



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
WIEN

VIENNA
UNIVERSITY OF
TECHNOLOGY

ABANDONWARE

*Urheberrecht versus
Kulturgüterschutz*

von David Griedl

Seminararbeit

INHALTSVERZEICHNIS

<u>EINLEITUNG.....</u>	<u>3</u>
<u>URHEBERRECHT.....</u>	<u>4</u>
<u>Urheberrecht bei Software in Österreich.....</u>	<u>4</u>
<u>Urheberrecht International.....</u>	<u>5</u>
<u>KULTUR UND VIDEOSPIELE.....</u>	<u>7</u>
<u>Videospiele – Begriffsklärungen.....</u>	<u>7</u>
<u>Geschichte der Videospiele in Kurzform.....</u>	<u>9</u>
<u>Anerkennung als Kulturgut.....</u>	<u>10</u>
<u>ABANDONWARE.....</u>	<u>12</u>
<u>Was ist „Abandonware“?.....</u>	<u>12</u>
<u>Methoden der Rechteinhaber.....</u>	<u>12</u>
<u>Nosferatu – Eine Symphonie grauenhaften Urheberrechts.....</u>	<u>13</u>
<u>Eigenmächtigkeit der Community.....</u>	<u>13</u>
<u>Bewahrung von Abandonware als Kulturgut.....</u>	<u>14</u>
<u>Romantischer Lösungsansatz – Guter Wille.....</u>	<u>14</u>
<u>Realistischer Lösungsansatz – Marketing-Anreiz.....</u>	<u>15</u>
<u>FAZIT.....</u>	<u>16</u>
<u>LITERATUR.....</u>	<u>17</u>
<u>Bücher & Offizielle Quellen.....</u>	<u>17</u>
<u>Internet.....</u>	<u>17</u>

EINLEITUNG

Computerspiele sind so kurzlebig wie Computer selbst – nach wenigen Jahren sind sie nahezu vergessen. Einige Spiele allerdings beeinflussen die gesamte Branche, menschliche Individuen und sogar ganze Subkulturen nachhaltig, sodass diese zu Kultobjekten und sogar Kulturgütern aufsteigen. Was passiert aber mit all diesen Spielen, wenn sie nicht mehr in den Regalen zum Verkauf stehen?

Diese Arbeit beschäftigt sich mit einem – wie der Name schon sagt – verlassenen und häufig auch vergessenen Teil der Computerspielgeschichte und -kultur. Abandonware ist ein Computerspiel, das nicht mehr legal erhältlich ist. Ein Problem tritt dann auf, wenn es die Computerspielindustrie, -kunst oder -kultur maßgeblich beeinflusst, aber verloren ist, weil die Urheber es nicht mehr verwerten und es gegen das Urheberrecht verstoßen würde, noch vorhandene Exemplare ohne Einverständnis des Urhebers zu vervielfältigen.

In den folgenden Seiten werde ich zunächst auf das Urheberrecht in Bezug auf Österreich sowie auf den internationalen Schutz von Werken eingehen, um die Rechtslage zu klären, in der sich alle Beteiligten – Urheber, Verwertungsrechteinhaber und Privatpersonen – befinden. Zwar kann man über das Urheberrecht, sei es national oder international, vermutlich zigtausende Seiten schreiben, die Rechtslage für unser Thema ist jedoch zugleich erfreulich und frustrierend einfach und klar. Erfreulich, weil meine kurze Behandlung des Rechtsbestands wohl ausreichend ist, um einen Eindruck zu vermitteln. Frustrierend, weil genau diese klare Regelung alle verbreiteten Versuche einer Rettung von Abandonware eindeutig für illegal erklärt.

Danach werde ich versuchen, ein Basisverständnis für Computerspiele zu ermöglichen, indem ich auf häufig verwendete Begriffe eingehe, deren bloße Existenz bereits zeigt, welchen kulturellen Einfluss Computerspiele haben. Außerdem soll eine Kurzfassung der Computerspielgeschichte auch deren Ursprung und Entwicklung umreißen.

Erst, wenn mit Ausführungen zu Recht und Kultur eine Basis geschaffen wurde, können wir uns auf das eigentliche Thema einlassen: Abandonware. Hier werde ich Abandonware und deren Problematik genauer erklären sowie auf das Verhalten aller Beteiligten eingehen, unter anderem in Beispielen. Lösungsvorschläge sowie ein Fazit, das auch als Prognose dient, bilden den Abschluss und sollen jeden, der diesen Text liest, anregen, selbst aktiv zu werden, um diesen Teil der Kultur von heute nicht für morgen verloren gehen zu lassen.

URHEBERRECHT

Das Urheberrecht hat und hatte unter anderem den Zweck, durch die Möglichkeit der finanziellen Verwertung des eigenen Werks ein Anreiz für Innovation im Interesse der Gesellschaft zu sein. Es hat in den letzten Jahren durch Novellen kompliziert vernetzte Einschränkungen bekommen¹. Vor allem urheberrechtliche Positionen von Bildung und Wissenschaft werden stark eingeschränkt².

Urheberrecht bei Software in Österreich

Das österreichische Urheberrecht ist - mit Anpassungen - noch das Recht von 1936³. Es ist im Bundesrecht verankert und bestimmt Literatur, Tonkunst, Filmkunst und bildende Künste als Gebiete, in denen geistige Schöpfungen geschützt werden⁴, wobei Computerprogramme als Werke der Literatur behandelt werden⁵. Allerdings hat das Urheberrecht auch einen Computerprogramm-spezifischen Abschnitt⁶, aus dem hervorgeht, dass ein Computerprogramm, wenn es ein Werk geistiger Schöpfung ist, unter das Urheberrechtsgesetz fällt⁷, was den Quellcode sowie alle anderen Materialien einschließt⁸, wobei klargestellt wird, dass auch hier der Dienstgeber einige Rechte inne hat⁹.

Für unser Thema wichtig sind vor allem die Paragraphen zur Vervielfältigung von Computerprogrammen, unter die Computerspiele und damit Abandonware zweifelsfrei fallen. Wie in §40d Satz 1 UrhG steht, ist §42 UrhG nicht auf Computerprogramme anzuwenden. Dieser beschäftigt sich mit der Vervielfältigung für den eigenen und privaten Gebrauch. Stattdessen ist bei Computerprogrammen geregelt, dass Sicherungskopien erlaubt sind¹⁰ und dass man die Funktionalität im normalen Verwendungsrahmen beobachten, untersuchen und testen darf¹¹. Diese Rechte sind nicht diskutabel, auch nicht auf Wunsch des Urheberrechtinhabers¹². Man könnte jetzt glauben, dass das Dekompilieren eines Computerprogrammes, also die Rückübersetzung von seiner binären Form, generell verboten wäre, aber zu Interoperabilitätszwecken – und nur dafür – ist es gestattet¹³. Doch viel wichtiger ist für uns ein Teil des für Computerprogramme nicht gültigen §42 UrhG. Denn in §42 Absatz 7 Nummer 2 UrhG ist das Recht öffentlich zugänglicher Einrichtungen verankert, veröffentlichte, aber nicht erschienene oder vergriffene Werke zu vervielfältigen, solange damit keine wirtschaftlichen oder kommerziellen Ziele verfolgt werden.

