



IST

Fallstudienreihe

Innovation, Servicedienstleistungen und Technologie

Case Studies on

Innovation, Services and Technology

**Schutzzinstrumente für intellektuelles
Eigentum und Lizenzierung**

Torsten Frohwein

Fallstudienreihe **IST** 04/2009

ISSN 1869-3105



Universität Stuttgart

© Prof. Dr. Wolfgang Burr
Betriebswirtschaftliches Institut
Abteilung I - Forschungs-, Entwicklungs- und Innovationsmanagement

Herausgeber

Wolfgang Burr

Betriebswirtschaftliches Institut der Universität Stuttgart
Lehrstuhl für ABWL, Forschungs-, Entwicklungs- und
Innovationsmanagement

Keplerstrasse 17
70174 Stuttgart

Erscheinungsort

Stuttgart, Deutschland

Schutzinstrumente für intellektuelles Eigentum und Lizenzierung

Dipl. Vw. Torsten Frohwein

Lehrstuhl Forschungs-, Entwicklungs- und Innovationsmanagement

Prof. Dr. Wolfgang Burr

Universität Stuttgart

Keplerstrasse 17, 70174 Stuttgart

<http://www.uni-stuttgart.de/innovation>

e-mail: torsten.frohwein@bwi.uni-stuttgart.de

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
2. Fallstudie	2
3. Aufgabenstellung	4
3.1.1 Einordnung intellektuelle Eigentumsrechte.....	4
3.1.2 Vor- und Nachteile von Lizenzierungen	4
4. Literatur	6
4.1 Literaturquellen	6
4.2 Weiterführende Literatur zum theoretischen Hintergrund der Fallstudie...	6
4.2.1 Literaturhinweise zu ‚Einordnung intellektuelle Eigentumsrechte‘	6
4.2.2 Literaturhinweise zu ‚Lizenzierung‘	6

1. Einleitung

Unterschiedliche Erfindungen verlangen nach unterschiedlichen Strategien und Instrumenten zum Schutz der erfinderischen Leistung. Diese Fallstudie diskutiert die verschiedenen Möglichkeiten des Schutzes und der Verwertung (Lizenzierung) von intellektuellem Eigentum am Beispiel von Gesellschaftsspielen.

2. Fallstudie¹

Gesellschaftsspiele

Im Zeitalter der Computer und der neuen Medien sehen sich die traditionellen Gesellschaftsspiele „Monopoly“ oder „Keltis“ (Spiel des Jahres 2008), einer harten Konkurrenz durch „PlayStation 3“ (Sony), „Nintendo Wii“ (Nintendo) oder „X-Box“ (Microsoft) gegenüber. Sowohl Kinder als auch Erwachsene haben aus der großen Angebotsvielfalt die Qual der Wahl, ob sie lieber ein elektronisches Spiel oder ein traditionelles Brettspiel bevorzugen.

„Monopoly“ gehört zu den weltweit erfolgreichsten Brettspielen und so wurden seit seiner Erfindung in den 30er Jahren des letzten Jahrhunderts bis zum Jahr 2008 über 100 Millionen „Monopoly“-Spiele weltweit verkauft. Der Amerikaner Charles B. Darrow gilt dabei als Vater von „Monopoly“, welches er während der Weltwirtschaftskrise entwickelt hat. Verkauft und vertrieben wird das bekannte Gesellschaftsspiel seit dem Jahr 1935 durch den US-amerikanischen Spielzeugkonzern Parker Brothers Inc., der 1991 von Hasbro Inc. übernommen wurde. Die Monopoly-Version gibt es mittlerweile in den verschiedensten Ausführungen, wie z.B. „Monopoly Stuttgart“, „Monopoly FIFA WM 2006“, „Monopoly SpongeBob – Schwammkopf“, „Monopoly Spider-Man 3“ oder „Monopoly Europa“. Für all diese Ausführungen besitzt Hasbro Inc. die alleinigen Rechte.

Durch die Übernahme weiterer Traditionsmarken wie „MB“ (Milton Bradley) ist Hasbro Inc. heute Besitzer zahlreicher Spieleklassikerrechte wie „Scrabble“,

¹ Die Inhalte der Fallstudie sind teilweise den im Literaturverzeichnis aufgeführten Quellen entnommen.

„Trivial Pursuit“ und „Risiko“. In jüngerer Zeit brachte Hasbro Inc. auch Innovationen für neue Marktsegmente hervor, wie beispielsweise das dreidimensionale Puzzle „Puzz3D“ sowie DVD-Brettspiele. Zusätzlich vertreibt Hasbro auch Merchandising-Produkte zu Filmen wie „Star Wars“, „Spider-Man“ und „Transformers“. Ebenso werden „Pokémon“-Lizenzprodukte vertrieben.

Der weltweite Umsatz im Spielzeugmarkt betrug im Jahr 2008 US \$ 75,7 Milliarden. Dabei sind die Umsatzzahlen seit 2005 jeweils um rund US \$ 3 Milliarden gestiegen. Trotz der großen Konkurrenz der Video- und DVD-Spiele lag der prozentuale Umsatzanteil der Gesellschaftsspiele im Jahr 2006 bei 17 %. Anders als in den USA, wo Actionfiguren das Geschäft dominieren, sind in Zentraleuropa Gesellschaftsspiele einer der Haupttreiber.

