), Ofcom, 19. April 2024, S. 21.



EUR kosten,<sup>379</sup> sind Spiele-Apps sehr viel billiger und können meist sogar kostenlos heruntergeladen werden. Einnahmen aus diesen Spielen werden in erster Linie über zwei Ströme erzielt: über In-Game-Werbung und/oder In-Game-Käufe – auch als Mikrotransaktionen bezeichnet.<sup>380</sup> Die Art, wie Spieler zu In-Game-Käufen animiert werden, gibt Anlass zu Bedenken. Auf der anderen Seite muss man sich aber auch die Frage stellen, wie der europäische Videospielektor im globalen Wettbewerb bestehen kann, wenn er sich an die strengen Verbraucherschutzvorschriften der EU hält. Dieser Schutz findet vor allem auf Kinder Anwendung, da sie weniger resistent gegenüber dem Druck der Werbung sind oder den Wert von Produkten weniger gut einschätzen können, vor allem, wenn die Spieleinstellungen und/oder Plattform einen einfachen und schnellen Kauf von In-Game-Items ermöglichen.

## 8.4. Diskussionen und mögliche Lösungen

### 8.4.1. Content-Klassifizierung (PEGI)

#### 8.4.1.1. Geschichte

Die Videospieleindustrie reagierte rasch auf die öffentliche Debatte der 1990er Jahre über die möglicherweise schädlichen Auswirkungen von Gewalt-Videospielen auf Kinder, wie oben in Abschnitt 3.1. beschrieben. Der Handelsverband im Vereinigten Königreich und die Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA) starteten im Februar 1994 ein freiwilliges Klassifizierungssystem für Videospiele.<sup>381</sup> Im September desselben Jahres wurde in den Vereinigten Staaten das Entertainment Software Ratings Board (ESRB) gegründet.<sup>382</sup> Ebenfalls 1994 gründete der Verband der deutschen Games-Branche die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK). Bei den Altersfreigaben der USK handelte es sich anfangs nur um unverbindliche Empfehlungen. Nach der Novellierung des deutschen Jugendschutzgesetzes im Jahr 2003 wurden sie für die Gaming-Branche verbindlich.<sup>383</sup>

Im Februar 2001 veranstaltete die schwedische Ratspräsidentschaft der EU einen Workshop zu einer Harmonisierung der Selbstregulierung in Europa, um Minderjährige besser vor ungeeigneten Inhalten in Videospielen zu schützen.<sup>384</sup> Von der Interactive Software Federation of Europe (ISFE – inzwischen Video Games Europe – VGE), dem

---

<sup>379</sup> <https://www.gamesindustry.biz/are-video-games-really-more-expensive>.

<sup>380</sup> Ausführlicher zum Thema Geschäftsmodelle und Einnahmen im Videospielektor siehe Kapitel 1 dieser Veröffentlichung.

<sup>381</sup> [https://playstation.fandom.com/wiki/Entertainment\\_and\\_Leisure\\_Software\\_Publishers\\_Association](https://playstation.fandom.com/wiki/Entertainment_and_Leisure_Software_Publishers_Association).

<sup>382</sup> <https://www.esrb.org/history/>.

<sup>383</sup> <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/jugendschutzgesetz/>.

<sup>384</sup> <https://data.riksdagen.se/fil/81D9F8C0-1EFC-4A83-ADBE-3901BEF65DAE>, S. 111-113.

Verband, der die europäische Videobranche vertritt, wurde eine Arbeitsgruppe von Klassifizierungsexperten zusammengestellt,<sup>385</sup> um über die Durchführbarkeit von gesamteuropäischen Alterseinstufungsstandards für Videospiele zu diskutieren. Eine Entschließung des Rates der EU vom 1. März 2002 forderte, dass die Verbraucher, vor allem Minderjährige durch ein Alterseinstufungssystem für Videospiele besser vor schädlichen Inhalten geschützt werden sollten.<sup>386</sup>

Im April 2003 folgte die Gründung von PEGI<sup>387</sup> (Pan European Game Information), des ersten europaweiten Alterseinstufungssystems für Videospiele, das offiziell von EU-Kommissarin Viviane Reding vorgestellt wurde. Heute wird das PEGI-Klassifizierungssystem in ganz Europa<sup>388</sup> genutzt, mit Ausnahme von Deutschland.<sup>389</sup> PEGI hat fast 40 000 Altersklassifizierungs-Lizenzen für Videospiele vergeben. Als Modell für eine europäische Harmonisierung im Bereich Kinderschutz wird es von der Europäischen Kommission unterstützt.<sup>390</sup>

#### 8.4.1.2. Methodik

PEGI stellt Spielern und Eltern zwei Arten von Informationen zur Verfügung: fünf Alterslabels, die das empfohlene Mindestalter für ein bestimmtes Spiel angeben, und acht Inhaltsbeschreibungen, die erläutern, warum das Spiel eine bestimmte Alterseinstufung erhalten hat.



<sup>385</sup> <https://www.videogameseurope.eu>.

<sup>386</sup> <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2002:065:0002:0002:DE:PDF>.

<sup>387</sup> <https://www.pegi.info>.

<sup>388</sup> Spiele mit PEGI-Labels sind erhältlich in Albanien, Österreich, Belgien, Bosnien und Herzegowina, Bulgarien, Kroatien, Zypern, der Tschechischen Republik, Dänemark, Estland, Finnland, Frankreich, Griechenland, Ungarn, Island, Irland, Italien, Kosovo, Lettland, Litauen, Luxemburg, Malta, Moldau, Montenegro, den Niederlanden, Nordmazedonien, Norwegen, Polen, Portugal, Rumänien, Serbien, Slowakei, Slowenien, Spanien, Schweden, Schweiz, Ukraine und dem Vereinigten Königreich.

<sup>389</sup> Deutschland hat anstelle von PEGI die USK-Kennzeichnung eingeführt. Die Content-Klassifizierung gilt dort, wo das Spiel verkauft wird, nicht wo es entwickelt wurde: Ein deutsches Spiel benötigt eine PEGI-Kennzeichnung, wenn es zum Beispiel in Schweden oder Österreich verkauft wird. Ähnlich brauchen Spiele, die in Schweden oder Österreich entwickelt wurden, ein USK-Label, um in Deutschland verkauft zu werden.

<sup>390</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:52008DC0207>.



PEGI-Kennzeichen geben Auskunft über die empfohlene Altersfreigabe für ein Videospiel, nicht über den Schwierigkeitsgrad. Spiele mit einem PEGI 3-Label enthalten keine ungeeigneten Inhalte, können jedoch zu schwierig sein, um von Kindern dieser Altersstufe gespielt zu werden. Umgekehrt können PEGI 18-Spiele leicht zu spielen sein, aber auch Elemente enthalten, die nur für Erwachsene geeignet sind.

PEGI-Alterseinstufungen werden anhand einer Reihe von Inhaltskriterien festgelegt, die in einfache Ja/Nein-Fragen übertragen werden. Diese Fragen müssen von den Spiele-Publishern in einer Selbstauskunft beantwortet werden. Zwei unabhängige „Administratoren“, das niederländische Institut für die Klassifizierung audiovisueller Medien (Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media (NICAM)) und die Games Rating Authority, das Gremium, das im Vereinigten Königreich für die Alterseinstufung zuständig ist, spielen das Spiel einmal durch, um die vorläufige Einstufung, die anhand der Antworten der Publisher festgelegt worden war, entweder zu genehmigen oder zu ändern.<sup>391</sup>

Anschließend erhält der Publisher von PEGI eine Lizenz für die Verwendung des jeweiligen Symbols für die Altersfreigabe und der entsprechenden Inhaltsbeschreibung. Der Publisher ist nun berechtigt, diese Symbole und Informationen auf der Verpackung des Videospieles oder im digitalen Schaufenster abzubilden und in Werbekampagnen zu verwenden. Um Konsistenz und Glaubwürdigkeit sicherzustellen, stützt sich das PEGI-System auf einen Verhaltenskodex, ein Regelwerk, zu dessen Einhaltung sich jeder Publisher, der das PEGI-System verwendet, vertraglich verpflichtet hat. Der Kodex befasst sich mit Alterskennzeichnung, Werbung, Monetarisierung und Online-Interaktion. Bei einem Verstoß können vom PEGI-Vollzugsausschuss Sanktionen verhängt werden.<sup>392</sup> Das PEGI-System enthält auch Verfahren für Verbraucherbeschwerden sowie ein Widerspruchsverfahren für Unternehmen.<sup>393</sup>

Wie andere Klassifizierungssysteme wurde das PEGI-System geschaffen, um einen ständig wachsenden Strom von Videospiele zu bewältigen, die auf einem physischen Datenträger veröffentlicht wurden (CDs, Cartridges oder Plug-in-Geräte). Eine Prüfung vor dem Verkauf des Spiels stellte sicher, dass die Informationen für die Eltern und die Spieler robust und zuverlässig waren. Der Übergang zum Online-Gaming und die rasante Ausbreitung mobiler Plattformen haben die Gaming-Landschaft so radikal verändert, dass andere Verfahren für die Spielekennzeichnung gefunden werden mussten. Zu diesem Zweck wurde 2013 die International Age Rating Coalition (IARC)<sup>394</sup> gegründet (ein Zusammenschluss von Jugendschutzinstitutionen zur weltweiten Altersbewertung von Online-Spielen). In Zusammenarbeit mit Rating-Agenturen aus Australien, Brasilien, Deutschland, Südkorea und den Vereinigten Staaten wurde ein Verfahren entwickelt, das es ermöglicht, auch digitale Apps und Spiele mit einer Klassifizierung zu versehen, nach einem kodifizierten Verfahren ähnlich dem PEGI-System. Seit 2003 hat PEGI jährlich

---

<sup>391</sup> <https://pegi.info/page/how-we-rate-games>.

<sup>392</sup> Der PEGI Vollzugsausschuss ist ein internes Gremium, aber fünf der zehn Mitglieder sind Beamte und Mitglieder des PEGI-Rats. Ausführlicher siehe [hier](#).

<sup>393</sup> <https://pegi.info/pegi-code-of-conduct>.

<sup>394</sup> <https://www.globalratings.com>.



zwischen 1 600 und 2 400 Lizenzen an Videospiele-Publisher vergeben. Aber um eine Lösung für solch riesige App-Stores wie Google Play mit Millionen Apps zu entwickeln, war das gebündelte Fachwissen der IARC und ihrer Mitglieder gefragt: Kurz bevor Spieleentwickler ein Handyspiel (oder eine beliebige andere mobile Anwendung) veröffentlichen, müssen sie einen Fragebogen ausfüllen, der die Klassifizierungskriterien jeder teilnehmenden Rating-Einrichtung zusammenfasst. Die App kann dann mit einer Altersfreigabe für jede Region veröffentlicht werden, in der sie erhältlich ist. Eine Spiele-App kann daher ein PEGI-Label für Europa haben, ein USK-Label für Deutschland, eine Games Rating und Administration Committee (GRAC)-Bewertung für Südkorea, ein ESRB-Label in den Vereinigten Staaten, ClassInd in Brasilien usw. Die Administratoren der IARC-Bewertungsgremien nehmen regelmäßig Überprüfungen der Alterseinstufungen vor, und zwar sowohl methodische Prüfungen (mit besonderem Schwerpunkt auf den beliebtesten Spieletiteln) als auch auf Anfrage der Spieleunternehmen und der Spieler. Da es sich bei den mobilen Apps um digitale Spiele handelt, können die Klassifizierungseinrichtungen Fehler sofort korrigieren, sobald sie entdeckt werden.

Konsolenhersteller (Microsoft, Nintendo und Sony) verlangen, dass jedes Spiel, das für ihre Geräte herausgegeben wird, eine PEGI-Kennzeichnung hat. Auch Google verlangt von den Publishern von Apps eine PEGI-Kennzeichnung für die Verbraucher in Europa. Apple hat sein eigenes Alterseinstufungssystem entwickelt, das Publisher verwenden müssen. Die Spiele-Plattform Steam verlangt keine Alterseinstufung.

#### 8.4.1.3. Organisation

In dem PEGI-System spiegelt sich jedoch nicht nur die Jugendschutzpolitik der Europäischen Union wider. PEGI wird in fast 40 Ländern genutzt. Daher ist es wichtig, dass das System sich synchron mit der sozialen, politischen und rechtlichen Entwicklung in all diesen Ländern weiterentwickelt. Ein besonderes Gremium in der PEGI-Organisation, der PEGI-Rat, ist verantwortlich dafür, Empfehlungen vorzulegen, um sicherzustellen, dass nationale Entwicklungen den anderen Mitgliedern mitgeteilt werden und im PEGI-System und im Verhaltenskodex der Organisation ihren Niederschlag finden. Der Rat gibt den PEGI-Mitgliedsländern zwar eine Stimme, aber es ist auch wichtig, dass die Behörden in den PEGI-Ländern über Entwicklungen in der rasch wachsenden Games-Industrie informiert werden und dass die Information nicht eingleisig erfolgt. Die Mitglieder des Rates werden daher in erster Linie aus Behörden in PEGI-Ländern rekrutiert. Sie arbeiten als Beamte mit Fachkenntnissen im Bereich Jugendschutz in Europa.<sup>395</sup> Eine wachsende Zahl von Ländern hat das PEGI-System in nationales Recht integriert und PEGI so den Status eines Ko-Regulierungssystems verliehen. In Ländern wie Island, Litauen, dem Vereinigten Königreich und in der Region Wien in Österreich ist die PEGI-Kennzeichnung von Videospiele gesetzlich vorgeschrieben. Der Stellenwert im nationalen Recht hängt jedoch stark von der Struktur des nationalen Rechtssystems ab. Nicht alle Länder können auf ein internationales Kennzeichnungssystem verweisen, ohne dass es eine eigene nationale Rechtsgrundlage für die Verwendung dieses Systems gibt. Einige Länder

---

<sup>395</sup> <https://pegi.info/page/pegi-committees>.

erkennen PEGI ausdrücklich in ihrem Recht an, andere billigen die Vereinbarkeit von PEGI mit nationalen Anforderungen für eine Kennzeichnung oder akzeptieren das System durch offizielle Erklärungen, schriftliche Verpflichtungen und direkte Vertretung im PEGI-Rat. Finnland, Frankreich, Italien und die Niederlande sind Beispiele für Länder, die ausdrücklich anerkennen, dass Spiele, die eine PEGI-Kennzeichnung haben, den nationalen Vorschriften entsprechen, ohne PEGI im Gesetz selbst zu erwähnen.

## 8.4.2. Parental Control-Systeme

Eltern machen sich häufig Sorgen, was alles passieren kann, wenn ihre Kinder Videospiele spielen, unabhängig davon, um was für ein Spiel es sich handelt. Eine bloße Inhaltsbeschreibung oder ein Alterseinstufungsetikett zu verwenden, würde nicht ausreichen, um diese Bedenken aus dem Weg zu räumen, und wäre in diesem Fall wahrscheinlich auch nicht effizient. Fragen zur Spielzeit oder zum Online-Verhalten von Kindern erfordern eine subtilere Vorgehensweise.

Kinderschutzsysteme waren ursprünglich Teil des Einstellungsmenüs von Spielkonsolen. Videospieleplattformen haben diese Systeme weiterentwickelt, und heute gibt es sie sogar als mobile Apps.<sup>396</sup> Sie sind leicht zugänglich und leicht personalisierbar. Diese Tools ermöglichen es den Eltern, den Zugang zu einigen Spielfunktionen zu überwachen und falls notwendig zu begrenzen oder sogar zu blockieren. Eltern und Erziehungsberechtigte können:

- festlegen, welche Spiele Kinder spielen dürfen, auf der Grundlage der PEGI-Alterseinstufung;
- den Grad der sozialen Interaktion in Multiplayer-Spielen festlegen oder begrenzen;
- In-Game-Käufe überwachen, einschränken oder vollständig ausschließen;
- kontrollieren und individuell festlegen, wann und wie lange Kinder spielen dürfen;
- den Zugang zum Internet mit Hilfe eines Filters einschränken oder blockieren.

Eltern in die Lage zu versetzen, sich aktiv für Videospiele zu interessieren, ist ein wichtiger Teil des Ziels, sicherzustellen, dass Kinder ohne Risiken das Spielen genießen können, und ihnen beizubringen, sicher in einer digitalen Umgebung zu navigieren. Wenn es gelingt, Eltern zu motivieren, mit ihren Kindern über Spiele zu sprechen oder besser noch mit ihren Kindern gemeinsam zu spielen,<sup>397</sup> damit sie selber feststellen können, was Kinder an Videospiele so faszinierend finden, dann ist dies ein erster Schritt zu einer Unterhaltung, die auch das Setzen von Regeln enthalten kann. Wenn man diesen Dialog zwischen Eltern und Kindern über Videospiele fördert, lassen sich Bedenken zerstreuen und Konflikte lösen. Dies trägt auch zu einer Verbesserung der digitalen Kompetenz aller Beteiligten bei.