Für Datenbanken gibt es eigene Sondervorschriften, die aber nur Form und Anordnung von Datenbanken behandeln¹⁴, nicht aber die rechtliche Lage von den eigentlichen Inhalten der Datenbanken. Somit sind diese Sondervorschriften für unser Thema nicht relevant.

Relevant für die Lage der Urheberrechtinhaber sind auch noch §56a. ff. UrhG, in denen das Recht festgehalten wird, Werke zum Zwecke der Sammlung, Bewahrung und Erschließung Anstalten des

- 1 Rainer Kuhlen: *Erfolgreiches Scheitern – eine Götterdämmerung des Urheberrechts?*, W. Hülsbusch 2008, Seite 58.
- 2 Rainer Kuhlen: *Erfolgreiches Scheitern – eine Götterdämmerung des Urheberrechts?*, W. Hülsbusch 2008, Seite 58.
- 3 Bundesgesetzblatt für den Bundesstaat Österreich, 09.04.1936, <http://anno.onb.ac.at/cgi-content/anno-plus?aid=bgl&datum=19360004&seite=0000131>, Stand: 30.05.2011.
- 4 §1 Absatz 1 Satz 1 I. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.
- 5 §2 Absatz 1 I. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.
- 6 VIa. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.
- 7 §40a Absatz 1 Nummer 1 VIa. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.
- 8 §40a Absatz 1 Nummer 2 VIa. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.
- 9 §40b f. Absatz 1 VIa. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.
- 10 §40d Satz 3 Nummer 1 VIa. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.
- 11 §40d Satz 3 Nummer 2 VIa. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.
- 12 §40d Satz 4 VIa. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.
- 13 §40e VIa. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.
- 14 §40f ff. VIb. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.

öffentlichen Rechts des Bundes zu überlassen¹⁵ und diesen das Recht einzuräumen, sie der Nutzung durch Besucher zugänglich zu machen¹⁶.

Weiters relevant ist für unser Thema die Dauer des Urheberrechts und das Werknutzungsrecht. Zuallererst hat der Urheber kein Recht auf vorzeitige Kündigung von Vertragsverhältnissen bei Computerprogrammen¹⁷. Das bedeutet, dass der Werknutzungsberechtigte freie Verfügungsgewalt über das Werknutzungsrecht hat. Außerdem endet das Urheberrecht erst 70 Jahre nach dem Tod des letzten Urheberrechteinhabers¹⁸.

Im Übrigen ist das Urheberrecht in Österreich an Richtlinien der Europäischen Union¹⁹ angepasst.

Urheberrecht International

Auch wenn vermutlich jedes Land dieser Erde eigene Bestimmungen zum Urheberrecht hat, gibt es internationale Abkommen, welche als Basis nationaler Legislative dienen, soweit das jeweilige Abkommen vom jeweiligen Land ratifiziert wurde. Um das internationale Urheberrecht weiter zu entwickeln und auszubalancieren, wurde die WIPO²⁰ (**W**orld **I**ntellectual **P**roperty **O**rganization) gegründet, eine Teilorganisation der Vereinten Nationen²¹. Diese verwaltet einige Verträge bezüglich Urheberrecht und Markenschutz, für uns relevant sind die *Revidierte Berner Übereinkunft zum Schutz von Werken der Literatur und Kunst* (RBÜ)²² und der *WIPO-Urheberrechtsvertrag* (WCT)²³.

Unabhängig von der WIPO hat die WTO (World Trading Organization) das *Abkommen über handelsbezogene Aspekte der Rechte des Geistigen Eigentums*²⁴ ausgearbeitet, besser bekannt als *TRIPS-Abkommen* (Agreement on **T**rade-**R**elated **A**spects of **I**ntellectual **P**roperty **R**ights). TRIPS legt minimale Voraussetzungen für den Schutz von immateriellen Gütern fest und ist für Mitgliedsstaaten der WTO verpflichtend²⁵. Zu beachten ist, dass TRIPS ebenfalls auf der RBÜ sowie anderen, für die WIPO relevanten Verträgen und Abkommen beruht²⁶.

Da TRIPS als Minimalanforderung an die Mitgliedsstaaten der WTO konzipiert ist, ist dies ein guter Ausgangspunkt, um zu erläutern, was einen in den 153 Staaten (Stand 23. Juli 2008²⁷) an Gesetzen zumindest erwartet – man sollte aber davon ausgehen, dass das nationale Recht vermutlich schärfer ist.

TRIPS ist gedacht, den Schutz des Eigentums, über den Urheberrechtsregulierungen begründet werden, international zu garantieren²⁸. Einer der wichtigsten Artikel ist wohl jener, welcher Urheberrecht nur auf den Ausdruck, nicht die Idee oder grundlegende Konzepte wirken lässt²⁹, ein Artikel, der sich im

15 §56a VII. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.

16 §56a Absatz 1 VII. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.

17 §40c sowie §42 VIa. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.

18 §60 Absatz 1 VIII. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.

19 Artikel II ff. UrhG.

20 WIPO: *Homepage*, <http://www.wipo.int/portal/index.html.en>, Stand: 09.06.2011.

21 WIPO: *What is WIPO?*, http://www.wipo.int/about-wipo/en/what_is_wipo.html, Stand: 04.06.2011.

22 WIPO: *Berne Convention for the Protection for Literary and Artistik Work*, http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/trtdocs_wo001.html, Stand: 09.06.2011.

23 WIPO: *WIPO Copyright Treaty*, http://www.wipo.int/treaties/en/ip/wct/trtdocs_wo033.html, Stand: 09.06.2011.

24 WTO: *Uruguay Round Agreement . TRIPS – Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*, http://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/27-trips_01_e.htm, Stand: 09.06.2011.

25 Teil I Artikel 1 Absatz 1 TRIPS.

26 Teil I Artikel 1 Absatz 3 sowie Teil II Artikel 9 Absatz 1 TRIPS.

27 WTO: *Understanding the WTO – The Organization – Members and Observers*, http://www.wto.org/english/thewto_e/whatis_e/tif_e/org6_e.htm, Stand: 04.06.2011.

28 Rainer Kuhlen: *Erfolgreiches Scheitern – eine Götterdämmerung des Urheberrechts?*, W. Hülsbusch 2008, Seite 165, Absatz 5.

29 Teil II Sektion 1 Artikel 9 Absatz 2 TRIPS.

österreichischen Urheberrechtsgesetz durch die Behandlung klar definierter Werke³⁰ widerspiegelt, jedoch nicht explizit erwähnt wird. Weiters sind Computerprogramme als Werke der Literatur entsprechend RBÜ (*Revidierte Berner Übereinkunft*, 1971) zu schützen³¹. Hier dürfte auch der Ursprung der entsprechenden EU-Richtlinien und deren Umsetzung im österreichischen Urheberrechtsgesetz liegen.

Die Dauer des Urheberrechtsschutzes wird im TRIPS-Abkommen mit nicht weniger als 50 Jahren fixiert³², wobei diese Dauer von einigen Nationen verlängert wurde, zum Beispiel in der Europäischen Union mittels Richtlinien (vgl. *Richtlinie 91/250/EWG*) und deren Umsetzung im österreichischen Urheberrecht (vgl. §60 Absatz 1 VIII. Abschnitt I. Hauptstück UrhG sowie Artikel II ff. V. Hauptstück UrhG) oder in den USA (vgl. *Copyright Term Extension Act of 1996*). Nach diesen Gesetzen dauert das Urheberrecht 70 Jahre bis nach dem Tod des (letzten) Urhebers beziehungsweise für Unternehmen in den USA zwischen 75 und 95 Jahre.

