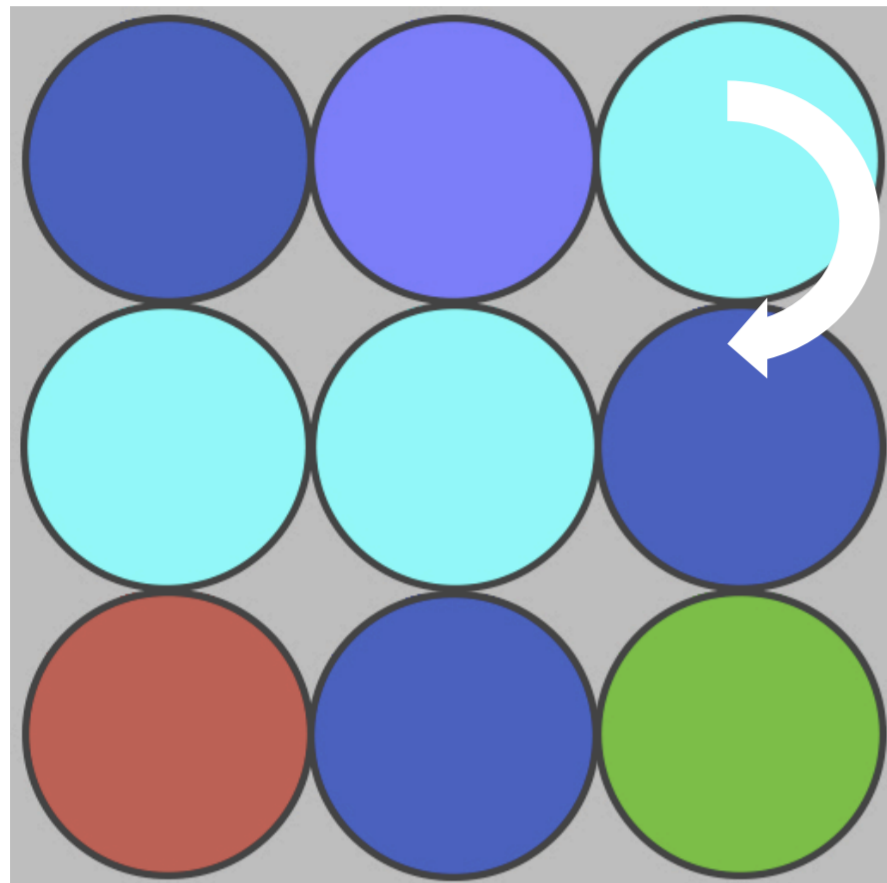


## BILLIGER KLON ODER ECHTE INNOVATION?

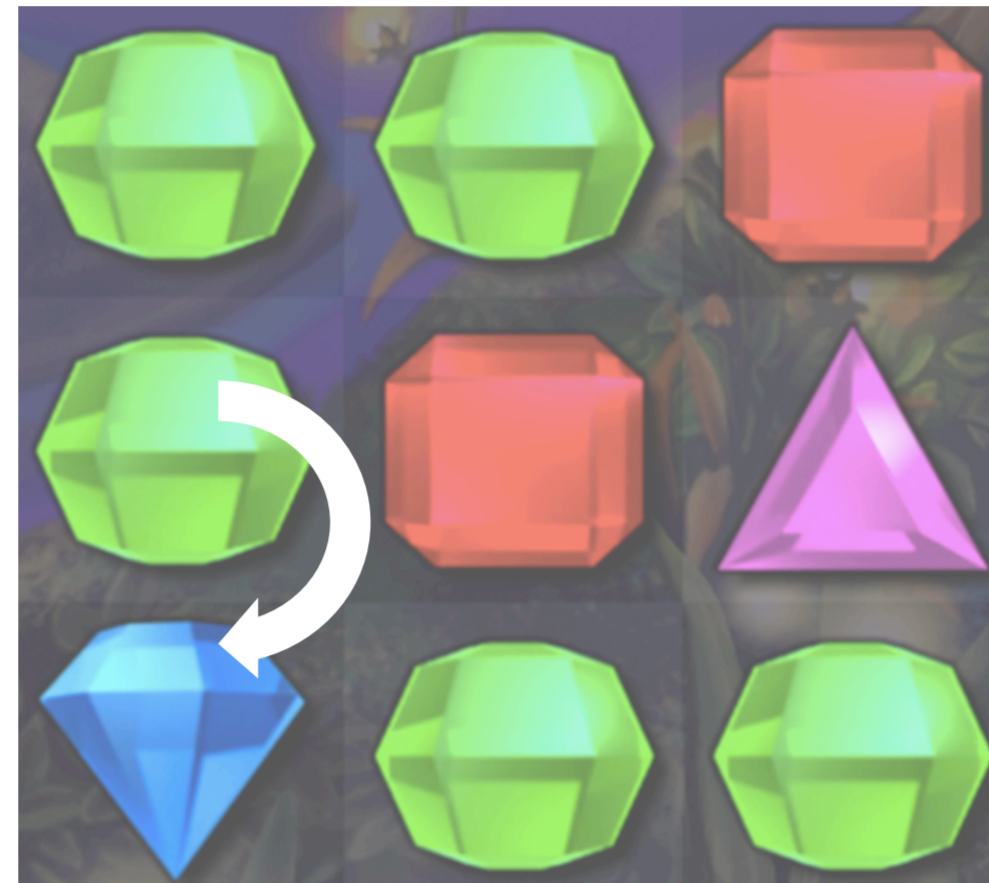
Auf der Suche nach der unsichtbaren Grenze