---

<sup>396</sup> <https://www.xbox.com/en-IE/apps/family-settings-app>.

<sup>397</sup> <https://www.familygamingdatabase.com/search/styleofplay/Co-Op+Local>.



Das Problem bei den Kinder- und Jugendschutzsystemen ist: Man muss sicherstellen, dass Eltern diese Instrumente auch nutzen. Den Zugang zu diesen Instrumenten zu verbessern und die Nutzung einfacher zu machen ist sehr wichtig, um sicherzustellen, dass Menschen, die nicht über digitale Kompetenzen verfügen, und ihre Kinder erreicht werden. Um dieses Ziel zu erreichen, ist eine ständige Sensibilisierung notwendig. Nationale Kampagnen in regionalen Sprachen in ganz Europa, kombiniert mit kontinuierlich aktualisierten Ressourcen wie [www.pedagojeux.fr](http://www.pedagojeux.fr), [www.familygamingdatabase.com/](http://www.familygamingdatabase.com/), [askaboutgames.co.uk](http://askaboutgames.co.uk) oder [pegi.info](http://pegi.info), helfen, eine möglichst breite Nutzerbasis für diese Lösungen aufzubauen.<sup>398</sup>

Der Europäische Datenschutzausschuss<sup>399</sup> und der Europäische Datenschutzbeauftragte<sup>400</sup> haben vor kurzem in einer gemeinsamen Stellungnahme erklärt, dass Parental Control-Systeme als eine Form der Alterskontrolle genutzt werden können.<sup>401</sup> Der Begriff Alterskontrolle umfasst Techniken wie Altersangabe, -schätzung oder -überprüfung, und in den letzten Jahren spielt dieser Begriff eine immer wichtigere Rolle in der Diskussion über die Sicherheit des Internets, auch weil immer mehr Methoden auftauchen, die für sich in Anspruch nehmen, absolut sicher zu sein. Bei der Authentifizierung für einen Online-Dienst sollten nur die Daten verarbeitet werden, die für den Zugang zu dem Online-Dienst relevant sind. Das Prinzip der Datenminimierung ist besonders wichtig, wenn es um Kinder geht. Kinder verdienen nach der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)<sup>402</sup> besonderen Schutz im Hinblick auf die Verarbeitung ihrer personenbezogenen Daten.

Bei dem Versuch, Kinder am Online-Zugang zu Spielen mit Altersbeschränkung zu hindern, wurden mehrere Methoden der Alterskontrolle getestet: Überprüfung via E-Mail, Überprüfung der Kreditkartenangaben oder von Personalausweisen, biometrische Identifizierung anhand von Gesichtsscans usw. Die Altersüberprüfung spielt eine wichtige Rolle beim Datenschutz, für die Anbieter von Online-Diensten, die Daten von Kindern verarbeiten und beim Kampf gegen den sexuellen Missbrauch von Kindern im Internet. Für den Schutz der Daten von Kindern sind Parental Control-Systeme wie jene, die im Videospielektor entwickelt wurden, sehr effizient, da sie sicherstellen, dass nur minimale Informationen über ein Kind verarbeitet werden und stattdessen das Profil der Eltern genutzt wird. Andere wichtige Aspekte in der Diskussion über Alterskontrolle sind das Recht auf Zugang zu Informationen und die Notwendigkeit, zu verhindern, dass junge Menschen vom Zugang zu Online-Diensten ausgeschlossen werden.<sup>403</sup>

---

<sup>398</sup> <https://www.videogameseurope.eu/responsible-gameplay/responsible-gameplay-in-your-country/>.

<sup>399</sup> [https://www.edpb.europa.eu/edpb\\_de](https://www.edpb.europa.eu/edpb_de).

<sup>400</sup> <https://www.edps.europa.eu/de>.

<sup>401</sup> [https://www.edpb.europa.eu/our-work-tools/our-documents/edpb-edps-joint-opinion/edpb-edps-joint-opinion-042022-proposal\\_de](https://www.edpb.europa.eu/our-work-tools/our-documents/edpb-edps-joint-opinion/edpb-edps-joint-opinion-042022-proposal_de).

<sup>402</sup> [Verordnung \(EU\) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG \(Datenschutzgrundverordnung\)](#).

<sup>403</sup> Ausführlicher zum Datenschutz für Minderjährige siehe in **Kapitel 7**.



### 8.4.3. Community-Moderation

Es gibt viele lebendige Spieler-Communities, die um Videospiele aufgebaut werden. Einige dieser Communities existieren schon seit Jahrzehnten, und es gibt Communities mit Millionen aktiver Nutzer täglich. Damit diese Gemeinschaften (sozial und wirtschaftlich) gesund und zugänglich bleiben, darf negatives Verhalten von Spielern – rechtswidriges, unangemessenes und unsportliches Verhalten – nicht ungestraft bleiben.<sup>404</sup> Für das Management solcher Communities können verschiedene Regulierungsinstrumente wie Moderation, Grundregeln oder Sanktionen eingeführt werden. Diese Anstrengungen zu intensivieren, um mit dem Kommunikationsumfang Schritt zu halten, kann eine Herausforderung für Videospieleunternehmen darstellen, und Technologie kann durchaus ein zweischneidiges Schwert sein: Sie hilft zwar Unternehmen, Missbrauch zu bekämpfen (Filter, KI-Moderation), Cheating-Software macht es Spielern jedoch leicht, die In-Game-Regeln auszutricksen und vielen anderen den Spaß zu verderben, auch Kindern.

Videospieleunternehmen, die versuchen, Toxizität in ihren Spieler-Communities zu bekämpfen, achten darauf, dass ihre Nutzungsbedingungen klare und unzweideutige Formulierungen über Sicherheitsmaßnahmen enthalten, die zu einer sicheren Gameplay-Umgebung beitragen. Im April 2024 hat PEGI seinen Verhaltenskodex aktualisiert, insbesondere Artikel 9 über Online-Sicherheitsmaßnahmen. Videospieleunternehmen sind demnach verpflichtet, geeignete Community-Standards einzuhalten. Spieler sollten unangemessene Inhalte oder unangemessenes Verhalten melden können. Außerdem muss sichergestellt werden, dass ein derartiges Verhalten sofort unterbunden wird.<sup>405</sup>

## 8.5. Schlussfolgerungen

Dieses Kapitel hat einen Überblick darüber geliefert, was die Videospieleindustrie und die Behörden in Europa für den Schutz Minderjähriger getan haben. Um die Schutzmaßnahmen zu verbessern und den größtmöglichen Erfolg dieser Maßnahmen sicherzustellen, spielen Eltern und die Spieler selbst eine wichtige Rolle. Eltern zu helfen, sich in der heutigen Online-Welt zurechtzufinden, trägt nicht nur dazu bei, dass sie sich sicherer fühlen, wenn sie Entscheidungen für ihre Kinder treffen müssen, es garantiert auch, dass vorhandene Lösungen auch tatsächlich genutzt werden.

Überall in Europa gibt es Organisationen, die Eltern helfen, mit digitalen und Online-Aktivitäten ihrer Kinder besser vertraut zu werden, auch mit Videospiele. Ein breites Netzwerk von Organisationen und Unternehmen, die innerhalb des EU-Rechtsrahmens operieren, trägt dazu bei, ein digital kompetentes, inklusives und sichereres Online-Europa zu schaffen, in dem Kinder Videospiele unter den bestmöglichen Bedingungen spielen können. Initiativen wie „Ein besseres Internet für Kinder“ (Better

---

<sup>404</sup> <https://link.springer.com/article/10.1007/s10610-023-09541-1>.

<sup>405</sup> <https://pegi.info/pegi-code-of-conduct#onlinegameplay>.



Internet for Kids) und das Digital Europe-Programm der Europäischen Kommission<sup>406</sup> haben zum Ziel, ein gedeihliches, inklusives und sicheres digitales Klima zu schaffen. Einzelne Videospieleunternehmen, aber auch Organisationen wie PEGI sind dem Ziel verpflichtet, die europäische Wirtschaft und Gesellschaft technologisch kompetent zu machen und sicherzustellen, dass alle ihre Schutzmaßnahmen sich an dieser Philosophie orientieren. Es handelt sich dabei um eine gigantische Sisyphus-Aufgabe, aber nicht, weil sie vergeblich ist, sondern, weil sie niemals ganz abgeschlossen sein wird.

---

<sup>406</sup> <https://www.betterinternetforkids.eu/nl/> und <https://www.digitaleurope.org/>.



## 9. Barrierefreiheit und Inklusion in der Videospieleindustrie

*Thomas Westin, Senior lecturer, Universität Stockholm University, Institut für Computer- und Systemwissenschaften, Schweden*

### 9.1. Einleitung

Themen dieses Kapitels sind Barrierefreiheit und Inklusion in der Videospielebranche und die Herausforderungen, denen vor allem kleinere Studios aufgrund ihrer begrenzten Mittel gegenüberstehen. Als erstes erklärt das Kapitel, wie sich Videospiele von Software im Allgemeinen unterscheiden. Das muss man wissen, denn die Barrierefreiheit von Videospiele muss verbessert werden, ohne dass Spielregeln und Gameplay beeinträchtigt werden. Außerdem erläutert das Kapitel, wie Videospiele auch als Tools für die Spieleentwicklung genutzt werden können, zum Beispiel, indem Spieler bestehende Spiele so modifizieren, dass neue Spiele entstehen oder wenn das Spiel als eine Art Sandkasten für Kreativität und das Teilen von Spielerfahrungen genutzt wird. Spieler befinden sich eigentlich immer in einem Stadium zwischen Spiel und Arbeit. Während sie spielen, tauschen Spieler und Game-Entwickler oder -Designer Inhalte aus und gehen vielleicht schon dazu über, Spiele zu verändern oder professionellere Tools zu nutzen.

Diese doppelte Rolle – Spieler und gleichzeitig Spieleentwickler – muss man sich vor Augen halten, wenn man über das Problem der Barrierefreiheit und Inklusion nachdenkt und über die Frage, was dies im Kontext von Videospiele bedeutet. Dieses Kapitel konzentriert sich daher auf Inklusion und Zugänglichkeit für Spieler, berücksichtigt aber gleichzeitig auch die Perspektive des Spieleentwicklers, denn inklusives, barrierefreies Design setzt voraus, dass Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten am Designprozess beteiligt sind. Das wiederum setzt voraus, dass die Umgebung der Spieleentwicklung barrierefrei und inklusiv ist. Darüber hinaus befasst sich das Kapitel mit dem allgemeinen Zugang und dem Konzept *Design für Alle* in Mainstream-Spielen, aber auch mit Spielen, die nicht allen zugänglich sind, sondern exklusiv für bestimmte Gruppen entwickelt wurden, und untersucht, warum beide Ansätze notwendig sind.

Anschließend führt das Kapitel Spieler, die Barrierefreiheitsfunktionen brauchen, auf eine Reise durch die Welt der Fachbegriffe in diesem Bereich. Die Reise beginnt damit, dass diese Spieler sich bewusst werden, dass es entsprechende Hilfsmittel und Spiele



gibt. Anschließend führt das Kapitel die Spieler Schritt für Schritt durch die Herausforderungen der Gaming-Welt, etwa wie die Hardware zu installieren ist, wie ein Spiel gestartet und konfiguriert werden kann, wo die Hindernisse liegen, wenn Spieler ein Spiel allein oder mit anderen bzw. gegen andere spielen. Dazu gehört auch, unabhängig von der Hilfe anderer zu sein, aber auch mit anderen Spielern während des Spiels zusammenzuarbeiten. Darüber hinaus befasst sich das Kapitel auch – immer die doppelte Rolle von Spieler und Spieleentwickler im Hinterkopf – mit Problemen der Inklusion am Arbeitsplatz für behinderte Spieleentwickler. Im Einzelnen geht es dabei um das Bewusstsein für Hindernisse in der Spieleindustrie, also etwa die Standardisierung von Anpassungen in Spielen und in der Spieleindustrie. Dieses Kapitel befasst sich also mit einer breiten Palette von Aspekten innerhalb der Gaming-Kultur, die Hindernisse darstellen können. Es will Chancen aufzeigen, wie inklusive Spielerlebnisse für alle geschaffen werden können.

### 9.1.1. Abgrenzung von Videospiele gegenüber anderer Computersoftware

Wie bereits in Teil II dieser Veröffentlichung erläutert, ist „Videospiele“ wahrscheinlich der gebräuchlichste Begriff für das, was allgemein als digitale Spiele oder Computerspiele bezeichnet wird. Zu digitalen Spielen zählen zum Beispiel auch Audiospiele und taktile oder haptische Spiele, d.h., Spiele, bei denen die Feedback-Systeme nicht oder nicht nur visuell sind. In Zukunft wird es sogar möglich sein, Nutzer-Feedback (Systemeingabe) als Feedback in Spielen zu erhalten, die sich mit Schmecken (Geschmackswahrnehmung) und Riechen (Geruchswahrnehmung) befassen.<sup>407</sup> Es gibt auch Spiele, die für besondere Arten der Steuerung entwickelt wurden (Systemeingabe), etwa Eine-Taste-Spiele<sup>408</sup>, d.h., Spiele, die mit nur einer Taste gesteuert werden können, oder jede Art der binären Eingabe, die in der Regel auf Zeit basiert. Google Chrome zum Beispiel enthält ein bekanntes Eine-Taste-Spiel. Dabei handelt es sich um ein Spiel mit einem Dinosaurier, das offline gespielt wird und bei dem der Dinosaurier allein mit der Leertaste gesteuert werden kann. Es gibt Spiele mit Augensteuerung, die auf der Steuerung durch Eye-Tracking beruhen, etwa EyeMine<sup>409</sup>, eine Modifikation von Minecraft. Augensteuerung basiert häufig auf der so genannten „dwell click“-Funktion, bei der der Nutzer sich einen Augenblick lang auf den Button konzentriert. Mit Dwell click lassen sich bestimmte Modi in EyeMine auswählen (wie „gehen“ und „schauen“), die Kamera wird aber so gesteuert, dass sie der Augenbewegung folgt. Neben den Funktionen von Videospiele, die in Teil I dieser Veröffentlichung erwähnt werden, gibt es eine Vielzahl von Mainstream-Geräten für die Steuerung von Videospiele wie Joysticks, Gamepads, Maus, Tastatur, Gaming-Lenkräder, Balance-Boards, Tanzmatten und vieles mehr, mit einer Reihe von Möglichkeiten für inklusives Spielen. Darüber hinaus können Videospiele in virtuellen Welten gespielt

---

<sup>407</sup> [W3C XR Accessibility User Requirements](#).

<sup>408</sup> [OneSwitch](#).

<sup>409</sup> [EyeMine](#).



werden, aber auch in gemischten oder Augmented-Reality-Welten, wobei Körperbewegungen und Gesten in das „Spatial Design“ der realen Welt einbezogen werden.

Game-Design ist ein überaus komplexer Prozess, der eine Vielzahl unterschiedlicher Fähigkeiten erfordert. Der schwedische Wissenschaftler Engström<sup>410</sup> verwendet den Krebs-Zyklus der Kreativität nach Neri Oxman (2016), um zu erläutern, wie die Bereiche Kunst, Wissenschaft, Design und Technik aufeinander aufbauen. Um Videospiele entwickeln zu können, braucht man eine wissenschaftliche Grundlage mit explizitem Wissen, etwas zu erklären oder vorherzusagen. Das ist notwendig für Techniklösungen. Die Spanne der Techniklösungen reicht von der Entwicklung einer Reihe kleiner Single-Player-Apps bis hin zu komplexen Lösungen für massive Multiplayer-Spiele, mit einer Vielzahl unterschiedlicher Herausforderungen für Hardware und Software wie Netzwerk, Echtzeit-Rendering und Physiksimulation über mehrere Plattformen. Zusätzlich berücksichtigt Game-Design die Erfahrung der Nutzer, die Benutzerfreundlichkeit und Barrierefreiheit, die Techniklösungen an das menschliche Verhalten anpassen. Videospiele sind aber auch eine Kunstform, mit einzigartigen Ausdrucksformen, bei denen das Verhalten und die Welt in Interaktion mit einer fiktiven Welt in Frage gestellt werden können. Zwar sind Wissenschaft, Technik und Design auch an der Entwicklung von Software beteiligt. Aber Kunst spielt nur bei der Entwicklung von Videospiele eine Rolle. Das bedeutet, dass für die Entwicklung von Videospiele Künstler erforderlich sind, die über technische Kompetenz verfügen, und Ingenieure, die in der Lage sind, visuelle Kunst, die Prinzipien der Animation, Ton-Design, Musikadaptation und vieles mehr zu verstehen, um das Spielerlebnis zu erschaffen, das der Game-Designer sich vorstellt. Zusätzlich müssen Spieleentwickler innerhalb dieser unterschiedlichen Bereiche auch alle ein Gespür für inklusives Design haben, um Spielerlebnisse zu schaffen, an denen so viele Spieler wie möglich teilhaben können. Das heißt, Game-Design erfordert eine Ausbildung in all diesen Bereichen. Die folgenden Abschnitte wollen deutlich machen, wie sich Videospiele von anderer Software unterscheiden, und zwar in Bezug auf die Entwicklung für Endnutzer und auf beabsichtigte, aber auch notwendige Barrieren.