Leider gibt es in TRIPS keine Basis für die Archivierung von urheberrechtlich geschütztem Inhalt zu kulturellen Zwecken, mit Ausnahme der Freistellung einer Ausnahmeregelung für Spezialfälle, welche der allgemeinen Regelung nicht widersprechen³³. Außerdem haben TRIPS- und WIPO-Regelungen das Urheberrecht von einer Triebfeder der kulturellen Entwicklung fast schon zu Handelsrecht umgewandelt³⁴. Eine Umkehrung des Dreistufentests der RBÜ, wie sie Rainer Kuhlen vorschlägt³⁵, sodass die kommerzielle Nutzung zu rechtfertigen ist, ist aber unwahrscheinlich.

30 §1 ff. Absatz 1 I. Abschnitt I. Hauptstück UrhG.

31 Teil II Sektion 1 Artikel 10 Absatz 1 TRIPS.

32 Teil II Sektion 1 Artikel 12 TRIPS.

33 Teil II Sektion 1 Artikel 13 TRIPS.

34 Rainer Kuhlen: *Erfolgreiches Scheitern – eine Götterdämmerung des Urheberrechts?*, W. Hülsbusch 2008, Seite 166, Absatz 1.

35 Rainer Kuhlen: *Erfolgreiches Scheitern – eine Götterdämmerung des Urheberrechts?*, W. Hülsbusch 2008, Seite 166, Absatz 4.

KULTUR UND VIDEOSPIELE

Videospiele – Begriffsklärungen

Bei Videospielen gibt es einige wichtige Begriffe, die unterschieden werden müssen, besonders im kulturellen Kontext. Während dies für „Gamer“ nichts Neues sein wird und vielleicht sogar aufgrund von divergierenden Definitionen des gleichen Begriffs zu Diskussionen führen kann, möchte ich dennoch der Vollständigkeit halber einige Begriffe vorab definieren. Außerdem spiegeln sie den Status der Computerspielefans als Subkultur wider.

Ich verwende bewusst Wikipedia als Quelle, da gerade Begriffe mit einer sehr kurzen Geschichte kaum Einzug in Fachliteratur finden. Dagegen ist Wikipedia sehr zeitnah, man könnte fast sagen: „Echtzeit“. Wegen der veränderlichen Natur dieser Plattform werde ich meistens vollständige Zitate verwenden, da sonst der Inhalt dieser Arbeit sich mit der Veränderung des Inhalts von Wikipedia-Artikeln mitverändern könnte.

Community

Zwar ist die direkte Übersetzung dieses englischen Worts – Gemeinschaft – zutreffend, doch eigentlich ist „Community“ auch als ein über das Internet interagierendes soziales Netzwerk³⁶ zu verstehen.

„Netzcommunity, auch Internet-Community oder -gemeinde genannt, ist eine Bezeichnung für die Gesamtheit der Menschen, die regelmäßig einen Internetzugang nutzen.“³⁷

„Eine Online-Community (Netzgemeinschaft) ist eine Sonderform der Gemeinschaft; hier von Menschen, die einander via Internet begegnen und sich dort austauschen. Findet die Kommunikation in einem Sozialen Netzwerk statt, das als Plattform zum gegenseitigen Austausch von Meinungen, Eindrücken und Erfahrungen dient (oft in Form von User Generated Content), spricht man auch von Sozialen Medien.“³⁸

Die Verwendung dieses Worts ist aber durch die Medien, nicht durch die Communities selbst geprägt.

„Die Bezeichnung Netzcommunity wird vorwiegend von Politikern und Medien genutzt, etwa in politischen Diskussionen um Themen wie die Sperrung von Webseiten.“³⁹

Ich werde das Wort im Allgemeinen für die oben genannte Definition der Netzcommunity oder in Kombination mit einem Thema auf die Community rund um dieses Thema beziehen. Dabei kann sich das Thema der Community auf Plattformen, Geräte oder Zielgruppen beziehen. So werden Begriffe wie „Spielecommunity“, „Facebookcommunity“ oder „Playstationcommunity“ häufig verwendet, um Verwender derselbigen zusammen zu fassen.

Ich möchte den Begriff „Community“ umschreiben als eine Art enthemmte, anonyme Gemeinschaft, die durch Technik und Masse rechtlich fast nicht verfolgbar ist. Zwar ist eine absolute Einigkeit innerhalb der Community nahezu unmöglich, doch man muss den Meinungsbildungsprozess schon als demokratisch erachten.

36 Wikipedia: *Soziales Netzwerk*, http://de.wikipedia.org/wiki/Soziales_Netzwerk, Stand: 09.05.2011.

37 Wikipedia: *Netzcommunity*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Netzcommunity>, Stand: 09.05.2011.

38 Wikipedia: *Online-Community*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Online-Community>, Stand: 09.05.2011.

39 Wikipedia: *Netzcommunity*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Netzcommunity>, Stand: 09.05.2011.

Videospiel

Ein Videospiel ist jedes elektronische Spiel, bei dem es eine visuelle Komponente gibt.

„Videospiel: Die Bezeichnung Videospiel hebt die visuelle Ausgabe der Spielhandlung auf einem Monitor hervor. ... Umgangssprachlich wird die Bezeichnung jedoch oft als Synonym für Konsolenspiel verwendet, häufig um zwischen „Computerspielen“ (gemeint sind PC-Spiele) und „Videospielen“ (in diesem Fall also Konsolenspielen) zu unterscheiden. Da im Englischen video game jedoch der allgemeine Oberbegriff für Computerspiele jeglicher Art ist, wird in Anlehnung daran im Deutschen Videospiel manchmal ebenfalls als Synonym für den Oberbegriff Computerspiel verwendet.“⁴⁰

Videospielkonsole

Das ist ein Computer, eine Plattform, deren Hauptsinn und -zweck es ist, Videospiele spielen zu können.

„Spielkonsolen sind Computer oder computerähnliche Geräte, die in erster Linie für Videospiele entwickelt werden. Neben dem Spielen bieten Spielkonsolen zunehmend weitere Funktionen (zum Beispiel Wiedergabe von Audio-CDs und DVD-Video).“⁴¹

Meistens wird die Kurzform „Spielekonsole“, „Konsole“ oder in „Fachkreisen“, also Nutzern solcher Videospielkonsolen durch die Bekanntheit der gängigen Konsolen sogar nur deren Kurzbezeichnungen verwendet, zum Beispiel „PS3“ für „Sony Playstation 3“. Zwar bekommen moderne Konsolen immer mehr Funktionalitäten, doch der Hauptgrund der Anschaffung ist im Kontrast zum PC noch immer das Spielen von Videospiele.

Konsolenspiel

„Konsolenspiel: Bezeichnung für auf Spielkonsolen laufende Computerspiele.“⁴²

Konsolenspiele sind Videospiele, die für eine oder mehrere bestimmte Videospielkonsolen entwickelt wurden. Viele Konsolenspiele werden zwar für mehrere Plattformen entwickelt, doch Exklusivrechte einzelner Konsolenhersteller an beliebten Spieletiteln führen dazu, dass viele User mehrere verschiedene Konsolen besitzen.