Beispiel: Wiederverwertung einer Spielmechanik innerhalb des sogenannten Match-Three-Genres

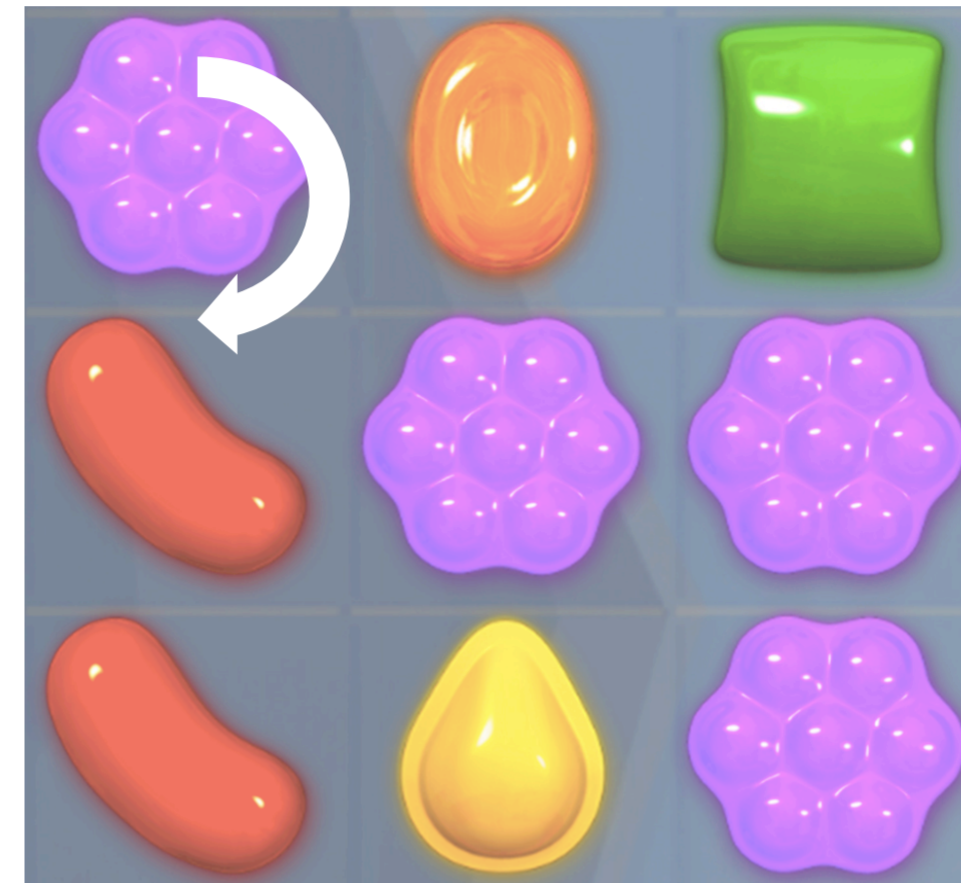
Gemeinsame Mechanik: Der Spieler sammelt Punkte, indem er zwei Symbole so miteinander tauscht, dass eine Reihe von mindestens drei gleichen Symbolen entsteht.