## 9.1.2. Inklusion, Barrierefreiheit und Universal Design in Videospiele

Der Begriff der Benutzerfreundlichkeit wird von der Internationalen Organisation für Normung (International Organization for Standardization (ISO)) in der Norm 9241-210:2019<sup>411</sup> definiert als:

---

<sup>410</sup> Engström H. (2020), *Game Development Research* (1. Auflage), Universität Skövde, Schweden.

<sup>411</sup> International Organization for Standardization, [Standard 9241-210:2019\(en\)](#).



*[das] Ausmaß, in dem ein System, Produkt oder Dienst durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Anwendungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen.*

„Effektivität“ wird definiert als die „Genauigkeit und Vollständigkeit“, mit der Benutzer ein bestimmtes Ziel erreichen, d.h. „das beabsichtigte Ergebnis“; „Effizienz“ sind die „Ressourcen, die genutzt werden“, um Genauigkeit und Vollständigkeit zu erzielen, wie „Zeit, menschliche Anstrengungen, Kosten und Material“. Im Vergleich dazu wird Zugänglichkeit von der ISO definiert als:

*[das] Ausmaß, in dem Produkte, Systeme, Dienstleistungen, Umgebungen und Einrichtungen durch Menschen aus einer Population mit dem weitesten Umfang an Benutzungserfordernissen, Merkmalen und Fertigkeiten genutzt werden können, um identifizierte Ziele in identifizierten Nutzungskontexten zu erreichen (3.1).*

Aus diesem Vergleich kann geschlossen werden, dass der Anwendungsbereich des Begriffs „Zugänglichkeit“ sehr viel breiter ist und die Nutzer- und Anwendungskontexte vielfältiger sind. An anderer Stelle wird Zugänglichkeit definiert als eine „Folge von Input- und Output-Maßnahmen, die zu einer erfolgreichen Erfüllung der Aufgabe führt“.<sup>412</sup> Ausgehend von dieser Definition kann abgeleitet werden, dass eine erfolgreiche Aufgabenerfüllung eine Voraussetzung dafür ist, überhaupt über Effektivität, Effizienz und Zufriedenheit zu diskutieren. Mit anderen Worten, wenn ein Produkt oder ein Dienst nicht zugänglich ist, kann es bzw. er auch nicht effektiv, effizient oder zufriedenstellend genutzt werden. Daher ist es wichtig, Zugänglichkeit in einem frühen Stadium des Designprozesses zu berücksichtigen, wenn das Design erst in Form einer Skizze oder eines frühen Prototyps vorliegt, die noch leicht zu verändern sind und noch genügend Zeit und Geld für Änderungen bleibt.

Der Begriff Zugänglichkeit ist eng mit dem Begriff Design für Alle verbunden. Das Konzept Design für Alle geht davon aus, dass alle Menschen in der Lage sind, ein Produkt zu nutzen und daher von der Barrierefreiheit profitieren. Es gibt eine Reihe von Begriffen, die häufig synonym verwandt werden wie „Universal Design“ oder „inklusives Design“. Der Begriff „Universal design“<sup>413</sup> wurde 1985 von dem amerikanischen Architekten Ronald Mace geprägt. Er entwickelte eine neue Designphilosophie, die über die bloße Erfüllung gesetzlicher Vorgaben zur Barrierefreiheit hinausgeht und von Anfang an die Nutzer einbezieht, bis hin zu Demokratisierung und Intersektionalität. „Universal design“ basiert auf sieben Prinzipien, die 1997 entwickelt wurden:<sup>414</sup> 1) breite Nutzbarkeit; 2) Flexibilität in der Benutzung; 3) einfache und intuitive Benutzung; 4) sensorisch wahrnehmbare Informationen; 5) Fehlertoleranz; 6) niedriger körperlicher Aufwand; und 7) angemessene

---

<sup>412</sup> Stephanidis C. (2014), „[Design for All](#)“, in *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, Interaction Design Foundation – IxDF.

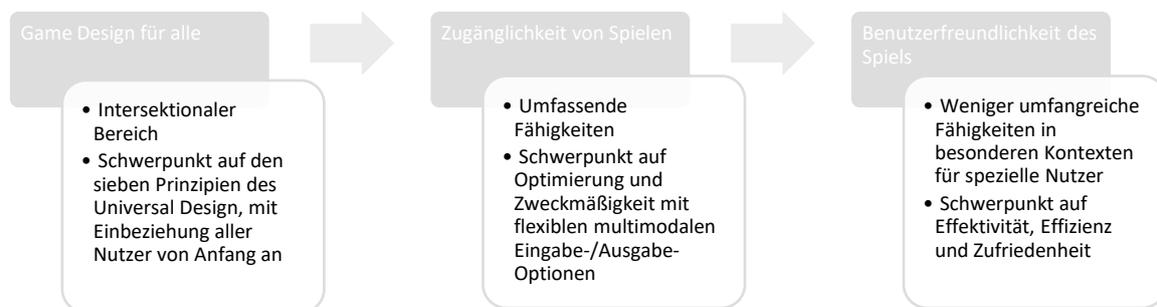
<sup>413</sup> Erdtman E., Rasmus-Gröhn K. und Hedvall P.-O. (2021), „[Universal Design as Guiding, Striving and Unifying: A Qualitative Study about how Universal Design is Understood, Practised and Realised in Contemporary Sweden](#)“, *Scandinavian Journal of Disability Research*.

<sup>414</sup> Connell et al. (1997) „[The Principles of Universal Design](#)“, Center for Universal Design, College of Design, NC State University.

Größe und Platz für Zugang und Benutzung. Der eng damit verbundene Begriff „inklusives Design“ wird häufig alternativ benutzt. Allerdings wird eingewandt,<sup>415</sup> dass dieser Begriff pragmatischer ist als „Universal Design“ (UD), da er technische und wirtschaftliche Einschränkungen berücksichtigt, die sich aus der Perspektive der Spieleentwicklung ergeben. Wissenschaftler haben auch regionale und lokale Unterschiede bei der Verwendung der Begriffe festgestellt.<sup>416</sup> So ist in Europa der Begriff „Design für Alle“ gebräuchlicher. Im Vereinigten Königreich dagegen scheint im Produktdesign eher der Begriff „inklusives Design“ verwendet zu werden, ebenso wie in Kanada für die digitale Zugänglichkeit.

**Error! Reference source not found.** fasst die Beziehung zwischen dem intersektionalen Begriff Design für Alle (inklusives oder universelles Design) sowie den Begriffen Zugänglichkeit und Benutzerfreundlichkeit zusammen.

**Abbildung 7. Ein übergreifender Inklusiver Design-Prozess digitaler Anwendungen und vor allem Spiele**



Videospiele sind auch eine besondere Art von Software, die den Nutzer *absichtlich* durch die Gestaltung von Spielregeln und Spielmechanik herausfordert. Eine mögliche Erklärung für diesen Gegensatz liefert das Game Accessibility Paradox (GAP)-Modell,<sup>417</sup> das die Beziehung zwischen Spielregeln, der Kompetenz oder Fähigkeit des Spielers und nicht notwendigen Herausforderungen illustriert. Dieses Modell macht eine grundsätzliche Spannung zwischen Barrierefreiheit und Game-Design deutlich. Bei Barrierefreiheit geht es darum, Barrieren zu beseitigen. Bei den Spielregeln geht es jedoch darum, Barrieren oder Herausforderungen in das Spiel einzubauen. Dieses Paradox bedeutet, dass Spiele für die Barrierefreiheit grundsätzlich nur optimiert werden können, nicht jedoch vollständig barrierefrei gemacht werden können. Außer, wenn sie ausdrücklich so gestaltet sind, dass sie Flexibilität in den Spielregeln zulassen wie universal zugängliche Spiele, oder wenn sie für besondere Gruppen entwickelt wurden wie Audiospiele. In der Forschung wurde eine strukturierte Methode mit einer Zweckmäßigkeitsanalyse für die

<sup>415</sup> Benyon D. (2019), *Designing User Experience* (4. Auflage), UK: Pearson Education Limited.

<sup>416</sup> Treviranus J. (2018) „[The three dimensions of inclusive design: A design framework for a digitally transformed and complexly connected society](#)“, Doktorarbeit, University College Dublin.

<sup>417</sup> Westin T. (2024), „[Game accessibility course design modules in higher education](#)“, *Frontiers in Computer Science* 6(1182541), S. 1-9.



Entwicklung universal zugänglicher Spiele entwickelt.<sup>418</sup> Leitlinien, die Spieleentwicklern bei der Gestaltung von Barrierefreiheit helfen, sind gut etabliert, d.h., sie werden von der Spieleindustrie genutzt und akzeptiert.<sup>419</sup> Auf der anderen Seite ist ein Spiel, selbst wenn es für eine Person zugänglich ist, nicht automatisch zufriedenstellend. Hier können die „Accessible Player Experiences“ (APX)<sup>420</sup> und der „Attainable Game Experience“-Rahmen (AGE) hilfreich sein.<sup>421</sup> Zwar sind heute viele Videospiele extrem leicht zugänglich.<sup>422</sup> Aber es ist nicht möglich, alle Spiele für alle zugänglich zu machen, da Spiele in der Regel so gestaltet werden, dass sie irgendeinen Aspekt der Leistungsfähigkeit eines jeden Spielers herausfordern.<sup>423</sup> Eine inklusive Art der Auseinandersetzung mit Design ist, die Fähigkeiten von Spielern zu berücksichtigen. So sind zum Beispiel exklusive Designs für blinde Spieler in Audiospielen zu finden.<sup>424</sup> Diese werden normalerweise von Blinden und für Blinde entwickelt, d.h., sie werden nicht für alle entwickelt, sind jedoch trotzdem ein wichtiger Teil des Designs für Alle im Rahmen von Videospiele.

Über die individuelle Ebene hinaus spielt beim Gaming auch die soziale Dimension eine Rolle, das heißt, wie Spieler miteinander kommunizieren und zusammenarbeiten. Inklusion findet in einer sozialen Umgebung und über gesellschaftliche Intelligenz in einem Raum statt, in dem auch andere Personen um den Spieler herum notwendig sind, um das Ziel der Inklusion zu erreichen. Viele behinderte Menschen sind auf die Hilfe anderer angewiesen, die vielleicht nicht über die digitalen Fähigkeiten verfügen, die notwendig sind, um die Technologie zu installieren und zu konfigurieren. Aus diesem Grund muss es eine einfache Möglichkeit geben, Anpassungen vorzunehmen. Eine andere Dimension ist die Sozialität im Zusammenhang mit Gaming. Ein Beispiel für diesen Ansatz ist der Copilot-Modus auf der Microsoft Xbox-Konsole. Hier kann die Steuerung so eingestellt werden, dass Spielfiguren von zwei Spielern gemeinsam gesteuert werden können, aber jeder nach seinen Fähigkeiten. Ein anderer Ansatz, der bei Multiplayer-Spielen eine Rolle spielt, ist das Konzept der „parallel game universes“ (parallele Spieluniversen)<sup>425</sup>. Dabei spielt jede Person eine Variante des Spiels, zwar gegen andere, aber jeder nach seinen eigenen Bedingungen. Design für Alle und Zugänglichkeit sind die Grundlagen für Inklusion in Spielen und in der Gaming-Kultur. Um echte Inklusion zu erreichen und nicht nur Zugänglichkeit, ist es auch wichtig, Game Design stärker unter einer inklusiven Perspektive zu betrachten. Das heißt, Spiele so zu gestalten, dass sowohl Fähigkeiten als auch Behinderungen berücksichtigt und

---

<sup>418</sup> Grammenos D., Savidis A. and Stephanidis C. (2009), *„Designing universally accessible games“*, Computers in Entertainment, Vol. 7(1): S. 1-29.

<sup>419</sup> Hamilton I. et al. (2012), *Game Accessibility Guidelines*.

<sup>420</sup> Able Gamers Foundation, *Accessible Player Experiences*.

<sup>421</sup> Palmquist A., Jedel I. and Goethe O. (2024), *Universal Design in Video Games: Active Participation Through Accessible Play*, Springer International Publishing AG.

<sup>422</sup> *Game Accessibility Conference Awards, 2023*.

<sup>423</sup> Westin T. et al. (2018), *„Game Accessibility Guidelines and WCAG 2.0 – A Gap Analysis“* in *ICCHP 2018*. Springer International Publishing AG.

<sup>424</sup> [AudioGames.net](http://AudioGames.net).

<sup>425</sup> Grammenos D. et al. (2006), *„Access Invaders: Developing a Universally Accessible Action Game“*, in *Computers Helping People with Special Needs*, S. 388-395.



gleichzeitig individuelle und soziale Perspektiven von Spielen und Game play einbezogen werden.

### 9.1.3. 9.1.3 Inklusion von Spielern und Spieleentwicklern

So wie in der Fabel des griechischen Dichters Äsop von der Ameise und der Heuschrecke, in der die Heuschrecke singen muss, um eine Heuschrecke zu sein, und die Ameise arbeiten muss, um eine Ameise zu sein, muss der Spieler sich permanent mit Spielen beschäftigen, um seine Kernidentität als Spieler zu bewahren (wie die Heuschrecke). Diese philosophische Überlegung<sup>426</sup> macht die gegensätzlichen Denkweisen eines Spielers und eines Arbeiters deutlich und zeigt die Spannung zwischen diesen beiden Rollen auf.

Allerdings können Videospiele wie bereits erwähnt auch so etwas wie Instrumente sein (oder entsprechende Tools enthalten), um neue Spiele zu produzieren und auf diese Weise Spielen und Arbeiten unter einen Hut bringen. So sind zum Beispiel viele populäre Spiele in Zusammenhang mit Software-Entwicklung (Teil II dieser Veröffentlichung) aus anderen Spielen entstanden (so genannte „Mods“), und einige Spiele enthalten Modding-Tools wie Game- oder Level-Editoren.<sup>427</sup> Darüber hinaus geben Spiele wie Minecraft<sup>428</sup> oder generell „Sandkastenspiele“ Spielern das Kommando über ihre Umgebung und erlauben ihnen, das Spiel während des Spielens zu verändern, fast so, als wären sie Spieleentwickler. Selbst zum Entwickler zu werden ist immer eine Möglichkeit für Spieler, und das verwischt die Grenzen zwischen Arbeit und Spielen. Man könnte also sagen, dass Spieler sich immer in einer Übergangsphase zwischen zwei Rollen befinden: der Rolle des Spielers und der Rolle des Spielentwicklers.

Diese doppelte Rolle, d.h., der Nutzer ist gleichzeitig Spieler und Entwickler, muss berücksichtigt werden, wenn man Inklusion beim Gaming erreichen will. Die Berücksichtigung von End User Development (Endbenutzer-Entwicklung) ist einer der Aspekte, in dem sich Videospiele grundsätzlich von Software unterscheiden, neben dem Bereich Kunst und dem absichtlichen Einbau von Hindernissen. Denn bei der Software entwickeln die Software-Entwickler die Anwendung, und Nutzer nutzen diese Anwendung. Wenn man ein inklusives „Spiel-Arbeitsplatz“-Ambiente schaffen will (in dem man sowohl spielt als auch arbeitet), muss die Barrierefreiheit von Spielen berücksichtigt werden, ebenso wie Design-Prozesse, die es behinderten Spieleentwicklern ermöglichen, zu arbeiten und sich wohlfühlen. Dies setzt barrierefreie Produktionstools für die Schaffung von Kunst-Assets wie Musik und Animation voraus, die ebenfalls über das hinausgehen, was Entwickler von anderer Software normalerweise berücksichtigen müssen.

---

<sup>426</sup> Suits B. (2005), *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview Press.

<sup>427</sup> „[Level-Editoren](#) ermöglichen eine Anpassung und Modifikation von [Levels](#) in Videospiele.“

<sup>428</sup> [Minecraft](#), entwickelt von Markus Persson, Mojang, 2011.



## 9.2. Eine Spielerreise auf dem Weg zu Barrierefreiheit und Inklusion von Videospielen

Diese konzeptionelle Reise lässt sich in drei Hauptetappen aufteilen: 1) die Entdeckung barrierefreier Spiele; 2) das Spiel zum Laufen zu bringen; und 3) die Lösung von Problemen, während das Spiel gespielt wird.

### 9.2.1. Bewusstsein für Barrierefreiheit und Inklusion in der Gaming-Kultur

Das Bemühen um Barrierefreiheit bei Videospielen geht auf die Anfänge der Spieleindustrie zu Beginn der 1970-er Jahre zurück.<sup>429</sup> Allerdings ist das fehlende Bewusstsein für vorhandene Möglichkeiten oder Hilfsmittel, die helfen können, Barrieren beim Spielen zu überwinden, auch heute noch ein Problem.