Casual Games

Casual Games sind Spiele für – wie die Übersetzung aus dem englischen bereits verrät – Gelegenheitsspiele, genauer Gelegenheits-Computerspiele. Die Definition ist maßgeblich, um Gamer von Playern unterscheiden zu können.

„Casual Games (engl. Gelegenheitsspiele) ist ein Modewort für einfache elektronische Spiele, die sich durch eine besonders leichte Zugänglichkeit, intuitive Eingabemethoden, das kooperative Gameplay sowie schnelle Erfolgserlebnisse auszeichnen. Die Spiele zielen insbesondere auf Personen ab, die eine kurzweilige Unterhaltung ohne langwierige Lernphase suchen. ... Hinsichtlich der simplen Spielprinzips könnte man aus heutiger Sicht die meisten klassischen Arcade- und Computerspiele wie Pac-Man, Centipede oder Tetris als Casual Games bezeichnen. Zum Zeitpunkt ihres Erscheinens richteten sie sich jedoch an eine sehr technik- und spieleaffine Zielgruppe, die heute jener der Hardcore-Gamer entspricht.“⁴³

⁴⁰ Wikipedia: *Videospiel*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Videospiel>, Stand: 09.05.2011.

⁴¹ Wikipedia: *Spielkonsole*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Spielkonsole>, Stand: 09.05.2011.

⁴² Wikipedia: *Computerspiel*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspiel>, Stand: 09.05.2011.

⁴³ Wikipedia: *Casual Game*, http://de.wikipedia.org/wiki/Casual_Game, Stand: 09.05.2011.

Gamer & Player

Diese beiden Begriffe sind so jung wie das „Casual Gaming“, womit es noch schwerer wird, Belege dafür zu finden. Dabei haben sie sogar schon nach Hollywood gefunden, wie in dem Spielfilm „Gamer“ von 2009⁴⁴. Aus diesem Grund werde ich nun eine eigene Erklärung dieser Bezeichnungen verwenden.

Gamer (oder auch *Hardcore-Gamer*) sind Spieler von Computerspielen, die sich oft nicht nur durch einen höheren Schwierigkeitsgrad, sondern auch durch komplexere Steuerung auszeichnen. Im Gegensatz zu den *Playern* haben *Gamer* nicht nur eine stärkere Form von Community, sondern sogar eigene Subkulturen bis hin zu Wettbewerben mit Preisgeldern, den sogenannten e-Sports. Hierbei werden als ausgewogen betrachtete Spiele als „Sportart“ ausgewählt, dazu zählen Valve's „Counterstrike“⁴⁵ und auch Blizzard's „Starcraft“⁴⁶.

Player sind dagegen typische Nutzer von Casual Games, welche sich aufgrund der Spieldauer, der Intensität oder der Komplexität normalerweise nicht auf Computerspiele einlassen würden. Durch die geringere Beschäftigung mit dem Thema haben es Casual Games aber viel schwerer erfolgreich zu sein, da sie im Gegensatz zu typischen *Gamer*-Spielen kaum Fangemeinden aufbauen.

Geschichte der Videospiele in Kurzform

Videospiele sind weit älter als man annehmen würde – was man wohl der Verspieltheit des Menschen zurechnen muss. So entwickelte Willy Higinbotham bereits 1958 ein Computerspiel namens „Tennis For Two“ - damals nur, um den Tag der offenen Tür interessanter zu gestalten⁴⁷. 1968 wird das erste Patent für ein Videospiele ausgestellt⁴⁸.

Mit der Gründung von Atari und dem ersten kommerziell erfolgreichen Videospiele, „Pong“, gelingt Nolan Bushnell ein Durchbruch, an den sich andere Firmen mit ihren Kopien von Pong anhängen⁴⁹. Es folgen zahlreiche weitere Automaten Spiele, unter anderem der Klassiker „Space Invaders“, welcher auf Münzautomaten zu einer Münzknappheit in Japan führte. Wer der Internetcommunity folgt weiß, dass sich dieses Spiel zu einem Kult entwickelt hat. Zu weiteren „Kult“-Klassikern aus der Zeit der Spielautomaten zählen wohl Pacman (1980)⁵⁰ und Donkey Kong (1981) von Nintendo, in dem (Super) Mario, damals noch „Jumpman“, seinen ersten Auftritt hatte⁵¹. Auch Heimkonsolen begannen sich schon in den Siebzigern langsam zu verkaufen, wobei Atari bald 2/3 des Marktes beherrschte. Anfang der Achtziger brach das Geschäft mit den Heimkonsolen ein und sollte für einige Zeit auch andere Firmen abschrecken, sich in dieses Gebiet vorzuwagen⁵².

Im Gegensatz zu den meisten Konzernen, die vor allem Kopien bereits existierender Spiele erstellt hatten, schien Nintendo wiederholt den richtigen Zeitpunkt für Innovationen zu finden. Die NES (1986), der GameBoy (1990) oder der Super Nintendo (1992)⁵³ waren nahezu konkurrenzlos.

44 IMDB: *Gamer* (2009), <http://www.imdb.com/title/tt1034032/>, Stand: 09.05.2011.

45 ESL Europe – Alpen: *Counterstrike*, <http://www.esl.eu/alpen/cs/>, Stand: 09.06.2011.

46 ESL Europe – Alpen: *Starcraft: Broodwar*, <http://www.esl.eu/alpen/scbw/>, Stand: 09.06.2011.

47 8bit-Museum – Welt der Videospiele – Die Steinzeit – Level 1: *Willy Higinbotham: Erfinder des Videospiele*, <http://www.8bit-museum.de/>, Stand: 09.05.2011.

48 8bit-Museum – Welt der Videospiele – Die Steinzeit – Level 1: *Die erste Odyssey*, <http://www.8bit-museum.de/>, Stand: 09.05.2011.

49 8bit-Museum – Welt der Videospiele – Die Steinzeit – Level 2: *Der Videospiele-Knaller: PONG*, <http://www.8bit-museum.de/>, Stand: 09.05.2011.

50 8bit-Museum – Welt der Videospiele – Arcade-Spiele – Level 4: *The Dot Eaters / Die Punktefresser*, <http://www.8bit-museum.de/>, Stand: 09.05.2011.

51 8bit-Museum – Welt der Videospiele – Arcade-Spiele – Level 4: *Ruft den Klempner*, <http://www.8bit-museum.de/>. Stand: 09.05.2011.

Wenn auch das Aufkommen der oben genannten Systeme Videospiele wieder in das Blickfeld der Öffentlichkeit gelenkt hatte, blieben vor allem in Europa die Heimcomputer dominant⁵⁴. Die „Klassiker“ von Anfang der Neunziger sind zu zahlreich um sie alle zu erwähnen – auch ist fraglich, was diesen Titel verdient hat und was nicht. Aber man kann wohl mit Fug und Recht behaupten, dass die Entwicklung der Videospieleindustrie seit den Neunzigern keinen echten Einbruch mehr erlebt hat. Lediglich einzelne Genres erlebten gelegentlich Flauten, wie etwa die Beat'em Ups nach dem Erscheinen und durch den Erfolg von „Street Fighter II“⁵⁵.

Mitte der Neunziger hat die Sony Playstation ihren großen Durchbruch und wird richtungsweisend für folgende Generationen der Videospielekonsolen⁵⁶. Im deutschsprachigen Raum bleiben PCs als Spielplattform auch Ende der Neunziger dominant⁵⁷, und erst durch Innovation und das Erkennen des Marktpotenzials des „Casual Gamings“ schafft es Nintendo in jüngster Zeit wieder, neue Zielgruppen zu erschließen⁵⁸.