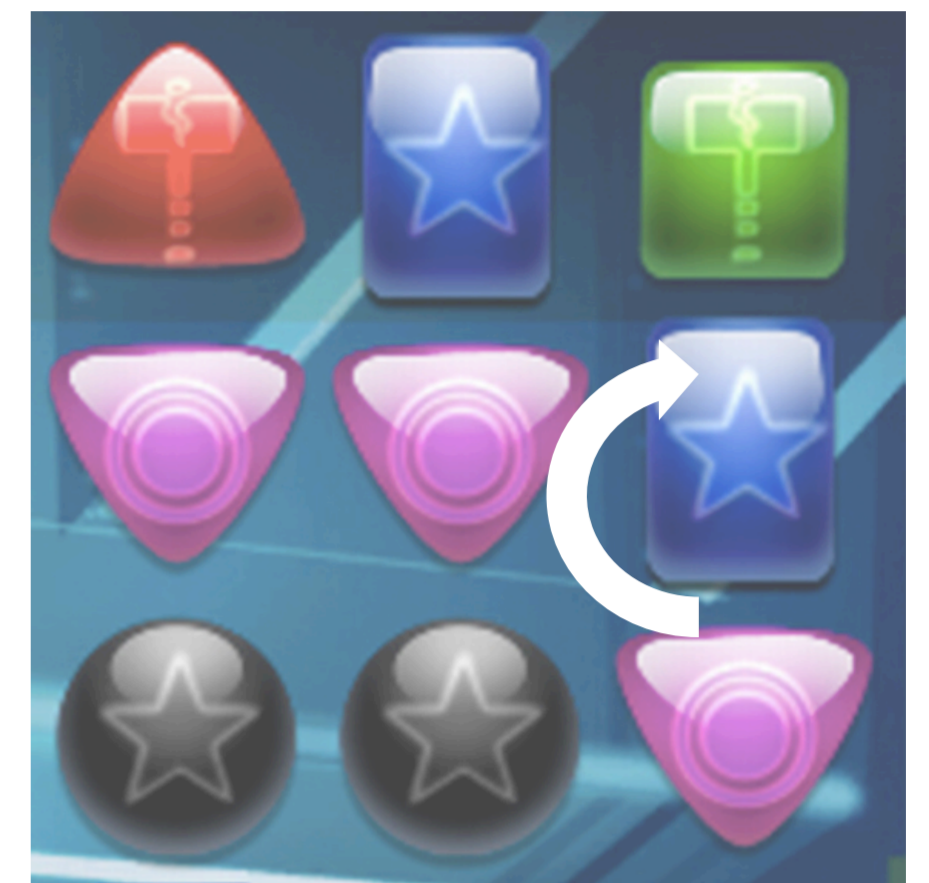
Shariki (1994)



Bejeweled (2001)



Candy Crush Saga (2012)



Marvel Puzzle Quest (2013)

### FORSCHUNGSFRAGE

In der Games-Branche gab es immer schon ein Spannungsverhältnis zwischen Imitation und Innovation. Einerseits lassen sich alle von anderen Spielen inspirieren und verwenden alte Spielmechaniken in neuen Zusammensetzungen. Gleichzeitig haben aber von Anfang an Konflikte zwischen Entwicklern wegen angeblichen Kopierens das Feld geprägt. Die Häufigkeit der Konflikte hat teilweise damit zu tun, dass es rechtlich unklar ist, welche Elemente von Spielen durch Urheberrecht geschützt sind.

Das Forschungsprojekt *Innovation und Imitation in der Games-Branche* befasst sich mit der Frage:

**‘Wie ziehen Games-Entwickler die Grenze zwischen legitimer Inspiration und illegitimer Imitation?’**

### WISSENSCHAFTLICHE PERSPEKTIVE

In diesem Projekt liegt der Fokus nicht auf Gesetzen und deren möglichen Wirkungen, sondern **auf der tagtäglichen Praxis** der kreativen Industrie – in diesem Fall der Games-Branche.



Verschiedene Autoren haben gezeigt, dass die Zirkulation von kreativen Werken nicht nur von rechtlichen, sondern auch von anderen Ordnungsstrukturen wie sozialen Normen geprägt wird (z.B. Fauchart & Von Hippel, Raustiala & Sprigman), und dass die Abwesenheit von Urheberrechtsschutz nicht immer ein wirtschaftliches Problem darstellt.

### FORSCHUNGSDESIGN

Diskursanalyse von zwei Cloning-Fällen

Handbuchanalyse

24 Interviews mit Designern, Programmierern, Grafikern, Produzern/Managern und Anwälten

Workshops und Panels mit Forschern und Praktikern

### ERGEBNISSE

- ◆ Ein gewisses Maß an Imitation ist völlig akzeptiert in der Branche

Die Interviewpartner bestätigen, dass sie sich bei der Ideengenerierung sehr stark auf bereits existierende Spiele stützen.

Zitat eines Interviewpartners:

„If you couldn't draw inspiration from anything [...] there would be no innovation“

- ◆ Fast alle Interviewpartner sprechen sich gegen einen rechtlichen Schutz von Spielmechaniken aus.

Zitat eines Interviewpartners:

„I don't like ideas being protected [...] it should be possible to freely distribute them so I see those laws as a harm to culture you could say, and even society“

Es soll weiterhin möglich bleiben, beliebte Mechaniken wieder zu verwenden, auch wenn dies in Einzelfällen Entwickler von originellen neuen Mechaniken benachteiligen kann.

- ◆ Die genaue Linie zwischen verwerflichem Klonen und akzeptierter Inspiration wird unterschiedlich gezogen.

Es gibt kaum breit geteilten soziale Normen, die den Mangel an klarer Gesetzgebung ausgleichen.

#### Literatur

- Fauchart, E. & von Hippel, E. (2008). *Norms-Based Intellectual Property Systems: The Case of French Chefs*, 19 ORG. SCI. 187, 187–88
- Raustiala, K., & Sprigman, C. (2012). *The knockoff economy*. Oxford, UK: Oxford University Press.