Es hat viele Anstrengungen in der Spieleindustrie gegeben, Informationen über die Barrierefreiheit auf Spieleplattformen unterzubringen (z.B. das Spiel *Hellblade* auf Steam).<sup>430</sup> Auch die Verwendung eines Symbols für die Barrierefreiheit<sup>431</sup> (**Error! Reference source not found.**), erstmals entwickelt im Jahr 2011 von SpecialEffect im Vereinigten Königreich, ist ein Weg, um Spielern zu zeigen, welche Spiele oder Lösungen genutzt werden können. Organisationen wie SpecialEffect<sup>432</sup> (Vereinigtes Königreich), Capgame<sup>433</sup> (Frankreich) und AbleGamers<sup>434</sup> (USA) arbeiten unermüdlich daran, Barrierefreiheit voranzubringen, Lösungen zu entwickeln und behinderten Spielern auf unterschiedliche Art und Weise zu helfen.

---

<sup>429</sup> Westin T., Hamilton I. and Ellis B. (2020), „Game Accessibility: Getting Started“, in *The Digital Gaming Handbook*, Dillon R. (Hrsg.), CRC Press.

<sup>430</sup> CanIPlayThat?, [Hellblade: Senua's Sacrifice now lists accessibility information on Steam.](#)

<sup>431</sup> SpecialEffect (2011), [Game Accessibility Icon](#), OneSwitch.

<sup>432</sup> [SpecialEffect.](#)

<sup>433</sup> [Capgame.](#)

<sup>434</sup> [AbleGamers.](#)

**Abbildung 8. Symbol für Barrierefreiheit**



### 9.2.2. Barrieren vor dem Start von Videospielen

In den Anfängen der Games-Industrie war das Spielen eines Videospieles eine sehr einfache Sache. Es gab ein paar Arcade-Automaten in Geschäften, Bars oder Vergnügungsparks. Dort konnte man eine Münze einwerfen, auf „Start“ drücken und spielen. Sicherlich gab es auch bei diesen Automaten bereits Zugänglichkeitsprobleme (der Spieler musste aufrecht stehen). Aber der einfache Automatismus zwischen dem Einwerfen einer Münze und dem Drücken des Startknopfs war wahrscheinlich die Voraussetzung für den Erfolg dieser Spiele.

In den 1980er-Jahren, als immer mehr Haushalte über einen PC verfügten, ging man entweder in ein Geschäft oder bestellte ein Videospiele per Telefon oder über E-Mail. Anschließend musste man einen Load-Befehl mit der korrekten Syntax eingeben und einige Minuten warten, bis das Spiel von einem Band oder einer Diskette heruntergeladen wurde. Es gab auch Plug-and-Play-Kassetten, aber für PCs waren diese nicht sonderlich beliebt, denn sie waren teuer, aber für Konsolen waren sie die einzige Möglichkeit, ein Spiel zu laden. Die Startmenüs waren lange Zeit ziemlich einfach. Die Systeme waren auch relativ robust in Bezug auf Hardware-Konfigurationen, und Spiele wurden kostenlos angeboten, da es keine Möglichkeit gab, sie online zu aktualisieren.

Mit der Entstehung des World Wide Webs Anfang der 90er-Jahre wurden Videospiele immer beliebter, aber der ganze Prozess wurde häufig zu kompliziert für viele potenzielle Spieler, die nicht über die technischen Fähigkeiten und das technische Verständnis verfügten, um überhaupt an das Spielen von Computerspielen zu denken. Die Komplexität ist je nach Plattform unterschiedlich, aber für alle gilt: Um ein Spiel zu kaufen, müssen sie sich anmelden und ihre Kreditkartendaten in einem Online-Shop angeben. Dazu können unterschiedliche Formen der Authentifizierung und weitere Apps notwendig sein. Als nächstes müssen potenzielle Spieler herausfinden, welches Spiel sie haben wollen und wissen, welche Barrierefreiheitsfunktionen das Spiel hat und welche Hardware erforderlich ist, inklusive aller technischen Informationen über solche Dinge



wie Prozessor, Arbeitsspeicher und wie viel Speicherplatz man für Gaming braucht. Smartphones, Tablets und Spielekonsolen haben eine einheitlichere Hardware, für die man nicht so viel technisches Wissen braucht. Der nächste Schritt ist, das Spiel herunterzuladen. Das ist in der Regel eine riesige Datei, die Stunden braucht, bis sie heruntergeladen und installiert ist, je nach der Geschwindigkeit der Internetverbindung und der Leistungsfähigkeit des PCs. Wenn das Spiel heruntergeladen und installiert ist, sind wahrscheinlich weitere Updates notwendig. Außerdem müssen möglicherweise auch die Hardware-Driver oder das gesamte Betriebssystem aktualisiert werden, damit das Spiel reibungslos läuft. Unterwegs müssen die potenziellen Spieler sich wahrscheinlich bei unterschiedlichen Diensten einloggen, sie müssen sich ihre Passwörter merken oder andere Log-in-Optionen, und sie müssen auch in der Lage sein, mit System-Neustarts umzugehen. All diese Schritte (und das ist nicht etwa eine erschöpfende Liste) erfordern ein hohes Maß an technischen Fähigkeiten und technischem Verständnis, ganz zu schweigen von der Geduld und dem Engagement aller potenziellen Spieler.

### 9.2.3. Hindernisse beim Spielen von Videospielen

Wenn das Spiel installiert ist und alle Geräte angeschlossen sind, steht der Spieler vor dem nächsten Problem: einem komplexen Startmenü, mit Animationen, die keine praktische Funktion haben sowie tiefgreifende hierarchischen Strukturen und vielen Optionen, die eher technisch sind. Manchmal muss der Spieler für das Startmenü eine andere Steuerung benutzen als für das Spiel selber. Anschließend muss er eine spezielle Taste drücken (die häufig sehr klein ist) oder einen Menüpunkt anklicken, um zu spielen. Vielleicht überlegt der Spieler auch, ob er das Spiel konfigurieren soll, um es so spielen zu können, wie er es möchte oder wie es für ihn passt. Das kann sich allerdings als noch komplizierter herausstellen als das oben beschriebene Spiel zu finden, zu kaufen und zu installieren, denn das Konfigurationsmenü ist sehr komplex, und man muss in der Lage sein, technische Details zu verstehen. Aber auch bei Spielen mit integrierter Barrierefreiheit kann es beim Menü Probleme geben, zum Beispiel, wenn der Button zur Aktivierung der Barrierefreiheit-Einstellungen nur schwer zu finden oder zu erkennen ist oder zu klein ist, um schnell angeklickt zu werden und wenn das Symbol nur schwer verständlich ist. Bei der Hardware wurde die Barrierefreiheit verbessert durch anpassungsfähige Steuergeräte und entsprechende periphere Eingabegeräte. Aber auch das kann ein Problem sein, entweder weil die Bedienungsanleitung nicht verständlich ist oder weil es keine intuitiven Symbole gibt, bei denen man nur auf spezielle Tasten drücken muss, um zwischen verschiedenen Modi hin- und her zu wechseln, oder wenn man spezielle Software wie Mods braucht, die sehr schwer zu installieren ist, und weil man wissen muss, wie die Karte in dem Spiel oder den Plattform-Menüs richtig installiert werden muss. Online-Tutorials können hilfreich sein beim Start, aber wenn Einstellungen oder Layouts durch ein Update des Spiels verändert werden, hilft dies auch nicht viel. Das Konzept einer Global Public Inclusive Infrastructure (GPII),<sup>435</sup> das von den Wissenschaftlern

---

<sup>435</sup> „Raising the Floor“, [Global Public Inclusive Infrastructure](#).



Vanderheiden, Treviranus und Chourasia<sup>436</sup> beschrieben wird, ist ein interessanter Ansatz mit einem universalen Nutzerprofil, das auf unterschiedliche Plattformen und Anwendungen übertragbar ist, um eine personalisierte Einstellung zu erleichtern.

Je nachdem, ob das Spiel von einem einzelnen Spieler gespielt wird oder im Mehrspieler-Modus, sind die Herausforderungen völlig unterschiedlich. Beim Einzelspielermodus kann der Spieler Anpassungen wählen, ohne auf andere Spieler Rücksicht nehmen zu müssen oder darauf, wie andere Spieler den Verstoß gegen die Spielregeln auslegen. Beim Spielen mit anderen kommt es darauf an, ob auf demselben Gerät gespielt wird (mit einer gemeinsamen Tastatur oder mehreren Steuergeräten), in einem lokalen Netzwerk (LAN) oder über das Internet. Das Spielen auf demselben Gerät dürfte am häufigsten zu Hause mit Freunden stattfinden. Beim LAN-Gaming dagegen spielen wahrscheinlich andere Spieler mit, die Sie nicht kennen, auf LAN-Partys oder großen Gaming-Veranstaltungen. Diese unterschiedlichen sozialen Kontexte bringen unterschiedliche Herausforderungen und Chancen für die Inklusion mit sich. Der Copilot-Modus bei Xbox bedeutet, dass Sie sich die Steuerung mit mehreren anderen Personen teilen und dass die Spieler unterschiedliche Teile des lokal gespielten Spiels gemeinsam steuern können. So kann zum Beispiel bei einem Fußballspiel ein Spieler das Schießen steuern, der andere die Leitung des Spiels. Darüber hinaus sind bei inklusiven Wettkämpfen mit Computerspielen, die mit zwei oder mehr Spielern gespielt werden (lokal oder online), unterschiedliche Anpassungen für jede Person erforderlich, ähnlich dem „Handicap“ beim Golfen.

Online-Spiele können eine weitere Herausforderung darstellen, da die Spieler sich häufig nicht persönlich kennen. Dies kann eine toxische Umgebung erzeugen, in der einige Spieler in Frage stellen, ob Menschen mit Behinderung das Spiel überhaupt spielen sollten.<sup>437</sup> Ähnliche Erfahrungen machen auch viele Frauen, die an Online-Spielen teilnehmen, und dies erfordert einen intersektionalen Ansatz zu Inklusion.

All diese Probleme, einschließlich der Barrieren, die den Spielstart erschweren, können von Familienmitgliedern oder anderen Personen im Umfeld der Person gelöst werden, und es kann auch sein, dass diese Personen sich nicht für Technik interessieren oder keine Gaming-Erfahrung haben. Dies kann zu erheblichen Problemen bei der Zugänglichkeit führen. Es kann also durchaus vorkommen, dass das Spiel über alle erdenklichen Barrierefreiheitsfunktionen verfügt, dass alle Hardware vorhanden ist, und der behinderte Spieler das Spiel trotzdem nicht spielen kann, weil niemand da ist, der das Ganze so einstellen kann, dass das Spiel für die betreffende Person auch tatsächlich barrierefrei ist. Da Video-Schnittstellen häufig geändert werden, bedeutet dies, dass Tutorials schnell überholt sind. Diese Situation kann frustrierend sein. Das Spiel ist *fast* zugänglich, aber trotzdem unerreichbar, da die Spieleentwickler nicht an die „Proxy-

---

<sup>436</sup> Vanderheiden, G.C., Treviranus J., und Chourasia A. (2013), „[The global public inclusive infrastructure \(GPII\)](#)“, in *Proceedings of the 15th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*, Association for Computing Machinery: Bellevue, Washington. Artikel 70.

<sup>437</sup> Ellis K., Leaver T. und Kent M. (2022), *Gaming Disability: Disability Perspectives on Contemporary Video Games*, Taylor and Francis.

Player“ gedacht haben, an die Personen in der Nähe des Spielers, auf die ein behinderter Spieler möglicherweise angewiesen ist.

### 9.3. Inklusion am Arbeitsplatz in der Videospieleindustrie

Dieser Abschnitt gibt einen Überblick über die Entwicklungen, die in den letzten 20 Jahren in der Videospieleindustrie stattgefunden haben, einschließlich der Auswirkungen der Rechtsvorschriften in den Vereinigten Staaten und in Europa. Er befasst sich auch mit unterschiedlichen Ansätzen zur Barrierefreiheit von Spielen, entweder indem normale Spiele barrierefrei gemacht werden oder indem spezielle Spiele für oder von Behinderten entwickelt werden, aber auch mit Leitlinien, Büchern und Websites.

#### 9.3.1. Sensibilisierung der Gaming-Branche für Barrierefreiheit und Support

Der erste wissenschaftliche Beitrag über die Barrierefreiheit von Computerspielen dürfte der Artikel von Karen Hughes sein, der 1981 veröffentlicht wurde.<sup>438</sup> Noch frühere Beispiele für Bemühungen um Barrierefreiheit von Videospiele finden sich in der Online-Ressource „Accessible Gaming Museum“ von Barrie Ellis.<sup>439</sup> Dort gab es bereits in den 1970er-Jahren oder sogar noch früher Beispiele für Anpassungen.<sup>440</sup> In den 1980er- und 1990er-Jahren ging die Entwicklung weiter, sowohl auf Seiten einzelner Personen als auch auf Seiten der Branche. Aber auf der Game Developers Conference (GDC) von 2003, nach wie vor eine der wichtigsten Veranstaltungen für Spieleentwickler, waren Barrierefreiheit oder Inklusion noch keine Themen. Nach der GDC von 2003 gründete eine kleine Gruppe von engagierten Personen in den USA und Europa die International Game Developers Association (IGDA)<sup>441</sup> Game Accessibility Special Interest Group (GASIG)<sup>442</sup>, die sich innerhalb der GDA für die Förderung der Barrierefreiheit von Videospiele einsetzte. Diese Gruppe veröffentlichte auch ein Weißbuch über die Barrierefreiheit von Videospiele, um die Branche stärker für das Problem zu sensibilisieren.<sup>443</sup>

Im ersten Jahrzehnt des neuen Jahrtausends (2000-2010) gab es weltweit vermehrt Anstrengungen für mehr Barrierefreiheit. Zum Beispiel die Website OneSwitch.org<sup>444</sup>, die 2002 von Barrie Ellis im Vereinigten Königreich gegründet wurde als „eine unterhaltsame Ressource für Switch-Nutzer“ und „für alle, die auf der Suche nach

---

<sup>438</sup> Hughes K. (1981), „[Adapting Audio/Video Games for Handicapped Learners: Part 1](#)“, *Teaching Exceptional Children*, (Band 14, Ausgabe 2), S. 80-3.

<sup>439</sup> OneSwitch, [Accessible Gaming Museum](#).

<sup>440</sup> OneSwitch, [Game Accessibility: Past, Present and Possible Futures](#).

<sup>441</sup> <https://igda.org/>.

<sup>442</sup> <https://igda-gasig.org/>.

<sup>443</sup> IGDA Game Accessibility SIG, [Accessibility in games: motivations and approaches](#).

<sup>444</sup> [OneSwitch](#).



Lösungen für barrierefreie Spiele und Informationen sind.“ Oder AudioQuake, das aus dem AGRIP<sup>445</sup>-Projekt hervorgegangen ist. AudioQuake wurde entwickelt als eine Modifikation des Computerspiels Quake für Blinde und sehbehinderte Menschen, mit „Einzelspieler-, Co-op- und Deathmatch-Modus, Tools für die Modifikation des Spiels und sogar einer Basic-Level-Beschreibungssprache, damit Spieler neue Levels für das Spiel beschreiben können anstatt sie visuell zu gestalten“. In den USA wurde die Wohlfahrtsorganisation AbleGamers<sup>446</sup> gegründet, „um Möglichkeiten zu schaffen, die Menschen in die Lage versetzen, Videospiele zu spielen, um die soziale Isolation zu überwinden“. In den Niederlanden wurde die Seite AudioGames.net<sup>447</sup> gegründet „als ein Gemeinschaftsportal für alles, was man mit Audiospielen tun kann.“ In Griechenland wurde am Institut für Computerwissenschaften ICS-FORTH über universal zugängliche Spiele<sup>448</sup> geforscht. Dort wurden auch solche Spiele entwickelt. Ein weiteres Beispiel ist die Entwicklung von Doom3[CC]<sup>449</sup> für Hörgeschädigte, eine Modifikation des Spiels Doom3. Es enthielt sowohl farbcodierte Untertitel als auch einen „visuellen Audio-Radar“, um die Entfernung und die Richtung von Sounds und Stimmen anzuzeigen. Etwa zur selben Zeit wurde das Spiel Half-Life 2 von Valve veröffentlicht mit integrierter Textbeschreibung. Trotzdem hat das Thema Barrierefreiheit von Computerspielen in der Gaming Branche oder auf Videospiele-Konferenzen bis etwa Mitte der 2010-er Jahre keine besondere Beachtung gefunden.

Daran hat sich auch heute noch nicht viel geändert. So hat zum Beispiel ein ausführlicher aktueller Bericht der Neogames Finland Association<sup>450</sup> über den Stand der europäischen Games-Industrie, der 2024 veröffentlicht wurde, das Thema Nachhaltigkeit überwiegend unter einer Umweltperspektive behandelt, nicht jedoch unter einer Behindertenperspektive. Auch bei den Themen Gender und Ethnizität fehlte ein solcher umfassenderer und inklusiverer Ansatz.