Auch neue Konkurrenten haben den scheinbar „alten“ Markt für sich entdeckt. So ist das Spiel „Keltis“ von Lego entwickelt worden, wofür eigens der Spielepapst Reiner Knizia als Ideengeber engagiert wurde. Mit diesem Spiel steigt der Konzern erstmals in die Gesellschaftsspielebranche ein. Zudem will der Konzern im kommenden Jahr weitere zehn Brettspiele hervorbringen. Die Besonderheit liegt dabei darin, dass diese Spiele zunächst vor dem eigentlichen Spielbeginn nach „Lego-Art“ aus Noppensteinen zusammengebaut werden müssen. So soll dem Spieler mehr Abwechslung und Kreativität gewährt werden, indem dieser das Spielfeld entweder nach weiteren vorgegebenen Skizzen umbaut oder eigene Spielvarianten erfindet.

3. Aufgabenstellung

Als frischgebackene(r) Absolvent(in) der Universität Stuttgart steigen Sie in die neu gegründete Patentabteilung der weltweit agierenden Hasbro Inc. ein. Ihre Aufgabe besteht darin, die Rechte der Hasbro-Innovationen maximal gewinnbringend einzusetzen.

3.1.1 Einordnung intellektuelle Eigentumsrechte

Damit Sie mit Ihrer Arbeit überhaupt beginnen können, müssen Sie zunächst überlegen, welche Produkte der verschiedenen Hersteller von Gesellschaftsspielen mit welchen intellektuellen Eigentumschutzrechten verbunden sind.

Stellen Sie dazu alle juristische Eigentumsrechte mit ihren wesentlichen Merkmalen kurz dar und ordnen Sie anschließend zwei konkrete Produkte des Unternehmens ein: (1) „Monopoly“ in seinem Erfinderland sowie (2) die DVD-Brettspiele auf dem deutschen Markt generell. Versetzen Sie sich in die Ausgangslage kurz nach der Erfindung, als noch keine Entscheidung getroffen wurde.

Könnten faktische Schutzrechtsstrategien in diesem Fall von Nutzen sein? Stellen Sie drei faktische Schutzrechtsstrategien fallbezogen mit Vor- und Nachteilen dar.

3.1.2 Vor- und Nachteile von Lizenzierungen

Neben den unternehmensintern entwickelten Innovationen vertreibt Hasbro Inc. auch Lizenzprodukte. Analysieren Sie, welche Vor- und Nachteile die Lizenzverhältnisse aus der Sicht von Hasbro und aus der Sicht der Lizenzgeber, d.h. der Filmproduzenten, haben könnten.

Definieren Sie dafür im ersten Schritt kurz was eine Lizenz ist und führen Sie im zweiten Schritt die Vor- und Nachteile für die beiden oben aufgeführten Parteien auf.

Im Zuge der neuen Konkurrenz, wie „Lego“, suchen Sie nach neuen Absatzwegen und überlegen sich evtl. Exklusivlizenzen an einen Spiele-Konsolen-Hersteller zu vergeben. Diskutieren Sie, ob das eine gute Möglichkeit darstellt oder nicht. Sofern Sie dies befürworten: Mit welchem der drei großen Spiele-Konsolen-Hersteller würden Sie kooperieren und warum?

4. Literatur

4.1 Literaturquellen

o. V. (2009): Umsatz des weltweiten Spielzeugmarktes von 2005 bis 2008 in Milliarden US-Dollar. statista.de, Zugriff am 18.02.2009

Cantzler, Christoph (2009): Erfinden - diese Arbeit ist (k)ein Kinderspiel. abendblatt.de, 17.02.2009

Steinkirchner, Peter (2009), Lego steigt ins Geschäft mit Gesellschaftsspielen ein. wiwo.de, 31.01.2009,

Voss, Oliver (2007), Bretter, die das Geld bedeuten. tagesspiegel.de, 25.6.2007

Kamps, Carina (2009): Hirn und Spiele. ftd.de, 01.02.2009

4.2 Weiterführende Literatur zum theoretischen Hintergrund der Fallstudie

4.2.1 Literaturhinweise zu ‚Einordnung intellektuelle Eigentumsrechte‘

Burr, W., Stephan, M., Soppe, B., Weisheit, S. (2007): Patentmanagement., Schäffer-Poeschel Verlag, Stuttgart 2007, S. 3-6.

4.2.2 Literaturhinweise zu ‚Lizenzierung‘

Burr, W., Stephan, M., Soppe, B., Weisheit, S. (2007): Patentmanagement., Schäffer-Poeschel Verlag, Stuttgart 2007, S. 105-113.

IST

Fallstudienreihe

Innovation, Servicedienstleistungen und
Technologie

Case Studies on
Innovation, Services and Technology

Bereits erschienen sind

Laufende Nummer	Autor	Titel
IST 01/2009	Reuter, Ute	Ressourcenbasierung und Dienstleistungsstandardisierung im Facility Management Komplettangebot Bereich
IST 02/2009	Stilianidis, Anastasios	Mobilfunkmarkt Afrika
IST 03/2009	Reuter, Ute	Die Entwicklung der IBM zum Dienstleistungsunternehmen
IST 04/2009	Frohwein, Torsten	Schutzinstrumente für intellektuelles Eigentum und Lizenzierung