Heutzutage ist die Spieleflut kaum noch zu überschauen. Alleine die Vollpreistitel können gar nicht alle wahrgenommen werden, von den Browsergames ganz zu schweigen. Tendenzen in der Computerspielbranche sind noch schwerer abzusehen als in der Filmbranche, und echte Innovationen können wegen mangelhaftem Marketing oder mangelhafter Umsetzung leicht untergehen.

Anerkennung als Kulturgut

Videospiele sind heute ein fester Bestandteil unserer Kultur. Sie beeinflussen ganze Generationen, sind Ziel zahlreicher wissenschaftlicher Arbeiten und hitziger Diskussionen. Der schlechte Ruf der „Killerspiele“ gehört hier genauso dazu wie empirische Daten über Lern- und Trainingseffekte durch Videospiele. Die Europäische Union überlegt, Videospiele als Kulturgut einzustufen und hat auch schon Förderungen in diesem Bereich als gemeinschaftsrechtskonform akzeptiert⁵⁹, in Deutschland war es 2008 bereits soweit, als Videospiele eine förmliche Vertretung im Deutschen Kulturrat bekamen.

„Ich freue mich sehr über den Neuzugang von GAME in unserem Mitgliederspektrum. Im letzten Jahr galt es so manchen Strauß auszufechten, wenn es darum ging, deutlich zu machen, dass Computerspiele zum Kulturbereich gehören. Die Aufnahme von GAME in die

52 8bit-Museum – Welt der Videospiele – Heimvideospiele – Level 5: *Der Crash!*, <http://www.8bit-museum.de/>, Stand: 09.05.2011.

53 Nintendo: *Die Geschichte der Nintendo-Spielsysteme*, http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/nintendo_systems_history_58.html, Stand: 09.06.2011.

54 GAMES Aktuell – Specials – Die Geschichte der Videospiele: *Teil 4: 1988 – 1993*, 13.06.2008, <http://www.gamesaktuell.de/Die-Geschichte-der-Videospiele-Thema-230075/Specials/Die-Geschichte-der-Videospiele-Teil-4-1988-1993-732223/4/>, Stand: 09.05.2011.

55 GAMES Aktuell – Specials – Die Geschichte der Videospiele: *Teil 5: 1993 – 1998*, 27.06.2008, <http://www.gamesaktuell.de/Die-Geschichte-der-Videospiele-Thema-230075/Specials/Die-Geschichte-der-Videospiele-Teil-5-1993-1998-732490/3/>, Stand: 09.05.2011

56 GAMES Aktuell – Specials – Die Geschichte der Videospiele: *Teil 5: 1993 – 1998*, 27.06.2008, <http://www.gamesaktuell.de/Die-Geschichte-der-Videospiele-Thema-230075/Specials/Die-Geschichte-der-Videospiele-Teil-5-1993-1998-732490/5/>, Stand: 09.05.2011.

57 GAMES Aktuell – Specials – Die Geschichte der Videospiele: *Teil 6: 1999 – 2008*, 08.08.2008, <http://www.gamesaktuell.de/Die-Geschichte-der-Videospiele-Thema-230075/Specials/Die-Geschichte-der-Videospiele-Teil-6-1999-2008-733159/>, Stand: 09.05.2011.

58 GAMES Aktuell – Specials – Die Geschichte der Videospiele: *Teil 6: 1999 – 2008*, 08.08.2008, 08.08.2008, <http://www.gamesaktuell.de/Die-Geschichte-der-Videospiele-Thema-230075/Specials/Die-Geschichte-der-Videospiele-Teil-6-1999-2008-733159/6/>, Stand: 09.05.2011.

59 Europa Press releases RAPID: *Staatliche Beihilfen: EU-Kommission genehmigt französische Beihilferegelung zur Entwicklung von Videospiele*, 12.12.2007, <http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/07/1908&format=HTML&aged=0&language=DE&guiLanguage=en>, Stand: 09.05.2011.

Sektion Film und Audiovisuelle Medien des Deutschen Kulturrates ist ein positives Ergebnis dieser kultur- und verbandspolitischen Debatten und zeigt, dass es sich lohnt für neue Entwicklungen zu kämpfen.“.

- Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, 2008⁶⁰

Ob sich dieser Trend fortsetzt, bleibt abzuwarten. Fest steht, dass das Thema Computerspiele lange Medien- und Wissenschaftsthema sein wird⁶¹.

60 G.A.M.E. - Bundesverband der Entwickler von Computerspielen: Bundesverband der Entwickler von Computerspielen GAME wird Mitglied des Deutschen Kulturrates, 14.08.2008, http://www.game-bundesverband.de/index.php?lang=ger&id=1&sub_id=16&news=88, Stand: 01.04.2011.

61 Kurt Squire: *Cultural Framing of Computer/Video Games*, in: the international journal of computer game volume 2, issue 1, July 2002, <http://gamestudies.org/0102/squire/?ref=HadiZayifla.Com>, Stand: 09.05.2011.

ABANDONWARE

Was ist „Abandonware“?

Abandonware ist keine Legaldefinition, sondern vielmehr ein kulturell geprägter Begriff. Dabei handelt es sich um Videospiele, welche unter das Urheberrecht fallen und veröffentlicht wurden, jedoch inzwischen nicht mehr verfügbar sind⁶². Die Urheberrechteinhaber machen von ihren Verwertungsrechten keinen Gebrauch mehr. Meistens wäre es auch gar nicht mehr lukrativ, diese „verlassenen Programme“ noch zu vermarkten, vor allem in Fällen von Spielen, für die die Plattformen schon lange nicht mehr auf den Markt sind (zum Beispiel „Fahrenheit 451“⁶³, das 1984 für Systeme entwickelt wurde, die heute nur noch in Museen ausgestellt werden). Hierzu empfehle ich einen Besuch im Technischen Museum Wien, wo Geräte wie der Commodore 64 noch zu finden sind.

Im Grunde sind alle Computerspiele ab einem gewissen Zeitpunkt Abandonware, nämlich spätestens dann, wenn es keinerlei Unterstützung mehr für die Spiele selbst oder die Systeme, für die sie konzipiert waren existiert und diese Produkte auch nicht mehr erhältlich sind. Dabei handelt es sich jedoch um kulturell teilweise sehr wertvolle, da einflussreiche Entwicklungen. Laut Henry Jenkins⁶⁴, ehemaliger Direktor des Comparative Media Studies Program am MIT, ist das Computerspiel sogar die „lebendigste Kunstform des 21. Jahrhunderts“⁶⁵. Der kulturelle Einfluss von Jumpman alias Super Mario ist so schon offensichtlich, aber auch die Entwicklung dieses Mediums, über das weltumspannend Menschen miteinander kommunizieren und interagieren, ist definitiv von akademischem und kulturellem Interesse. Und jüngere Entwicklungen wie die Erschließung des Casual Gamings, das im Grunde nur ein Gegengewicht zu den immer elitärer gewordenen Spieletitel für Gamer ist, werden noch einigen Einfluss nehmen.