### 9.3.2. Überblick über die Rechtsvorschriften

Seit etwa 2010 hat sich einiges getan bei den Rechtsvorschriften über die Barrierefreiheit von Videospiele, zuerst in den Vereinigten Staaten mit dem Communications and Video Accessibility Act (CVAA) im Jahr 2010<sup>451</sup> und 2019 in Europa mit dem Europäischen Zugänglichkeitsgesetz<sup>452</sup>.

Seit Januar 2019 fällt die Videospieleindustrie vollständig in den Vereinigten Staaten unter den Geltungsbereich des Gesetzes über die Barrierefreiheit. Dies hatte vor

---

<sup>445</sup> [AGRIP](#).

<sup>446</sup> [AbleGamers](#).

<sup>447</sup> [AudioGames.net](#).

<sup>448</sup> ICS FORTH, [Universally accessible games](#).

<sup>449</sup> [Doom3\[CC\]](#).

<sup>450</sup> Neogames Finland Association (2024), [„The state of the European game industry and how to unleash its full potential“](#).

<sup>451</sup> FCC, [Communications and Video Accessibility Act](#).

<sup>452</sup> [Richtlinie \(EU\) 2019/882](#) des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. April 2019 über die Barrierefreiheitsanforderungen für Produkte und Dienstleistungen.



allem zur Folge, dass eine Reihe von Ausnahmeregelungen, die Videospieleunternehmen seit 2012 von der US-Behörde Federal Communication Commission (FCC) für notwendige Forschung und Entwicklung gewährt worden waren, Ende 2018 ausgelaufen sind.<sup>453</sup> Seitdem muss jede Videospiele-Hardware und -Software für Online-Kommunikation die CVAA-Anforderungen an die Barrierefreiheit erfüllen. Dies hatte erhebliche Veränderungen für die Branche zur Folge, da dieses Gesetz eine große Bandbreite von Anpassungen an die Barrierefreiheit abdeckt.

Titel I des CVAA enthält insbesondere Vorschriften für die Barrierefreiheit für Produkthersteller und Anbieter von Dienstleistungen, die moderne Kommunikationsdienste (Advanced Communication Services - ACS) anbieten. ACS umfassen Funktionen wie Zwei-Wege-Kommunikation, Mensch-zu-Mensch-Kommunikation, Echtzeit-Kommunikation oder Fast-Echtzeit-Kommunikation, Voice over Internet Protocol (VoIP), Text-Kommunikation (z.B. E-Mail, Instant Messaging, Chat), Videokonferenzen sowie Browser (einschließlich mobiler Browser). Beim Gaming könnten ACS-Funktionen über Konsolenhardware oder -Zubehör aktiviert werden oder andere Technologieprodukte oder -Dienste (z.B. Apps, die Gamer-Kommunikation über Text, Stimme oder Video unterstützen).

Titel II des CVAA enthält Barrierefreiheitsvorschriften für Geräte wie Spielekonsolen, die eine Möglichkeit für die Wiedergabe oder Aufzeichnung von Videoprogramm-Inhalten bieten, die über das Internet bereitgestellt werden. Playback-Anforderungen umfassen: korrekte Anzeige von Untertiteln, Video-Beschreibungsinformationen und Notfallinformationen. Geräte, die Videoprogramme in voller Länge aufzeichnen können, müssen Informationen über die Barrierefreiheit korrekt speichern und wiedergeben (z.B. Untertitel, Videobeschreibung). Außerdem muss eine einfache Art der Aktivierung von Barrierefreiheitsfunktionen angeboten werden.<sup>454</sup>

Bei dem europäischen Rechtsakt zur Barrierefreiheit (EAA) handelt es sich um eine EU-Richtlinie (Richtlinie 2019/882), die Anforderungen an die Zugänglichkeit für Produkte und Dienstleistungen festlegt, um Menschen mit Behinderungen gleichberechtigten Zugang zu gewährleisten. Das EAA muss daher in allen 27 Mitgliedstaaten in nationales Recht umgesetzt werden. Es wird am 28. Juni 2025 in Kraft treten.<sup>455</sup> Es betont die Verpflichtung in Bezug auf die Barrierefreiheit, die die EU und die Mitgliedstaaten mit der Ratifizierung des Übereinkommens der Vereinten Nationen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (UN-Behindertenrechtskonvention) eingegangen sind.<sup>456</sup>

Das Barrierefreiheitsgesetz erwähnt zwar Videospiele nicht ausdrücklich. Aber der breite Anwendungsbereich des Gesetzes und der Verweis auf frühere Richtlinien lassen vermuten, dass dieses Gesetz erhebliche Auswirkungen auf die Gaming-Industrie haben wird. Besonders erwähnenswert sind die Erwägungsgründe 46 und 47. Sie erweitern den Anwendungsbereich von Richtlinie (EU) 2016/2102 über die Barrierefreiheit von Websites

---

<sup>453</sup> IGDA-GASIG, [GDC 2019: Industry discussions on game accessibility](#).

<sup>454</sup> [AbleGamers](#).

<sup>455</sup> <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1202>.

<sup>456</sup> [UN Convention on the Rights of Persons with Disabilities](#).



und mobile Anwendungen öffentlicher Stellen<sup>457</sup> auf private Wirtschaftsakteure. Diese Erweiterung betont die Bedeutung der Barrierefreiheit von Benutzeroberflächen auf allen digitalen Plattformen, Videospiele eingeschlossen.

So macht die Richtlinie von 2016, auf die im EAA verwiesen wird, die Einhaltung der europäischen Norm EN 301 549<sup>458</sup> für EU-Mitgliedstaaten und Mitglieder der Europäischen Freihandelsorganisation (Artikel 6) zur Pflicht. Diese Norm ist wichtig für die digitale Barrierefreiheit in der EU, da sie

- für Benutzeroberflächen von Videospiele gilt (wie in den Tabellen 10.2 und 11.2 der Norm angegeben);
- internationale Richtlinien für barrierefreie Webinhalte festlegt (Web Content Accessibility Guidelines – WCAG);
- sowohl für den öffentlichen als auch für den privaten Sektor gilt.

Aus diesen Anforderungen kann man vernünftigerweise schlussfolgern, dass Benutzeroberflächen für Videospiele, unabhängig davon, ob sie von öffentlichen oder privaten Stellen entwickelt wurden, europäischen Barrierefreiheits-Standards entsprechen müssen. Wenn dies tatsächlich der Fall ist, könnten sich daraus erhebliche Konsequenzen für die Videospieleindustrie ergeben, die nicht immer die Interessen behinderter Spieler berücksichtigt. Diese komplexe Situation ist zumindest teilweise auf das Zugänglichkeitsparadox der Gaming-Industrie zurückzuführen.

Wie auch immer die Auswirkungen des EAA auf Spiele und Spieleplattformen aussehen werden – das amerikanische CVA-Gesetz hat in den wenigen Jahren, in denen es auf die Videospieleindustrie Anwendung findet, bereits zu erheblichen Änderungen geführt. Schon jetzt haben viele Spiele und Plattformen ihre Barrierefreiheit weit über die Anforderungen des CVAA hinaus verbessert. Dies geht aus den Erklärungen der FCC auf der Game Accessibility Conference von 2018 hervor.<sup>459</sup> In den letzten zehn Jahren ist das Interesse an der Barrierefreiheit von Videospiele gewaltig gestiegen. Das gilt nicht nur für die Forschung, wo sehr viel mehr wissenschaftliche Beiträge zu diesem Thema zu finden sind, sondern auch für die Branche selbst. Das wird deutlich an der Zahl der Teilnehmer am Runden Tisch der IGDA Game Accessibility Special Interest Group (GASIG), die von anfänglich 10 auf über 100 gestiegen ist. Heute hat die GASIG mehr als 2000 Mitglieder (GASIG Discord, März 2024) - gegenüber 10 im Jahr 2004. Auch die Zahl der Teilnehmer an der Game Accessibility Conference<sup>460</sup> ist gestiegen, und die Gaming-Branche bietet neue Spiele mit innovativen Lösungen für Hardware und Software an. Gestiegen ist auch die Zahl der Communities, Berater, YouTuber, Entwickler, Bewertungsportale, Game Awards, Wissenschaftler und mehr, die in diesem Bereich aktiv sind.

---

<sup>457</sup> [Richtlinie \(EU\) 2016/2102](#) des Europäischen Parlaments und des Rates vom 26. Oktober 2016 über den barrierefreien Zugang zu den Websites und mobile Anwendungen öffentlicher Stellen.

<sup>458</sup> [https://accessible-eu-centre.ec.europa.eu/document/download/f096e2b7-06b5-47aa-935d-5be981b642ab\\_en?filename=plantilla%20referencias\\_UNE\\_2.pdf](https://accessible-eu-centre.ec.europa.eu/document/download/f096e2b7-06b5-47aa-935d-5be981b642ab_en?filename=plantilla%20referencias_UNE_2.pdf).

<sup>459</sup> IGDA Game Accessibility SIG, [About CVAA](#).

<sup>460</sup> IGDA GASIG, [Game Accessibility Conference](#).



Eigentlich ist das Problem der Barrierefreiheit von Computerspielen so alt wie die Gaming-Industrie selbst. Aber das CVA-Gesetz hat der Entwicklung in diesem Bereich eine Art Schub verliehen. Natürlich ist es noch ein weiter Weg, bis alle Spiele barrierefrei und inklusiv sind, bis wir einen Punkt erreicht haben, an dem der Ansatz des Universal Design tatsächlich umgesetzt wird und Barrierefreiheit als mehr angesehen wird als eine Pflichtübung, um Gesetze und Verordnungen einzuhalten. Es ist auch wichtig, eine intersektionale Perspektive einzunehmen und zu erkennen, dass Barrierefreiheit einfach gutes Design für alle Spieler bedeutet.

Kleinere Studios haben häufig nicht die Mittel, um Spiele zu entwickeln, die barrierefrei und inklusiv sind. 2011 haben in Australien Film Victoria, jetzt VicScreen,<sup>461</sup> und ihr Förderprogramm für Spiele eine Partnerschaft mit der IGDA GASIG geschlossen, um in Fragen der Barrierefreiheit Unterstützung beim Beantragen von Fördermitteln zu erhalten. Dabei wurde ein erfolgreicher Ansatz gefunden: „Wir haben nicht gesagt, dass Barrierefreiheit von Spielen erforderlich ist, vielmehr haben wir darauf hingewiesen, dass dies bei der Vergabe von Fördermitteln positiv bewertet wird.“<sup>462</sup> In diesem Kapitel wurde eine Reihe von anderen Ressourcen vorgestellt, aber dies sind nur eine Handvoll Beispiele.<sup>463</sup>

### 9.3.3. Anmerkungen zum aktuellen Stand der Inklusion und Barrierefreiheit von Videospielen in der Videospieleindustrie

Während der Round Table-Veranstaltungen der IGDA GASIG auf der GDC 2024<sup>464</sup> forderten einige Teilnehmer, das Management solle sich für eine Standardisierung der Anpassungen am Arbeitsplatz einsetzen. Das Problem war, zu verhindern, dass die Person, die eine solche Anpassung braucht, befürchten muss, dass sich eine solche Forderung nachteilig auf ihre Karriere auswirkt, also etwa Arbeitszeiten, mehr Zeit zum Erledigen von Aufgaben, von zu Hause arbeiten, barrierefreie Tools für die Spieleentwicklung und die bebaute Umwelt. Klarheit, Struktur und langfristige Planung sind ebenfalls notwendige Voraussetzungen. Es gab auch eine Anfrage nach Bereitstellung von mehr Software-Bibliotheken, um Barrierefreiheit in Spielen leichter umsetzen zu können. Unter einem eher sozialen Gesichtspunkt wurde das Risiko eines Burnout unter Befürwortern der Barrierefreiheit von Spielen erörtert und die Notwendigkeit interner Unterstützung betont. Diese Beispiele zeigen, wie notwendig ein stärkeres Engagement für Inklusion ist, nicht nur bei den Spielen selbst, sondern auch in den Studios, wo die Spiele entwickelt werden. Diese Umgebungen können große internationale Unternehmen sein, aber auch kleine

---

<sup>461</sup> VicScreen, [Victorian Government's creative and economic screen development agency](#).

<sup>462</sup> IGDA GASIG, [Film Victoria update – a game accessibility success story](#).

<sup>463</sup> Zu einer eingehenderen Analyse siehe die Game Accessibility Conference; diese veröffentlicht alle Reden und Beiträge kostenlos, und zwar sowohl live als auch nach der Konferenz auf YouTube. Siehe unter: IGDA GASIG, [YouTube Channel](#).

<sup>464</sup> IGDA-GASIG, [GDC 2024 Roundtable](#).



Home-Studios und alles dazwischen. So wie die Spieleindustrie in den letzten zehn Jahren gemeinsam daran gearbeitet hat, barrierefreie Spiele und Spiele-Steuerungen zu entwickeln, manchmal mit finanzieller Unterstützung durch Unternehmen wie VicScreen, so müssen diese Bemühungen ausgedehnt werden auf andere Spieleunternehmen, vor allem kleinere, mit dem Ziel, mehr inklusive Arbeitsplätze zu schaffen. Dies wird die Entwicklung von inklusiveren Spielen ermöglichen, die wiederum allen Spielern zugutekommen.

## 9.4. Abschließende Bemerkungen

Dieses Kapitel hat sich mit Barrierefreiheit und Inklusion befasst und erklärt, wie Videospiele sich von anderer Software unterscheiden, und zwar in Bezug auf Kunst, absichtliche Barrieren, die durch Spielregeln eingeführt werden, und End User Development (Endbenutzer-Entwicklung). Außerdem wurde auf die doppelte Rolle von Spieler und Spieleentwickler am Game-Play-Arbeitsplatz hingewiesen, um ein besseres Verständnis für die Notwendigkeit von Barrierefreiheit und Inklusion zu ermöglichen sowie für die Tools, die dafür erforderlich sind, sowohl bei den Spielen selbst als auch in der Spieleindustrie und der Gaming-Kultur insgesamt. Das Kapitel enthält einen Überblick über die Ansätze zur Barrierefreiheit von Spielen, gefolgt von einer Beschreibung der „Reise“, die ein Spieler unternehmen muss, um ein Spiel spielen zu können. Eines der größten Hindernisse, das bisher weitgehend ausgeklammert wurde, ist die Rolle der Personen um den Spieler herum, ebenso wie die Frage, wie robust und benutzerfreundlich Hardware und Einstellungen sein müssen, damit Spieler mit Behinderung sie ohne Probleme benutzen können. Danach wurden aktuelle Fragen der Inklusion und Barrierefreiheit am Arbeitsplatz in der Spieleindustrie diskutiert und auf die Forderung nach einer Standardisierung von Anpassungen hingewiesen, die von Spieleentwicklern gestellt wurde. Die Zukunft wird viele Chancen für inklusives Design und Barrierefreiheit von Spielen bringen, aber sie birgt auch Risiken und Herausforderungen, vor allem für kleinere Unternehmen, denen es möglicherweise an den notwendigen Mitteln fehlen wird.



# 10. Hass und Extremismus im Videospielektor

Linda Schlegel, Researcher, Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF), Deutschland

## 10.1. Einleitung

In den letzten Jahren hat das Interesse an einem potentiellen Zusammenhang zwischen Gaming und Extremismus erheblich zugenommen.<sup>465</sup> Nicht nur, dass mehrere Terroranschläge mit Gaming-Communities in Verbindung gebracht wurden - es gibt auch immer mehr Hinweise darauf, dass Extremisten Videospiele und spielebezogene Inhalte für ihre Zwecke missbrauchen und dass diese Praxis weit verbreitet ist. Dieses Phänomen hat zunehmend die Aufmerksamkeit von Wissenschaftlern, Fachkräften im Bereich Extremismusbekämpfung und Politikern auf EU- und internationaler Ebene auf sich gezogen. Institutionen wie das EU-Internetforum, der EU-Koordinator für Terrorismusbekämpfung, die UN-Organe zur Terrorismusbekämpfung, das Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT) und das neu gegründete Extremism and Gaming Research Network (EGRN), haben sich in den letzten Jahren vermehrt diesem Thema gewidmet.<sup>466</sup> In den vergangenen Monaten hat das Thema noch an Aktualität gewonnen, nachdem russische Desinformation und Inhalte im Zusammenhang mit dem Gazakrieg im Online-Gaming aufgetaucht sind.<sup>467</sup> Es scheint als sei der Videospielektor zu einer neuen Front für politische Konflikte, Extremismus und Sicherheitsüberlegungen geworden.

Die Gaming-Welt ist für die Extremismusforschung und -bekämpfung allerdings noch weitgehend Neuland. Das Wissen darum, wie böswillige Akteure Videospiele

---

<sup>465</sup> Für einen Überblick siehe Schlegel L. und Kowert R. *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge, New York, 2024.

<sup>466</sup> EU Counter-Terrorism Coordinator, [9066/20: Online gaming in the context of the fight against terrorism](#), 2020.

Schlegel L. und Amarasingam A. „[Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism](#)“, United Nations Office Of Counter-Terrorism, 2022, <https://gifct.org/year-four-working-groups/https://extremismandgaming.org/>.

<sup>467</sup> Marcus, C. „[Pro-Palestine video game accused of promoting terrorism and anti-Semitism is blocked in Australia: 'Straight out of the Hamas playbook'](#)“, *Sky News*, 10. April 2024.

Olaizola Rosenblat M. „[How Russia is Using Online Video Games to Promote the War in Ukraine](#)“, *Just Security*, 15. August 2023.



missbrauchen, steckt noch in den Kinderschuhen. Es gibt viele offene Fragen, und systematische, umfassende empirische Erkenntnisse fehlen bisher. Dieses Kapitel sollte daher als Momentaufnahme eines jungen, hoch dynamischen Bereichs gesehen werden. Es liefert zunächst einen Überblick über den derzeitigen Wissensstand zum Thema Extremismus im Videospielektor, bevor es sich mit den Herausforderungen für die Forschung und Präventionsmaßnahmen zur Bekämpfung von Extremismus im Gaming-Sektor befasst.

## 10.2. Hass und Extremismus im Videospielektor

Extremisten machen sich den Videospielektor auf vielfältige Weise zunutze. Diese Aktivitäten lassen sich in vier Kategorien aufteilen: die Produktion eigener Videospiele, die Nutzung bereits existierender Videospiele, die Nutzung von Gaming (-nahen) Plattformen und die Übernahme von Gaming-Ästhetik und Gaming-Kultur.

### 10.2.1. Produktion eigener Videospiele

Seit Jahrzehnten entwickeln und verbreiten Extremisten ihre eigenen Videospiele. Schon Ende der 1980er Jahre tauchten Spiele wie *KZ-Manager* auf, die von Rechtsextremisten entwickelt wurden und in denen sie ihre hasserfüllten Ansichten verbreiteten. Seitdem wurden Dutzende von Videospiele von Rechtsextremisten, Dschihadisten und in jüngster Zeit von Mitgliedern der so genannten Incel-Bewegung (Abkürzung für „involuntary celibate“ – unfreiwillig sexuell enthaltsam) entwickelt.<sup>468</sup>

Das vielleicht bekannteste Beispiel für „Gaming Jihad“ ist das Smartphone-Spiel *Huroof*, das vom so genannten Islamischen Staat (IS) entwickelt wurde.<sup>469</sup> Es wurde für Kinder entwickelt, die gerade das Alphabet lernen. In dem Spiel sollen Kinder Buchstaben Bildern zuordnen. Aber statt zum Beispiel eines Balls für den Buchstaben B oder eines Elefanten für den Buchstaben E müssen die Kinder den einzelnen Buchstaben Waffen und extremistische Symbole zuordnen. Der Versuch, Kinder und Jugendliche über Videospiele zu erreichen, hat eine lange Tradition bei dschihadistischen Gruppen. Die Hisbollah zum Beispiel hat in den letzten Jahren eine ganze Reihe von Ego-Shooter-Spielen entwickelt, in denen die Spieler mehrere Missionen erfüllen müssen, um Hisbollah-Gegner zu bekämpfen. Videospiele sind auch in rechtsextremen und rechtsradikalen Kreisen ein

---

<sup>468</sup> Prinz M. „Extremist games and modifications – the „metapolitics“ of anti-democratic forces“, in Schlegel L. und Kowert R. (Hrsg.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge, New York, 2024, S.57-71.

The Soufan Center, „[Incels and the Gaming-Radicalization Nexus](#)“, 2024.

<sup>469</sup> Lakomy M. „Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment“, *Studies in Conflict & Terrorism* 42, 2019, S.383-406.

Schlegel L. „Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes“, *Journal for Deradicalization* 23, 2020, S.1-44.



beliebtes Medium.<sup>470</sup> Ein aktuelles Beispiel ist das Videospiel *Heimat Defender: Rebellion*, das von mehreren Organisationen entwickelt wurde, die der Identitären Bewegung nahestehen.<sup>471</sup>

Ob solche Videospiele zu einer Radikalisierung beitragen können, wird derzeit kontrovers diskutiert.<sup>472</sup> Dass Videospiele an sich *keine* Radikalisierung *verursachen* können und dass der Konsum extremistischer Propaganda allein nicht ausreicht, damit sich Personen radikalieren, steht außer Frage. Radikalisierung ist ein sehr komplexer Prozess mit vielen Facetten und immer ein Zusammenspiel von persönlichen, sozialen und Umweltfaktoren. Welche Rolle Videospiele in digitalen Radikalisierungsprozessen spielen (können), ist noch nicht klar. Um den Einfluss von Videospiele zu verstehen, sind weitere Forschungsarbeiten notwendig.

## 10.2.2. Nutzung bereits existierender Videospiele

Da die Produktion solcher Videospiele komplex ist und nicht nur finanzielle Ressourcen erfordert, sondern auch Game-Design-Kompetenzen, kommt es häufiger vor, dass Extremisten auf bereits existierende Spiele zurückgreifen. Diese Videospiele werden auf unterschiedliche Art und Weise für Propagandazwecke genutzt, unter anderem auch für die Integration von Propagandainhalten in die Spiele selbst, die Entwicklung von Modifikationen (so genannter „Mods“), die Nutzung von In-Game-Kommunikationsfunktionen, Geldwäsche und vor allem im Fall der russischen Propaganda die Präsenz in der E-Sport-Szene.

Extremisten und radikale Einzelpersonen nutzen kommerzielle digitale Spiele, um ihre Ideologie darzustellen und zu verbreiten. Besonders beliebt sind „Sandkastenspiele“, die es den Nutzern ermöglichen, ihre eigene Welt zu schaffen. Wissenschaftler haben zum Beispiel in Minecraft Konzentrationslager entdeckt, in Fortnite eine Spielversion des Sturms auf das Kapitol im Jahr 2021 und in Roblox die Errichtung eines digitalen ‚Kalifats‘ und eines weißen Ethno-Staates.<sup>473</sup> Es gibt auch Berichte darüber, dass in beliebten Online-Spielen offen rechtsextreme Benutzernamen verwandt wurden, etwa „HeilHitler“ oder „WhiteLivesOvrBlk“ (White Lives Over Black), die eindeutige Hinweise auf die

---

<sup>470</sup> Selepak A. „Skinhead Super Mario Brothers: An Examination of Racist and Violent Games on White Supremacist Web Sites“, *Journal of Criminal Justice and Pop Culture* 17, 2010, S.1-47.

<sup>471</sup> Schlegel L. „[No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game](#)“.

<sup>472</sup> Kowert R., Martel, A. und Swann, W. „You are What you Play: The Risks of Identity Fusion in Toxic Gamer Cultures“, *Games Research and Practice* 1, 2023, S.1-3.

Robinson N. und Whittaker J. „Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames“, *Studies in Conflict & Terrorism*, 2021, zuerst online.

<sup>473</sup> D'Anastasio C. „[How Roblox Became a Playground for Virtual Fascists](#)“, *Wired*, 10. Juni 2021.

Innenministerium der Republik Singapur „Press Release: Issuance of Orders Under the Internal Security Act Against Two Self-Radicalised Singaporean Youths“, 21. Februar 2023,

Miller C. und Silva S. „[Extremists using video-game chats to spread hate](#)“, *BBC News*, 23. September 2021, Global Project Against Hate and Extremism „Fortnite's Political Content Encourages Violence and Allows Players to Stage a Capitol Insurrection“, 2024.



Präsenz radikalierter Einzelpersonen in der Gaming-Welt sind.<sup>474</sup> Vor kurzem wurde bei Recherchen in Roblox ein Wahlsimulator entdeckt, in dem Adolf Hitler als Kandidat auftritt und Slogans wie „Dictatorship [sic!] is great“ („Diktatur ist großartig“) „eliminate all the LGBTQ [sic!] people“ („vernichtet alle LGBTQ“) und „bring back slavery [sic!]“ („führt die Sklaverei wieder ein“) verbreitet werden. Die Rechtschreibfehler sind wahrscheinlich Absicht, um zu verhindern, dass verbotene Schlüsselwörter von dem automatischen Suchfilter entdeckt werden – eine Taktik, die häufig von Extremisten online genutzt wird.<sup>475</sup> Extremistische Inhalte in Roblox sind besonders besorgniserregend, denn fast 60% aller Roblox-Nutzer sind jünger als 16 Jahre und 21% sogar jünger als neun Jahre.<sup>476</sup>

In jüngster Zeit konnte auch eine Zunahme von russischer Propaganda und prorussischer Desinformation in beliebten Online-Spielen festgestellt werden, vor allem im Zusammenhang mit dem Ukraine-Krieg. So konnten zum Beispiel Spieler in *Minecraft* Kampfszenen der Besetzung der Ukraine nachspielen, in denen die Ukrainer als Nazis dargestellt werden.<sup>477</sup> Außerdem soll ein russischer Regierungsvertreter *Minecraft*-Inhalte zur Feier des Russlandtags gestreamt haben, was darauf hinweist, dass die russischen Behörden sich sehr wohl der popkulturellen Anziehungskraft des Spiels bewusst sind.<sup>478</sup> Ukrainische Behörden haben auf der anderen Seite offen dazu aufgerufen, kommerzielle Spiele zu verbieten, die prorussische Propaganda verbreiten, auch *Atomic Heart*, das prosovjetsche Narrative, Verherrlichung des KGB sowie russische militärische Elemente enthält.<sup>479</sup> Es gibt aber auch Versuche, die russischen Desinformationskampagnen innerhalb von Videospiele zu bekämpfen. So hat zum Beispiel eine ukrainische Fundraising-Website Geld gesammelt, um Gegeninhalte zu prorussischer Desinformation in *Minecraft* zu entwickeln.<sup>480</sup>

Radikalisierte Nutzer entwickeln seit mehr als zwanzig Jahren Modifikationen von populären Videospiele, einschließlich der Erschaffung neuer visueller Elemente (z.B. Nazi-Souvenirs für den Avatar), neuer Narrative (z.B. den Zweiten Weltkrieg mit der Wehrmacht nachzuspielen und zu gewinnen), neuer Welten (z.B. eine Welt, in der alle Menschen weiß sind und Frauen versklavt werden) oder neuer Spielinhalte (z.B. die Möglichkeit, Terroranschläge nachzuspielen). Diese „Mods“ sind ein beliebtes Instrument, um ideologische Inhalte zum Ausdruck zu bringen und zu verbreiten, ohne dass vollständige eigene Propagandaspiele entwickelt werden müssen. Sie werden oft mit anderen Nutzern in speziellen Mod-Foren geteilt.<sup>481</sup> Es ist möglich, dass diese Mods von

---

<sup>474</sup> Anti-Defamation League „[Hateful Usernames in Online Multiplayer Games](#)“, 2023.

<sup>475</sup> Global Project Against Hate and Extremism, „[Roblox's Election Simulator is Swarming with Fascists](#)“, 2024.

<sup>476</sup> Statista, „[Distribution of Roblox audiences worldwide as of December 2023, by age group](#)“.

<sup>477</sup> Olaizola Rosenblat M. „[How Russia is Using Online Video Games to Promote the War in Ukraine](#)“, *Just Security*, 15. August 2023.

<sup>478</sup> Getahun H. „[Russian propaganda making its way into popular kids' games like Roblox. One Russian official even hosted a concert in Minecraft](#)“, *Business Insider*, 31. Juli 2023.

<sup>479</sup> Pamment, J., Falkheimer J. und Isaksson E. „[Malign foreign interference and information influence on video game platforms: Understanding the adversarial playbook](#)“, 2023.

<sup>480</sup> Sriram, A. „[Ukraine opens new front in Minecraft game to tackle alleged Russian misinformation](#)“, *Reuters*, 21. März 2024.

<sup>481</sup> Winkler C. et al. „[Streaming, Chatting, Modding: Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen](#)“, 2024.



radikalisierten Einzelpersonen entwickelt werden und dass dahinter keine Strategie von Extremistenorganisationen steckt. Aber um das herauszufinden, sind weitere Forschungsarbeiten notwendig.

Was ebenfalls zunehmend Anlass zur Sorge gibt, ist die Befürchtung, dass Extremisten versuchen könnten, In-Game-Chats und Netzwerk-Funktionen wie Sprach- oder Textchats innerhalb von Videospiele für ihre Zwecke zu missbrauchen. Dies kann verschiedene Formen annehmen. In-Game-Chat-Funktionen machen verdeckte private Interaktionen mit anderen radikalisierten Personen möglich, die sehr schwierig aufzudecken sind, wenn sie in ein Videospiele eingebettet sind. Extremisten können auch bilaterale Chats mit Spielern beginnen, von denen sie glauben, dass sie für extremistische Einflüsse empfänglich sind, und versuchen, sie mit ideologischen Inhalten vertraut zu machen, bevor sie eingeladen werden, sich extremistischen Chatgruppen oder Foren auf anderen Plattformen anzuschließen.<sup>482</sup> Größere Chatgruppen und Foren innerhalb von digitalen Videospiele werden auch genutzt, um Hass und extremistische Narrative zu verbreiten und so möglicherweise Tausende von Spielern zu beeinflussen, einschließlich Kinder und Jugendliche. In jüngsten Umfragen hat eine Mehrheit der Spieler berichtet, dass sie bei In-Game-Chats mit anderen Spielern Hass erlebt haben.<sup>483</sup> So haben zum Beispiel Umfragen der Anti-Defamation League (ADL) ergeben, dass mehr als die Hälfte der Teilnehmer in solchen Videospiele-Chats aufgrund ihrer ethnischen Zugehörigkeit, ihres Geschlechts oder ihrer sexuellen Orientierung verbal angegriffen wurde, und mehr als 25% hatten Inhalte festgestellt, in denen der Holocaust geleugnet wurde. Besonders alarmierend ist, dass drei von vier Jugendlichen (zwischen 10 und 17 Jahren) berichteten, dass sie Hasskommentare in digitalen Gaming-Räumen erlebt haben.<sup>484</sup>

Es gibt noch zwei weitere Bereiche, die Anlass zur Sorge geben, zu denen aber derzeit noch keine ausreichende Forschungsgrundlage vorhanden ist: Geldwäsche und die Instrumentalisierung von E-Sport. Es wird befürchtet, dass Extremisten und Terroristen Videospiele für Geldwäsche nutzen könnten. Sie könnten In-Game-Währungen für den Kauf und Weiterverkauf von In-Game-Items nutzen, bevor sie die In-Game-Währung in Krypto-Währung umtauschen.<sup>485</sup> Es gibt auch Berichte über Fundraising über das Livestreamen von Spieleturnieren durch Extremisten.<sup>486</sup> Ein weiterer Bereich, der Anlass zur Sorge gibt, sind E-Sport und Spieleturniere. Es gibt vereinzelte Hinweise darauf, dass Extremisten Spieleturniere organisiert und gestreamt haben, um auf sich aufmerksam zu machen.<sup>487</sup> Auch Russland soll planen, den E-Sport zu nutzen, um seine Propaganda zu

---

<sup>482</sup> Radicalisation Awareness Network „[Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities](#)“, 2021.

<sup>483</sup> Schlegel L. und Amarasingam A. „[Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism](#)“, United Nations Office Of Counter-Terrorism, op.cit.

Olaizola Rosenblat M. und Barrett P. „[Gaming The System: How Extremists Exploit Gaming Sites And What Can Be Done To Counter Them](#)“, 2023.

<sup>484</sup> Anti-Defamation League „[Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023](#)“, 2024.

<sup>485</sup> Lamphere-Englund G. und White J. „[The Online Gaming Ecosystem: Assessing Digital Socialisation, Extremism Risks and Harms Mitigation Efforts](#)“, 2023.

<sup>487</sup> Thomas E. „[The Extreme Right on DLive](#)“, 2021.



verbreiten, ähnlich seinen „Sportswashing“-Bemühungen, um seine Reputation zu verbessern.<sup>488</sup>

### 10.2.3. Nutzung von Gaming-Plattformen und Plattformen mit Gaming-Bezug

Auch auf Gaming-Plattformen und gaming-nahen Plattformen sind Extremisten aktiv. Gaming-Plattformen sind Spieleplattformen, wie der Game Store auf *Steam*, die Gaming-Plattform *Roblox* oder Mod-Foren. Gaming-nahe Plattformen sind Plattformen mit einem indirekten Bezug zu Spielen, weil zum Beispiel eine große Menge an Spielinhalte dort gepostet werden oder sie häufig von Gaming-Communities genutzt werden, wie z.B. die Chat-Plattform *Discord* oder die Livestreaming-Plattform *Twitch*. Hierbei handelt es sich um Plattformen Dritter, die sich nicht auf Kommunikationsfunktionen innerhalb von Spielen beziehen.