Methoden der Rechteinhaber

Man kann nicht behaupten, dass die Unternehmen, welche die Urheberrechte bzw. die Werknutzungsrechte innehaben, sich für den kulturellen Wert von Computerspielen interessieren – mit Ausnahmen wie etwa Nintendo⁶⁶, wobei Nintendo selbst schon einen kulturellen Einfluss darstellt und die Auseinandersetzung damit mit Sicherheit auch einen Marketingaspekt hat.

Tatsächlich gehen einige Unternehmen nicht gegen Abandonware-Internetseiten vor – sie lassen vorgehen, und zwar durch die IDSA⁶⁷ (**I**ndustrial **D**esigners **S**ociety of **A**merica). Diese Non-Profit-Organisation vertritt die Rechteinhaber und geht sowohl gegen Raubkopien noch erhältlicher Spiele als auch gegen Abandonware-Seiten vor. Als Beispiel ein Exzerpt aus einer e-Mail an die Betreiber einer Abandonware-Seite:

„We understand that you are distributing unauthorized copies of our members' copyrighted entertainment software titles - which you characterize as "abandonware" - without their permission. ... This letter constitutes notice to you that your actions are illegal and may

62 Konrad Lischka: *Verlassene Kunst*, 30.12.2000 auf heise online, <http://www.heise.de/tp/artikel/4/4586/1.html>, Stand: 04.06.2011.

63 MobyGames: *Fahrenheit 451*, <http://www.mobygames.com/game/fahrenheit-451>, Stand: 04.06.2011.

64 Henry Jenkins: *About Me – Who the %&# is Henry Jenkins?*. auf *Confessions of an Aca-Fan – The Official Weblog of Henry Jenkins*, <http://www.henryjenkins.org/aboutme.html>, Stand: 04.06.2011.

65 Konrad Lischka: *Verlassene Kunst*, 30.12.2000 auf heise online, <http://www.heise.de/tp/artikel/4/4586/1.html>, Stand: 04.06.2011.

66 Nintendo: *Die Geschichte der Nintendo-Spielsysteme*, http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/nintendo_systems_history_58.html, Stand: 04.06.2011.

67 IDSA: *Homepage*, <http://www.idsa.org/>, Stand: 04.06.2011.

subject you to criminal prosecution and civil liability. We will be monitoring your Website to see if you are in compliance with the law and reserve the right to take all steps necessary to protect our member's rights, title and interest in their property.“⁶⁸

Die rechtliche Position ist wohl kaum anzufechten. Die Notwendigkeit der Community, zu kulturellen Zwecken im Bereich von Abandonware selbstständig zu handeln, solange es keinen offiziellen Auftrag zur Archivierung gibt, möchte ich am Beispiel des Films „Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens“ zeigen. Zwar ist dies ein etwas themenfremder Fall; er zeigt jedoch schön, wie Kulturgut durch Urheberrecht verloren gehen kann und beinahe auch verloren gegangen wäre.

Nosferatu – Eine Symphonie grauenhaften Urheberrechts

Es handelt sich hier um einen Film aus dem Jahre 1922⁶⁹, der eines der ersten „Opfer“ einer „hundertprozentigen“ Durchsetzung von Urheberrecht war. Der Film von Friedrich Wilhelm Murnau⁷⁰ war eine nicht lizenzierte, schlecht verschleierte Adaption von Bram Stokers „Dracula“. Florence Stoker, Witwe von Bram Stoker, klagte und gewann 1925 einen Urheberrechtsstreit gegen die produzierende Firma, Prana-Film, was zur (versuchten) Vernichtung aller Filmrollen führte⁷¹. Dennoch blieben einige Versionen erhalten; der beste Beweis ist deren Verfügbarkeit im Internet⁷², wobei dieser Film rechtlich inzwischen in den Bereich der Public Domain⁷³ fällt, die alles umfasst, was nicht oder nicht mehr vom Urheberrecht geschützt wird.

Eigenmächtigkeit der Community

Die Internetcommunity hat eigene Wege, solche Abandonware wieder verfügbar zu machen. Es gibt viele Webseiten, welche sich allein auf die Verbreitung eben solcher verlassener Computerspiele konzentrieren, zum Beispiel www.abandonwarering.com oder www.abandonia.com. Der Enthusiasmus der Community geht auch so weit, eigene Emulatoren zu schreiben, welche den veralteten Code interpretieren können, zum Beispiel WinFrotz⁷⁴. Dieser Interpreter wird etwa benötigt, um das vielleicht erste Computerspiel-Adventure überhaupt spielen zu können: „Adventure“⁷⁵. Fans von alten Computerspielen sind vielleicht rechtlich, doch in der Selbstwahrnehmung überhaupt nicht ident mit Softwarepiraten aktueller Spieletitel⁷⁶.

Selbstverständlich liegt es im Ermessen der Rechteinhaber, innerhalb der Schutzfrist ein Produkt erneut zu vermarkten, womit es den inoffiziellen „Status“ der Abandonware verlieren würde. Dann hätte aber die Verbreitung über Abandonware-Internetseiten einen negativen Einfluss auf den Profit des Rechteinhabers gehabt. Somit können auch solche illegalen Internetplattformen nicht der Weisheit letzter Schluss sein. In den vergangenen Jahren wurden verschiedene Versuche gestartet, einen legalen Weg zu gehen, um Abandonware für kulturelle und historische Zwecke zu bewahren – teilweise auch für kommerzielle Zwecke.

68 http://www.mobygames.com/featured_article/feature.7/section.23/ am 04.06.2011.

69 IMDB: *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens (1922)*, <http://www.imdb.com/title/tt0013442/>, Stand: 04.06.2011.

70 Murnau Stiftung: *Homepage*, <http://www.murnau-stiftung.de/de/00-00-00-willkommen.html>, Stand: 05.06.2011.

71 Amelia Hill: *Murnau's Nosferatu and Copyright Infringement*, 25.10.2009, auf suite101,

<http://www.suite101.com/content/murnaus-nosferatu-and-copyright-infringement-a162422>, Stand: 05.06.2011.

72 Google Videos: *Nosferatu*, <http://video.google.com/videoplay?docid=-6185283610506001721#>, Stand: 05.06.2011.

73 Center for the Study of the Public Domain: *About Us*, <http://www.law.duke.edu/cspd/about.html>, Stand: 05.06.2011.

74 „admin“: *Programms*, 19.11.2007, auf Abandonia, <http://www.abandonia.com/en/programs>, Stand: 05.06.2011.

75 "TheVoid": *Adventure*, auf Abandonia, <http://www.abandonia.com/en/games/225/Adventure.html>, Stand: 05.06.2011.

76 Walt Crawford: *Why abandonware should not be considered piracy*, geschrieben 1997, überarbeitet 2006 <http://www.abandonwarering.com/?Page=FAQ> am 05.06.2011.

Bewahrung von Abandonware als Kulturgut

Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Computerspiel nach Ablauf der Schutzfrist noch verfügbar ist, konvergiert gegen 0, wie der Mathematiker sagen würde. Selbstverständlich gibt es dafür keinen Beweis, da Computerspiele zu jung sind, als dass bereits Schutzfristen abgelaufen wären. Aber nach Moore⁷⁷ oder auch Kurzweil⁷⁸ wären diese mindestens 50 Jahre dauernde Schutzfrist hunderte in Technologiejahren. Aus Kompatibilitätsgründen von Hardware und Software würde das zum Verschwinden veralteter Technologie führen, was auch veraltete Computerspiele einschließt. Deswegen ist es gut, dass es abseits der illegalen Wege der Communities auch noch einige legale Versuche gibt, Abandonware zu erhalten.