Gaming- und gaming-nahe Plattformen werden von Extremisten auf vielfältige Weise genutzt. Zum Beispiel für das Livestreamen von Terroranschlägen wie in Halle (Deutschland) im Jahr 2019, die Planung und Organisation von Anschlägen und Protesten wie die Unite the Right Rally 2017 in Charlottesville (USA) oder den Sturm auf das Kapitol 2021, aber auch für die interne Kommunikation mit anderen radikalisierten Personen, die Überprüfung neuer Gruppenmitglieder und die Verbreitung von Propaganda.<sup>489</sup> Systematische Forschung in diesem Bereich steht zwar erst am Anfang, aber erste Erkenntnisse deuten darauf hin, dass auf fast allen Gaming- und Gaming-nahen Plattformen mühelos extremistische und hasserfüllte Inhalte gefunden werden können - rechtsextreme, islamistische, dschihadistische, incel und frauenfeindliche Inhalte sowie Verschwörungstheorien.<sup>490</sup> Vor allem rechtsextreme Inhalte und White-Supremacy-Inhalte scheinen in diesen digitalen Räumen weit verbreitet zu sein und in aller Offenheit geteilt zu werden.<sup>491</sup> Auch Hasskommentare und Toxizität scheinen auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen weitverbreitet zu sein. Eine UNOCT-Studie hat zum Beispiel festgestellt, dass eine Mehrheit von Spielern in diesen Räumen häufig Beleidigungen, Hassattacken und sogar Aufforderungen wie „Geh und bring dich doch selber um“

---

<sup>488</sup> Khimiak A. „[Cyberpropaganda: How Russia Exploits The Gaming Industry?](#)“, *Ukraine Crisis Media Center*, 25. November 2023.

<sup>489</sup> Schlegel L. Radicalisation Awareness Network „[Extremists' use of gaming \(adjacent\) platforms – Insights regarding primary and secondary prevention measures](#)“, 2021.

<sup>490</sup> Winkler C. et al. „[Streaming, Chatting, Modding: Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen](#)“, 2024, Institute for Strategic Dialogue „[Gamers Who Hate](#)“ series.

<sup>491</sup> Anti-Defamation League „[Free to Play? Hate, Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games](#)“, 2019.

Anti-Defamation League „[Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022](#)“ 2022.



ausgesetzt war.<sup>492</sup> Antisemitismus, Islamfeindlichkeit, Rassismus, Hass gegen LGBTQ und andere identitätsbasierte verbale Angriffe scheinen auf Gaming-Plattformen an der Tagesordnung zu sein.

Es ist wahrscheinlich, dass es sowohl strategische als auch organische Gründe für die Präsenz von Extremisten auf Gaming- und Gaming-nahen Plattformen gibt.<sup>493</sup> Es ist strategisch von Bedeutung, auf diesen Plattformen aktiv zu sein, weil damit Millionen Nutzer erreicht werden können - *Discord*, zum Beispiel hat monatlich 190 Millionen aktive Nutzer.<sup>494</sup> Die Moderation dürfte ein anderer Grund sein, warum Gaming- und gaming-nahe Plattformen strategisch nützlich sind für Extremisten. Sie ist je nach Plattform sehr unterschiedlich und in der Regel weniger strikt als auf anderen Social Media-Plattformen, vor allem weil Gaming- und gaming-nahe Plattformen die Möglichkeit bieten, eigene private selbstmoderierte Gruppen zu bilden, die nur schwer zu überwachen sind. In der Tat sind Gaming- und Gaming-nahe Plattformen häufig Mehrzweck-Plattformen und bieten Extremisten die volle Bandbreite öffentlicher wie privater Kommunikationsmöglichkeiten, von 1:1-Chats und halb-privaten Gruppen bis hin zu Livestreams und großen Foren mit Tausenden von Teilnehmern.<sup>495</sup>

Es kann allerdings auch organische Gründe geben, warum radikalisierte Einzelpersonen zu Gaming- und gaming-nahen Plattformen strömen, ohne dass es eine strategische Direktive von extremistischen Gruppierungen gibt.<sup>496</sup> Der Grund könnte in der Atmosphäre liegen, die in einigen Gaming-Communities herrscht. Während extremistische Ansichten auf vielen sozialen Plattformen auf Ablehnung stoßen, werden sie in Gaming-Communities eher geduldet und kaum sanktioniert.<sup>497</sup> Dies kann wiederum zu einer weiteren Radikalisierung führen: „Die Überschneidung zwischen Frauenfeindlichkeit und Rassismus schafft eine explosive Mischung, die die Empfänglichkeit für extremistische Rekrutierungen verstärken kann. Menschen, die in ihrer Einstellung eine Kombination von Frauenfeindlichkeit, Rassismus, Homophobie oder Ableismus aufweisen, sind wahrscheinlich sehr viel eher empfänglich für extremistische Narrative, die ihre eigene toxische Weltanschauung bestätigen. Extremisten nutzen die emotionale Resonanz geteilter toxischer Überzeugungen aus.“<sup>498</sup> Daher sind Gaming- und gaming-nahe Plattformen ganz wichtig für die Bekämpfung des Extremismus.

---

<sup>492</sup> Schlegel L. und Amarasingam A. „[Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism](#)“, United Nations Office Of Counter-Terrorism, op. cit.

<sup>493</sup> Schlegel L., Radicalisation Awareness Network „[Extremists' use of gaming \(adjacent\) platforms – Insights regarding primary and secondary prevention measures](#)“, op. cit.

<sup>494</sup> Campbell S. „[How Many People Use Discord?](#)“, 12. März 2024.

<sup>495</sup> Schlegel L., Radicalisation Awareness Network, „[Extremists' use of gaming \(adjacent\) platforms](#)“, op. cit.

<sup>496</sup> Ibid.

<sup>497</sup> Ibid.

<sup>498</sup> Wallner C., White, J. und Regeni, P. „[Building Resilience to Extremism in Gaming: Identifying and addressing toxicity in gaming culture](#)“, 2023, S.15.

## 10.2.4. Übernahme der Gaming-Kultur und -Ästhetik

Extremisten übernehmen auch Elemente der Gaming-Kultur und -Ästhetik und instrumentalisieren sie für ihre eigenen Zwecke, um eine attraktive und ‚coole‘ Propaganda zu schaffen. Diese Anklänge können visueller oder verbaler Art sein und können in Propagandainhalten in allen digitalen Räumen erscheinen, nicht nur auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen.

Verbale Aneignung von gaming-bezogenen Inhalten kommt sehr häufig vor und umfasst direkte Verweise auf beliebte Videospiele oder auf die Spielersprache. Ein IS-Rekrutierer zum Beispiel versuchte seine Anhänger mit dem folgenden Tweet dazu zu bewegen, nach Syrien zu reisen: „You can sit at home and play call of duty or you can come here to fulfill the real call of duty ... the choice is yours“ („Ihr könnt zu Hause sitzen und Call of Duty spielen - oder ihr könnt hierherkommen und dem Aufruf zur Pflicht folgen ... ihr müsst euch entscheiden.“) Damit spielte er direkt auf das populäre Videospiel *Call of Duty (CoD)* an.<sup>499</sup>

Extremisten übernehmen auch häufig visuelle Elemente von Videospielelementen und bilden damit Videospiele-Ästhetik nach. IS nahm auch hier eine Vorreiterrolle ein. IS nutzte in seinen Propagandavideos Material von *CoD* und setzte Helmkameras ein, um eine Ego-Shooterspiel-Atmosphäre nachzubilden, in der Spieler die Welt mit den Augen ihres Avatars sehen. Häufig sahen sie allerdings nur die Hände, die eine Waffe halten und nicht den gesamten Körper.<sup>500</sup> Diesen visuellen Stil haben auch Terroristen der extremen Rechten übernommen und bei ihren livegestreamten Anschlägen eingesetzt. Der Attentäter von Halle soll sich an die Zuschauer seines Livestreams gewandt haben, so als ob er ein Videospielelement kommentieren würde.<sup>501</sup> Sowohl Dschihadisten als auch Rechtsradikale haben Memes und Screenshots mit Gaming-Bezug online übernommen.<sup>502</sup> So hat zum Beispiel ein Nutzer auf einem Image-Board eine veränderte Graphik des beliebten Videospieles *Grand Theft Auto* genutzt. Er hat den Slogan in *Grand Theft Auto* umbenannt und die Bilder des Videospieles durch Bilder von Hitler, Anne Frank und Konzentrationslagern ersetzt.<sup>503</sup>

Weitere Elemente, die extremistische Gruppierungen und radikalisierte Einzelpersonen aus Videospielelementen übernommen haben, sind Punkte, Levels, Leaderboards,

---

<sup>499</sup> Schlegel L. und Kowert R. „Introduction: Extremism in Digital Gaming Spaces“, in: Schlegel, L. und Kowert R. (Hrs.) *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge, New York, 2024, S.5.

Dauber C. et al. „Call of Duty: Jihad – How the Video Game Motif Has Migrated Downstream from Islamic State Propaganda Videos“, *Perspectives on Terrorism* 13, 2019, S.17-31.

<sup>500</sup> Schlegel L. „Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes“, *Journal for Deradicalization* 23, 2020, S.1-44.

<sup>501</sup> Böhm M. „[Terroranschlag in Halle: Was das Attentat mit Videospielelementen zu tun hat - und was nicht](#)“, *Spiegel*, 11. Oktober 2019.

<sup>502</sup> Kingdon A. „[God of Race War: The Utilisation of Viking-Themed Video Games in Far-Right Propaganda](#)“, 2023.

Kingdon A. „Beauty is Power: The Use of Gaming References and Gaming Aesthetics in Extremist Propaganda“, in: Schlegel L. und Kowert R. (Hrsg.) *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge, New York, 2024, S.130-147.

<sup>503</sup> Kowert R. und Kilmer E. „[Extremism in Games: A Primer](#)“, 2023.



Quests und Achievements – eine Praxis, die als „Gamification“ bezeichnet wird. Bereits seit Beginn des vergangenen Jahrzehnts nutzten Dschihadistenforen im Internet Spielelemente, etwa die Möglichkeit, Punkte zu sammeln für jeden Kommentar, den Nutzer posten, um das nächste Level zu erreichen. Nur Nutzer, die ein hohes Level erreicht hatten, erhielten Zugang zu bestimmten Teilen des Forums.<sup>504</sup> Britische Rechtsradikale haben offline einen ähnlichen Ansatz genutzt: Sie haben Flyer verteilt mit einem Punktesystem für Angriffe auf Muslime, etwa: „Pull the head-scarf off a Muslim ‘woman’“ („Reiß einer muslimischen Frau das Kopftuch vom Kopf“) (25 Punkte); „Beat up a Muslim“ („Schlag einen Moslem zusammen“) (100 Punkte) und „Burn or bomb a mosque“ („Steck eine Moschee in Brand oder wirf eine Bombe hinein) (1000 Punkte)“.<sup>505</sup> Einige rechtsradikale Attentäter haben auch Videospiel-Elemente in ihre Manifeste integriert.

### 10.3. Faktoren, die die Aufdeckung, Überwachung und Ermittlung erschweren

Bei mehreren Terroranschlägen, die eine große mediale Aufmerksamkeit erfahren haben, konnte eine Verbindung zu digitalen Gaming-Räumen festgestellt werden. So zum Beispiel bei den livegestreamten Terroranschlägen von Christchurch (Neuseeland), Halle (Deutschland), El Paso (USA) und Buffalo (USA) und bei dem Sturm auf das Kapitol 2021. Aber auch bereits bei dem Anschlag von München 2016, da der Attentäter Mitglied in migrationsfeindlichen *Steam*-Gruppen war. Wie bereits oben erwähnt wurde die Unite the Right Rally in Charlottesville (USA) 2017 mit einem Toten und mehreren Verletzten über *Discord* geplant.<sup>506</sup> In den letzten Jahren wurden außerdem mehrere Personen verhaftet, weil sie Inhalte auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen gepostet hatten, die auf eine gewaltbereite Radikalisierung oder auf Pläne für die Vorbereitung von Anschlägen schließen ließen. So wurde 2019 ein Mann von den US-Behörden verhaftet, der auf *Steam* Drohungen gegen jüdische Einrichtungen gepostet hatte, zum Beispiel „Wanna see a mass shooting with a body count of over 30 subhumans?“ („Willst du eine Massenschießerei mit mehr als 30 Leichen von Untermenschen sehen?“). In Deutschland und in Singapur wurden Jugendliche verhaftet, nachdem sie sich rechtsextremen und dschihadistischen Inhalten auf *Roblox* angeschlossen hatten und Zeichen einer Radikalisierung erkennen ließen.<sup>507</sup>

Allerdings ist es besonders schwierig, Hassinhalte, Radikalisierungsprozesse und die Planung von Terroranschlägen in der Gaming-Welt zu überwachen. Zum einen, weil es

---

<sup>504</sup> Schlegel L. „[Working Paper: The Role of Gamification in Radicalization Processes](#)“, 2021.

<sup>505</sup> Lakhani, S. „When Digital and Physical World Combine: The Metaverse and Gamification of Violent Extremism“, *Perspectives on Terrorism XVII*, 2023, S.116.

<sup>506</sup> Schlegel L., Radicalisation Awareness Network, „[Extremists’ use of gaming \(adjacent\) platforms](#)“, *ibid*.

<sup>507</sup> Köhler D., Fiebig V. und Jugl, I. „From Gaming to Hating: Extreme-Right Ideological Indoctrination and Mobilization for Violence of Children on Online Gaming Platforms“, *Political Psychology 44*, 2023, S.419-434. Anti-Defamation League, „[This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists](#)“, 2020.

Innenministerium Singapur, „Press Release: Issuance of Orders Under the Internal Security Act Against Two Self-Radicalised Singaporean Youths“, 21. Februar 2023.



wegen der Millionen Nutzer, die täglich in digitalen Gaming-Räumen unterwegs sind, und der riesigen Datenmengen unmöglich ist, alle Aktivitäten zu überwachen. Hinweise auf eine Radikalisierung in dieser digitalen Umgebung zu finden ist ungefähr so wie eine Nadel im Heuhaufen finden zu wollen. Zum anderen sind automatische Sprachfilter und Verarbeitungstools mit dieser Aufgabe überfordert, aus zwei Gründen: Erstens, weil es in Spielumgebungen in erster Linie sprachbasierte Kommunikation über Livestreams oder Voice Chats gibt, die sehr schwer zu überwachen sind und häufig verschwinden, wenn der Chat oder Stream endet; zweitens, weil der automatische Suchfilter mit seiner Suche nach Wörtern wie Waffen oder Angriff in Gaming-Räumen nicht funktioniert, da viele Videospiele Gewaltinhalte enthalten und die automatische Suche nicht unterscheiden kann, ob ein Nutzer über In-Game-Gewalt oder Real-World-Gewalt postet.

Die Aufdeckung extremistischer Inhalte in digitalen Gaming-Räumen durch Menschen ist ebenfalls schwierig aufgrund von Zugangsbeschränkungen. Da In-Game-Chats nur zugänglich sind, wenn das Spiel gespielt wird, müssten Ermittler selbst an Videospiele teilnehmen und versuchen, dabei illegale Inhalte zu finden. Dies wäre nicht nur unrealistisch, sondern auch aus ethischen, rechtlichen und datenschutzrechtlichen Gründen problematisch, da dabei auch tausende unschuldiger Nutzer in digitalen Gaming-Räumen überwacht würden, auch Minderjährige. Darüber hinaus wären solche Pauschalermittlungen äußerst ressourcenintensiv. Umfragen unter Spielern haben auch ergeben, dass die meisten Spieler hasserfüllte und extremistische Inhalte, auf die sie während des Spiels stoßen, nicht melden.<sup>508</sup> Das heißt, dass weder Gaming-Unternehmen noch Strafverfolgungsbehörden oder Präventionsakteure wissen, wo extremistische Inhalte gehäuft auftreten. Und dies verhindert eine gezielte Überwachung und Ermittlung.

## 10.4. Gegenmaßnahmen

Genauso wie die Forschung zum Thema Gaming und Extremismus stecken auch die Maßnahmen zur Bekämpfung von Extremismus im Gaming-Sektor noch in den Kinderschuhen. Trotzdem hat es in diesem Bereich in den letzten Jahren Fortschritte gegeben. Auf internationaler Ebene wurde zum Beispiel nach dem livegestreamten Terroranschlag von Christchurch in Neuseeland 2019 der „Christchurch Call“ gestartet, eine Initiative zur Bekämpfung von Hass und Extremismus im Internet. An der Initiative sind nicht nur nationale Regierungen und zivilgesellschaftliche Organisationen beteiligt, sondern auch mehrere Tech-Plattformen und Internet-Provider, unter anderem Gaming-Plattformen wie *Discord*, *Roblox*, *Amazon* (zu dem *Twitch* gehört), *Meta* und *Microsoft*.<sup>509</sup> Mehrere Gaming-Unternehmen sind auch Mitglieder von GIFCT. Die Organisation unterstützt plattformübergreifende Bekämpfungsmaßnahmen und Forschung zu extremistischen Aktivitäten im Gaming-Sektor und hat eine Arbeitsgruppe gegründet, die

---

<sup>508</sup> Schlegel L. und Amarasingam A. „[Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism](#)“, United Nations Office Of Counter-Terrorism, op. cit.

<sup>509</sup> <https://www.christchurchcall.com/>



sich speziell mit dem Gaming-Sektor befasst.<sup>510</sup> Netzwerke wie EGRN versuchen, den Dialog und die Zusammenarbeit zwischen politischen Entscheidungsträgern, Strafverfolgungsbehörden, Technologiefirmen und Gaming-Unternehmen sowie Organisationen der Zivilgesellschaft und Wissenschaftlern zu fördern, um den Wissensaustausch und gemeinsame Gegenmaßnahmen zu unterstützen.<sup>511</sup>

Darüber hinaus haben die Gaming-Industrie und Gaming- und gaming-nahen Plattformen ihre eigenen Gegenmaßnahmen intensiviert.<sup>512</sup> Die Community-Richtlinien verbieten nicht nur extremistische und hasserfüllte Inhalte, mehrere Unternehmen haben auch ihre Moderationsanstrengungen verbessert. *Discord*, zum Beispiel, hat tausende rechtsextremer Gruppen von der Plattform verbannt, und *Roblox* hat vor kurzem Spiele im Zusammenhang mit der russischen Invasion in der Ukraine gelöscht.<sup>513</sup> *Twitch* hat ebenfalls seine Anstrengungen verstärkt und den Livestream der Terroranschläge von Halle und Buffalo gelöscht, noch während die Attentäter unterwegs waren - in der Tat hat es *Twitch* nur zwei Minuten gekostet, um den Zugang zu dem Livestream über den Buffalo-Anschlag zu löschen.<sup>514</sup> Trotzdem gibt es noch erheblichen Raum für Verbesserungen, insbesondere da Vertreter der Gaming-Industrie darauf hingewiesen haben, dass sie nach wie vor nicht über geeignete Instrumente und Strategien für die Bekämpfung von Extremismus verfügen.<sup>515</sup>

Ein anderes Problem ist, dass die Entfernung von Inhalten einem Kampf gegen die Hydra gleicht. Gelöschte Inhalte, gesperrte Gruppen und Nutzer tauchen häufig unter einem anderen Namen oder auf einer anderen Plattform wieder auf. Der Livestream des Attentäters von Halle zum Beispiel tauchte auf *Telegram* wieder auf, nachdem er auf *Twitch* gelöscht worden war.<sup>516</sup> Extremistische Inhalte verbreiten sich überall im Netz, und nicht alles davon kann rasch und effizient gelöscht werden. Re-aktive Maßnahmen sind nicht ausreichend und müssen durch pro-aktive Maßnahmen ergänzt werden. Proaktive Initiativen gehen häufig von zivilgesellschaftlichen Organisationen sowie von in der Extremismusprävention tätigen Personen aus und umfassen eine Vielzahl unterschiedlicher Ansätze: unter anderem die Produktion maßgeschneiderter Video- und Handy-Spiele, um die Resilienz gegen extremistische Botschaften zu verbessern,

---

<sup>510</sup> <https://gifct.org/year-four-working-groups/>.

<sup>511</sup> <https://extremismandgaming.org/>.

<sup>512</sup> Saltman E. und El Karhili N. „Level Up: Policies, Practices, and Positive Interventions to Counter Terrorism and Violent Extremism in Gaming Spaces“ in Schlegel L. und Kowert R. (Hrsg.). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge, New York, 2024, pp.163-184

<sup>513</sup> Einschließlich eines Spiels, in dem Spieler Mariupol bombardieren konnten – allerdings war das Spiel bereits mehr als 90 000 Mal in weniger als zwei Wochen gespielt worden, bevor es gelöscht wurde.

Guhl J. „*Discord & Extremism*“, 2023,

Pamment, J., Falkheimer J. und Isaksson E. „*Malign foreign interference and information influence on video game platforms: Understanding the adversarial playbook*“, 2023.

<sup>514</sup> Grayson N. „*How Twitch took down Buffalo shooter's stream in under two minutes*“, *Washington Post*, 20 May 2022.

<sup>515</sup> Kilmer E. und Kowert R. „*Empowering The Gaming Industry: Strategies for Addressing Hate, Harassment, and Extremism in Online Communities*“, 2024.

Kowert R. and Schlegel L. „*The Radicalisation of Digital Playgrounds: The Need for Multistakeholder Dialogue*“, 2024.

<sup>516</sup> Schlegel L., Radicalisation Awareness Network, *Extremists' use of gaming (adjacent) platforms*, op. cit.



Hasskommentare und Verschwörungstheorien zu bekämpfen oder das Bewusstsein gegenüber der Radikalisierung zu stärken; ferner digitale Jugendarbeit auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen; die Übernahme der Videospiele-Ästhetik in Videobotschaften gegen Extremismus und die Einbeziehung von Gamification-Elementen, um Freiwillige zu motivieren, mitzuhelfen, Fake News zu entlarven oder Hasskommentare zu bekämpfen.<sup>517</sup> Es gibt auch Initiativen wie *Keinen Pixel dem Faschismus!*, in denen Organisationen der Zivilgesellschaft mit Spielern und Spieleentwicklern zusammenarbeiten, um Hass, Rassismus und Antisemitismus zu bekämpfen.<sup>518</sup> Viele dieser präventiven Ansätze könnten eine positive Wirkung auf digitale Gaming-Communities haben. Aber sie stecken noch in den Kinderschuhen, sind von der Reichweite her begrenzt, und es fehlt ein robuster Rahmen für Evaluationen, um festzustellen, welche Maßnahmen am vielversprechendsten und wirkungsvollsten sind. In der Zukunft sind mehr Anstrengungen notwendig, um die Chancen für präventive Initiativen auf dem Videospielektor voll zu nutzen und ihre Wirkung zu bewerten.

## 10.5. Schlussfolgerung

Dieses Kapitel fasst den aktuellen Wissensstand im Bereich Extremismus im Videospielektor zusammen. Wie bereits oben deutlich gemacht, versuchen Extremisten, Videospiele auf unterschiedliche Art und Weise zu instrumentalisieren, um ihre Hassideologien zu verbreiten: Sie nutzen Videospiele, Gaming- und gaming-nahe Plattformen und Verweise auf die Gaming-Kultur. Das heißt jedoch nicht, dass Gaming an sich gefährlich ist oder dass Gamer Spieler stärker für Radikalisierung empfänglich sind als andere Gruppen. Der Grund ist eher, dass der Spielesektor Extremisten eine ideale Plattform bietet, Millionen von Nutzer in ihnen bereits vertrauten digitalen Räumen mit extremistischen Botschaften zu erreichen und ihre Propagandainhalte so attraktiv wie möglich zu gestalten.

Systematische, empirische großangelegte Untersuchungen zu Extremismus im Videospielektor, die analysieren welche Rolle Gaming in Radikalisierungsprozessen spielen kann, stehen erst am Anfang.<sup>519</sup> Auch die oben diskutierten Herausforderungen und wirkungsvolle müssen noch genauer untersucht werden. Es bleiben also noch viele Fragen offen. Mit dem Fortschreiten der Forschungsbemühungen dürfte sich auch unser Verständnis von den extremistischen Aktivitäten im Videospielektor, den Problemen bei der Überwachung und den Ermittlungen sowie den Gegenmaßnahmen ändern und in den nächsten Jahren differenzierter werden. Daher sollte dieses Kapitel als eine Momentaufnahme eines hochdynamischen Bereichs mit viel Raum für Entwicklung angesehen werden. Was bereits jetzt klar ist, ist die Tatsache, dass der Videospielektor ein wichtiger Bereich für politische Diskussionen, Sicherheitsüberlegungen und

---

<sup>517</sup> Schlegel L. „Preventing and Countering Extremism in Gaming Spaces”, op. cit., in Schlegel L. und Kowert R. (Hrsg.) *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge, New York, 2024, S.185-199.

<sup>518</sup> <https://keinenpixel.de/>.

<sup>519</sup> Dazu siehe <https://www.radiGAME.de/en/>.



Bemühungen zur Bekämpfung des Extremismus ist. Er sollte daher auch von allen Beteiligten aus den Bereichen Politik, Wissenschaft, Wirtschaft und Extremismusbekämpfung als solcher behandelt werden.



## 11. Abschließende Bemerkungen

In den vergangenen 50 Jahren hat die Videospieleindustrie eine außergewöhnliche Expansion erlebt. In den Vereinigten Staaten und in China haben sich große Player auf dem Videospielemarkt etabliert. In Europa sind vor allem Länder wie Frankreich, Deutschland, Polen, Spanien, Schweden oder das Vereinigte Königreich führend auf dem Games-Markt. Dieses Wachstum hat auch gezeigt, über welche einzigartigen Eigenschaften die Wertschöpfungskette dieser Industrie verfügt.

Der duale Charakter der Videospiele – an der Schnittstelle zwischen Technologie und Kreativität – erzeugt ständig neue Herausforderungen, vor allem, seit Online-Spiele den Markt dominieren. Der digitale Wandel hat die Probleme im Zusammenhang mit dem Schutz des geistigen Eigentums verschärft und die Industrie veranlasst, vielseitige Strategien für den Schutz ihrer Werte zu entwickeln. Um Urheberrechtsverstößen vorzubeugen, hat die Gaming-Branche eine Mischung aus rechtlichen, kommerziellen und technologischen Lösungen entwickelt. Ein wichtiger Aspekt ist, wie die kulturelle Bedeutung von Videospiele in den einzelnen Ländern bewertet wird. Dies ist von Land zu Land unterschiedlich, und die unterschiedliche Bewertung hat natürlich Einfluss auf die Förderung von Videospiele. Diese Diskrepanz wirkt sich auch auf die Verfügbarkeit der Fördermittel für Spieleentwickler und Publisher aus. In einigen Ländern kann die finanzielle Unterstützung vom kulturellen Wert der Videospiele abhängig sein, in anderen ist vielleicht lediglich das kommerzielle Potential der Industrie ausschlaggebend.

Risiken entstehen auch im Gaming-Kontext selbst. Diese Risiken zeigen, wie wichtig der Schutz der Spieler und ihrer Rechte ist. Vor allem Online-Gaming hat gezeigt, wie wichtig der Schutz der personenbezogenen Daten ist, zumal beim Gaming riesige Mengen von Daten, auch sensible Daten verarbeitet werden. Ein wichtiger Aspekt ist auch der Schutz von Kindern und Jugendlichen. Dabei haben sich die Risiken von inhaltlichen Themen zu kontextbezogenen Themen verlagert, also Spielzeit, soziale Interaktion und Monetarisierung. Um Kinder und Jugendliche besser zu schützen, wurden Tools wie Altersklassifizierung, Parental-Control und Community-Moderation entwickelt.

Weitere Neuerungen wie Barrierefreiheit und Inklusion für Minderheiten, auch für Menschen mit Behinderungen, haben ebenfalls Eingang in die Videospieleindustrie gefunden, und zwar sowohl für Spieler als auch für Entwickler. Der Missbrauch von Videospiele durch Extremisten und die Verbreitung von Hass-Ideologien haben zu Problemen im Zusammenhang mit der nationalen Sicherheit geführt und Gegenmaßnahmen auf den Plan gerufen. Nicht zuletzt ist der Sektor wie andere auch mit neuen Herausforderungen konfrontiert, die mit dem Klimawandel, dem Vordringen der künstlichen Intelligenz und dem Auftauchen neuer Marktteilnehmer zusammenhängen.



Einen Weg durch dieses Labyrinth rechtlicher und regulatorischer Herausforderungen zu finden, wird immer schwieriger, fast so wie die Suche nach dem Fragment in 'Zelda' – mit Puzzles, Drachen und dem ständigen Gefühl, etwas Wichtiges übersehen zu haben.



## 12. Abkürzungsverzeichnis

ACS	Advanced Communication Services (moderne Kommunikationsdienste)
ADL	Anti-Defamation League (Anti-Diffamierungs-Liga)
AEU-Vertrag	Vertrag über die Arbeitsweise der Europäischen Union
AGE	Attainable Game Experience
APX	Accessible Player Experiences
AR	Augmented Reality
AVEK	Finnlands Förderzentrum für audiovisuelle Kultur
CIJV	Steuergutschrift für Videospiele ( <i>Crédit d'impôt jeu vidéo - Frankreich</i> )
CNC	Nationales Zentrum für Kino und animierte Bilder ( <i>Centre national du cinéma et de l'image animée - Frankreich</i> )
CNIL	Nationale Kommission für Informatik und Freiheiten ( <i>Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés - französische Datenschutzbehörde</i> )
CRA	Cyberresilienzgesetz (Cyber Resilience Act)
CVAA	Communications and Video Accessibility Act (US)
DLC	Herunterladbare Inhalte (Downloadable Content)
DSA	Gesetz über digitale Dienste (Digital Services Act)
DSGVO	Datenschutz-Grundverordnung
EWR	Europäischer Wirtschaftsraum



EDSA	Europäischer Datenschutzausschuss
EuGH	Gerichtshof der Europäischen Union
EFIGS	Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch und Spanisch (English, French, Italian, German and Spanish - weit verbreitete Sprachen, in welche Softwares häufig übersetzt werden)
EGDF	European Games Developer Federation
EGRN	Extremism and Gaming Research Network
EIF	Europäischer Investitionsfonds (European Investment Fund)
EKOME	Nationales Zentrum für audiovisuelle Medien und Kommunikation ( <i>Greece</i> )
ELSPA	Entertainment and Leisure Software Publishers Association
EPC	Europäisches Patentübereinkommen (European Patent Convention)
ESRB	Entertainment Software Ratings Board
EU	Europäische Union
EULAs	Endbenutzer-Lizenzverträge (End-Use Licence Agreements)
F2P	Free-to-play
FAJV	Videospiel-Unterstützungsfonds ( <i>Fonds d'aide au jeu video - France</i> )
FCC	Federal Communication Commission (US)
FPU	Fonds zur Unterstützung der Kunst ( <i>Fond na podporu umenia - Slowakei</i> )
GaaS	Games as a Service
GAP	Game Accessibility Paradox
GASIG	Game Accessibility Special Interest Group
GDC	Game Developers Conference
GIFCT	Global Internet Forum to Counter Terrorism
GPFN	Game Public Funds Network
GPII	Global Public Inclusive Infrastructure
GRAC	Games Rating and Administration Committee
GUI	Graphische Benutzeroberfläche (Graphic User



	Interfaces)
HMRC	His Majesty's Revenue & Custom (nationale Steuerbehörde des Vereinigten Königreichs)
IARC	International Age Rating Coalition
ICD	Internationale Statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (International Classification of Diseases)
ISFE	Interactive Software Federation of Europe (derzeit Video Games Europe - VGE)
IGDA	International Game Developers Association
InfoSoc-Richtlinie	Richtlinie über das Urheberrecht und verwandte Schutzrechte in der Informationsgesellschaft
IPOs	Drehscheibe für Börsengänge (Initial Public Offerings)
IS	Islamischer Staat
ISO	Internationale Organisation für Normung (International Organization for Standardization)
KI	Künstliche Intelligenz
LAN	Lokales Netzwerk (Local Area Network)
LGBTIQ	Lesbisch, schwul, bisexuell, Transgender-, intersexuell, queer
LGBTQ	Lesbisch, schwul, bisexuell, Transgender-, queer
MINT	Naturwissenschaftliche Bildung, Technik, Informatik und Mathematik
MMO	Massen-Mehrspieler-Online (Massively Multiplayer Online)
MMORPG	Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)
MR	Mixed Reality
Film- und Medienstiftung NRW	Film- und Medienstiftung NRW GmbH – Deutschland)
OSA	Online Safety Act (Vereinigtes Königreich)



PEGI	Pan-European Game Information
PTBS	Posttraumatische Belastungsstörungen
TDM	Text and Data Mining
TRIPS Abkommen	Übereinkommen über handelsbezogene Aspekte der Rechte des geistigen Eigentums (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights)
UD	Universal design
USK	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
VGE	Video Games Europe
VN-Behindertenrechtskonvention	Übereinkommen der Vereinten Nationen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen
VoIP	Voice over Internet Protocol
VR	Virtuelle Realität (Virtual Reality)
WCAG	Internationale Richtlinien für barrierefreie Webinhalte (Web Content Accessibility Guidelines)
WHO	Weltgesundheitsorganisation (World Health Organization)
WIPO	Weltorganisation für geistiges Eigentum (World Intellectual Property Organization)

Eine Publikation  
der Europäischen Audiovisuellen Informationsstelle