Das erste legale Beispiel, durch das veraltete Computerspiele wieder zugänglich gemacht werden, sind Webseiten wie www.gametap.com, von der man aktuelle Spiele ebenso wie „Retro“-Spiele wie Pac-Man⁷⁹ legal herunterladen und spielen kann – gegen ein monatliches Entgelt. Allerdings ist bei einem kommerziellen Betrieb natürlich nicht gewährleistet, dass dies bis in Ewigkeit angeboten wird, denn sonst gäbe es die Problematik der Abandonware nicht.

Das zweite Beispiel, welches wohl weit mehr Zukunft hat, ist das des Museums – zum Beispiel das Computerspielmuseum in Berlin⁸⁰. Das Computerspielmuseum wurde 1997 eröffnet⁸¹ und beschäftigt sich mit Computerspielen, parallel dazu natürlich mit der Entwicklung der Computer⁸², soweit sie für Computerspiele relevant war. So kann man alte Spiele etwa in der originalen Umgebung spielen⁸³, was aus Forschungssicht äußerst wichtig ist. Außerdem wird das Museum indirekt vom deutschen Bundesministerium für Bildung und Forschung finanziert, da es Mitglied des nestor⁸⁴-Projekts ist, des deutschen Kompetenznetzwerks zur digitalen Langzeitarchivierung.

Romantischer Lösungsansatz – Guter Wille

Abgesehen von einer Verkürzung der Schutzfrist – wobei sich hier eher das Gegenteil abzeichnet – gäbe es die Möglichkeit, dass die Urheberrechteinhaber ab einem von ihnen zu wählenden Zeitpunkt das geschützte Werk in die Public Domain übergeben, wodurch die Archivierung durch die Community, vorrangig wahrscheinlich Gamer, übernommen werden würde, bis der eine oder andere Spielertitel als kulturell wertvoll identifiziert wurde. Schon der Verzicht auf die theoretische Möglichkeit von Gewinn ist leider utopisch.

Außerdem besteht die Gefahr einer Boykottierung durch die Community, um die Urheberrechteinhaber zur Übergabe in die Public Domain zu zwingen. Entweder würden sich die Spieleentwickler durchsetzen oder die Community; beide Varianten würden im Endeffekt der gesamten Branche schaden und wären somit kontraproduktiv.

77 Beats Biblionetz – Begriffe: *Moore's Law*, <http://beat.doebe.li/bibliothek/w00862.html>, Stand: 05.06.2011.

78 Ray Kurzweil: *Kurzweil's Law*, 12.01.2004, <http://www.kurzweilai.net/kurzweils-law-aka-the-law-of-accelerating-returns>, Stand: 05.06.2011.

79 Gametap: *Pac-Man*, <http://retro-games.gametap.com/video-games/Pac-Man-20000591-38.html><http://retro-games.gametap.com/video-games/Pac-Man-20000591-38.html>, Stand: 05.06.2011.

80 Computerspiele Museum in Berlin: *Homepage*, <http://www.computerspielemuseum.de/>, Stand: 05.06.2011.

81 Computerspiele Museum in Berlin: *Das Ausstellungsarchiv*, <http://www.computerspielemuseum.de/index.php?lg=de&main=Ausstellen&site=02:01:01>, Stand: 05.06.2011.

82 Computerspiele Museum in Berlin: *Hardware*, <http://www.computerspielemuseum.de/index.php?lg=de&main=Hardware&site=02:02:02>, Stand: 05.06.2011.

83 Computerspiele Museum in Berlin: *Hardware*, <http://www.computerspielemuseum.de/index.php?lg=de&main=Hardware&site=02:02:02>, Stand: 05.06.2011.

84 nestor: *Homepage*, <http://www.langzeitarchivierung.de/>, Stand: 05.06.2011.

Realistischer Lösungsansatz – Marketing-Anreiz

Eine Richtung, welche eventuell tatsächlich eingeschlagen wird, wäre eine Form der öffentlichen, kulturellen Wertschätzung. Diese existiert bereits, ist aber durch diverse, voneinander unabhängige und vermutlich nicht unparteiische „Game Awards“ nicht objektiv. Stattdessen wäre eine Aufnahme ausgewählter, besonderer Spieletitel, die wirklich Innovation dargestellt haben, in das UNESCO-Weltdokumentenerbe (wie es bei dem Film „Metropolis“ der Fall war⁸⁵), ein sinnvoller Schritt. Das Problem hierbei ist die Schnelllebigkeit und das geringe Alter des Mediums, welche über die Langzeitwirkung von einzelnen Spieletiteln auf die gesamte Branche und Kunstform kaum Schlüsse zulässt.

Für die Zwischenzeit wäre im Gegensatz zur momentanen Situation ein zentraleres Spielekomitee erstrebenswert, dessen Ziel das Hervorheben besonders innovativer Spieletitel ist, dessen Unabhängigkeit einigermaßen garantiert wäre, und dessen Betrachtung auf die Kunstform Computerspiel, nicht auf den kommerziellen Erfolg abzielt. Allerdings dürfte sich eine vergleichbare Entwicklung ohnehin abzeichnen, wenn Computerspiel als Kunstform weltweite Anerkennung erlangen sollte.

85 UNESCO – Memory of the World - Register: *Metropolis – Sicherungsstück Nr. 1: Negative of the restored and reconstructed version 2001*, <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/flagship-project-activities/memory-of-the-world/register/full-list-of-registered-heritage/registered-heritage-page-5/metropolis-sicherungsstueck-nr-1-negative-of-the-restored-and-reconstructed-version-2001/>, Stand: 07.06.2011.

FAZIT

Das Verbreiten von urheberrechtlich geschützten Computerprogrammen ohne Innehabung der Verwertungsrechte ist illegal. Das schließt auch Computerspiele ein, die vom Werknutzungsrechteinhaber nicht mehr angeboten werden. So unrechtmäßig das Anbieten von Abandonware ohne Verwertungsrecht aber auch sein mag, kann man doch vermuten, dass viele Computerspiele im Nirvana der Inkompatibilität verschwunden wären, wenn nicht einige Enthusiasten diese wieder kompatibel gemacht und verbreitet hätten.

Da nun Computerspiele langsam als Kulturgut anerkannt werden und sich auch die akademische Welt immer mehr mit dem Thema auseinandersetzt, kommt wohl langsam die Zeit, in der Museen die Erhaltung dieser kulturellen Güter übernehmen sollten – vor allem, um jene Enthusiasten, denen tatsächlich einfach nur etwas am kulturellen Wert von alten Computerspielen liegt, vor rechtlichen Konsequenzen zu bewahren.

Computerspiele sind ein Milliardengeschäft⁸⁶, doch sie sind auch ein starker kultureller Einfluss, der Generationen prägt, und so sollten sie auch behandelt werden. Zum Abschluss möchte ich noch ein sehr treffendes Zitat einbringen, auf die Frage, warum es wichtig sei, Computerspiele als Kulturgut anzuerkennen.

„Weil sie es sind. Nur wenn wir sie als Kulturgut verstehen, sind wir in der Lage, ihren kulturellen Wert auch gesellschaftlich nutzbar zu machen bzw. bei ihrem Gebrauch die richtige Balance zu finden.“

- - Andreas Lange, Direktor des Computerspiele Museums in Berlin⁸⁷

86 Jim Leonard: *Abandonware In A Nutshell: Why Nobody Wins – The History of the War*, 2001, auf MobyGames, http://www.mobygames.com/featured_article/feature,7/section,22/, Stand: 05.06.2011.

87 Spielen Verbindet – Archiv – Computerspiele als Kulturgut: *Interview mit Andreas Lange*, <http://www.spielen-verbindet.de/top-thema/archiv/computerspiele-als-kulturgut/interview-mit-andreas-lange.html>, Stand: 04.06.2011.

LITERATUR

Bücher & Offizielle Quellen

RBÜ – Revidierte Berner Übereinkunft zum Schutz von Werken der Literatur und Kunst. Gefunden auf http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/trtdocs_wo001.html zuletzt am 09.06.2011

UrhG - Bundesgesetz über das Urheberrecht an Werken der Literatur und der Kunst und über verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz), Stand Juni 2011, gefunden auf <http://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10001848>, zuletzt am 07.06.2011

TRIPS - Marrakesh Declaration of 15 April 1994 - Agreement Establishing the World Trade Organization – Annex 1C – Uruguay Round Agreement: Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights, gefunden auf http://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/27-trips_01_e.htm, zuletzt am 07.06.2011

WIPO Copyright Treaty, gefunden auf http://www.wipo.int/treaties/en/ip/wct/trtdocs_wo033.html, zuletzt am 09.06.2011

105. Congress of the United States of America: Sonny Bono Copyright Term Extension Act, gefunden auf <http://www.copyright.gov/legislation/s505.pdf>, zuletzt am 09.06.2011

Rainer Kuhlen: *Erfolgreiches Scheitern – eine Götterdämmerung des Urheberrechts?*, Herausgegeben vom Hochschulverband für Informationswissenschaft (HI) e.V. Konstanz, Verlag Werner Hülsbusch 2008

Internet

Bundesgesetzblatt für den Bundesstaat Österreich, 09.04.1936, <http://anno.onb.ac.at/cgi-content/anno-plus?aid=bgl&datum=19360004&seite=00000131>, Stand: 30.05.2011

WIPO: Homepage, <http://www.wipo.int/>, Stand: 09.06.2011

WTO: Homepage, <http://www.wto.org/>, Stand 10.06.2011

Wikipedia: Homepage, <http://de.wikipedia.org/>, Stand: 10.06.2011

IMDB: Homepage, <http://www.imdb.com/>, Stand: 10.06.2011

ESL Europe – Alpen: Homepage, <http://www.esl.eu/alpen/>, Stand: 10.06.2011

8bit-Museum: Homepage, <http://www.8bit-museum.de/>, Stand: 10.06.2011

Nintendo: *Die Geschichte der Nintendo-Spielsysteme*, http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/nintendo_systems_history_58.html, Stand: 09.06.2011

GAMES Aktuell: *Die komplette Geschichte der PC- und Videospiele*, 08.08.2008, <http://www.gamesaktuell.de/Die-Geschichte-der-Videospiele-Thema-230075/Specials/Die-komplette-Geschichte-der-PC-und-Videospiele-733390/>, Stand: 10.06.2011

- Europa Press releases RAPID: *Staatliche Beihilfen: EU-Kommission genehmigt französische Beihilferegulierung zur Entwicklung von Videospielen*, 12.12.2007, <http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/07/1908&format=HTML&aged=0&language=DE&guiLanguage=en>, Stand: 09.05.2011
- G.A.M.E. - Bundesverband der Entwickler von Computerspielen: Bundesverband der Entwickler von Computerspielen GAME wird Mitglied des Deutschen Kulturrates, 14.08.2008, http://www.game-bundesverband.de/index.php?lang=ger&id=1&sub_id=16&news=88, Stand: 01.04.2011
- Kurt Squire: *Cultural Framing of Computer/Video Games*, in: the international journal of computer game volume 2, issue 1, July 2002, <http://gamestudies.org/0102/squire/?ref=HadiZayifla.Com>, Stand: 09.05.2011
- Konrad Lischka: *Verlassene Kunst*, 30.12.2000 auf heise online, <http://www.heise.de/tp/artikel/4/4586/1.html>, Stand: 04.06.2011
- MobyGames: *Fahrenheit 451*, <http://www.mobygames.com/game/fahrenheit-451>, Stand: 04.06.2011
- Henry Jenkins: *About Me – Who the %&# is Henry Jenkins?*. auf *Confessions of an Aca-Fan – The Official Weblog of Henry Jenkins*, <http://www.henryjenkins.org/aboutme.html>, Stand: 04.06.2011
- IDSa: *Homepage*, <http://www.idsa.org/>, Stand: 04.06.2011
- Murnau Stiftung: *Homepage*, <http://www.murnau-stiftung.de/de/00-00-00-willkommen.html>, Stand: 05.06.2011
- Amelia Hill: *Murnau's Nosferatu and Copyright Infringement*, 25.10.2009, auf suite101, <http://www.suite101.com/content/murnaus-nosferatu-and-copyright-infringement-a162422>, Stand: 05.06.2011
- Google Videos: *Nosferatu*, <http://video.google.com/videoplay?docid=-6185283610506001721#>, Stand: 05.06.2011
- Center for the Study of the Public Domain: *About Us*, <http://www.law.duke.edu/cspd/about.html>, Stand: 05.06.2011
- Abandonia: *Homepage*, <http://www.abandonia.com/>, Stand: 10.06.2011
- Walt Crawford: *Why abandonware should not be considered piracy*, geschrieben 1997, überarbeitet 2006 <http://www.abandonwarering.com/?Page=FAQ> am 05.06.2011
- Beats Biblionetz – Begriffe: *Moore's Law*, <http://beat.doebe.li/bibliothek/w00862.html>, Stand: 05.06.2011
- Ray Kurzweil: *Kurzweil's Law*, 12.01.2004, <http://www.kurzweilai.net/kurzweils-law-aka-the-law-of-accelerating-returns>, Stand: 05.06.2011
- Gametap: *Homepage*, <http://www.gametap.com/>, Stand: 10.06.2011
- Computerspiele Museum in Berlin: *Homepage*, <http://www.computerspielmuseum.de/>, Stand: 05.06.2011
- nestor: *Homepage*, <http://www.langzeitarchivierung.de/>, Stand: 05.06.2011
- UNESCO – Memory of the World - Register: *Metropolis – Sicherungsstück Nr. 1: Negative of the restored and reconstructed version 2001*, <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/flagship-project-activities/memory-of-the-world/register/full-list-of-registered-heritage/registered-heritage-page-5/metropolis-sicherungsstueck-nr-1-negative-of-the-restored-and-reconstructed-version-2001/>, Stand: 07.06.2011
- Jim Leonard: *Abandonware In A Nutshell: Why Nobody Wins – The History of the War*, 2001, auf MobyGames, http://www.mobygames.com/featured_article/feature.7/section.22/, Stand: 05.06.2011
- Spielen Verbindet – Archiv – Computerspiele als Kulturgut: *Interview mit Andreas Lange*, <http://www.spielen-verbindet.de/top-thema/archiv/computerspiele-als-kulturgut/interview-mit-andreas-lange.html>, Stand: 04.06.2011