

Büchel, Jan

**Research Report**

## Mit Play-to-Earn-Games spielend Geld verdienen: Potenziale für Deutschland

IW-Kurzbericht, No. 11/2022

**Provided in Cooperation with:**

German Economic Institute (IW), Cologne

*Suggested Citation:* Büchel, Jan (2022) : Mit Play-to-Earn-Games spielend Geld verdienen: Potenziale für Deutschland, IW-Kurzbericht, No. 11/2022, Institut der deutschen Wirtschaft (IW), Köln

This Version is available at:

<https://hdl.handle.net/10419/251045>

**Standard-Nutzungsbedingungen:**

Die Dokumente auf EconStor dürfen zu eigenen wissenschaftlichen Zwecken und zum Privatgebrauch gespeichert und kopiert werden.

Sie dürfen die Dokumente nicht für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, öffentlich zugänglich machen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Sofern die Verfasser die Dokumente unter Open-Content-Lizenzen (insbesondere CC-Lizenzen) zur Verfügung gestellt haben sollten, gelten abweichend von diesen Nutzungsbedingungen die in der dort genannten Lizenz gewährten Nutzungsrechte.

**Terms of use:**

*Documents in EconStor may be saved and copied for your personal and scholarly purposes.*

*You are not to copy documents for public or commercial purposes, to exhibit the documents publicly, to make them publicly available on the internet, or to distribute or otherwise use the documents in public.*

*If the documents have been made available under an Open Content Licence (especially Creative Commons Licences), you may exercise further usage rights as specified in the indicated licence.*

# Mit Play-to-Earn-Games spielend Geld verdienen - Potenziale für Deutschland

Jan Büchel, 11.02.2022

**Nicht zuletzt die Corona-Pandemie beflügelte jüngst die Umsätze im deutschen Games-Markt. Dabei wandeln sich auch die Finanzierungsmodelle der Spiele: Heutzutage profitieren die Spielebetreiber in hohem Maße von In-Game-Käufen. Eine neue Art von Spielen bietet nun die Möglichkeit, auch als Spieler Geld zu verdienen.**

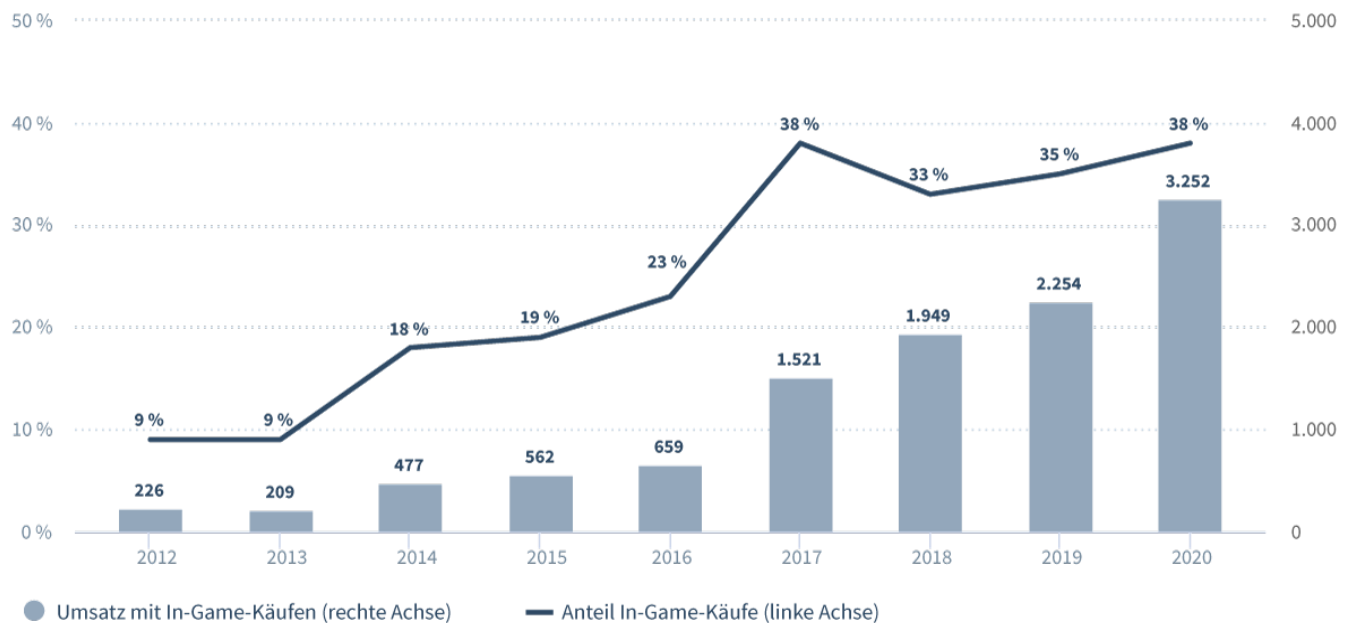
Unternehmen wie Microsoft, Take Two oder Sony gaben seit Jahresbeginn Übernahmeversuche in Milliardenhöhe für Spieleentwicklerstudios bekannt (Holtermann/Postinett, 2022). Dabei verfolgen die kaufenden Unternehmen meist die Absicht, in weitere zukunfts-trächtige Teilssegmente des Games-Marktes vorzudringen. Beispiele sind das derzeit stark wachsende Mobile-Segment, bei dem Smartphones und Tablets herkömmliche Konsolen ersetzen (game, 2021). In jüngster Vergangenheit hat sich ein bislang eher unbekanntes Marktsegment so genannter Play-to-Earn-Games aufgetan. Dabei klingt es fast nach einer Utopie: Menschen spielen in ihrer Freizeit und verdienen dabei noch Geld. Manche Menschen aus Schwellen- und Entwicklungsländern wie beispielsweise den Philippinen bestreiten damit schon heute ihren Lebensunterhalt (SZ, 2021). Im Folgenden wird beantwortet, inwieweit dieses System überhaupt zukunftsfähig und auch für Menschen in Europa relevant ist.

### Funktionsweise von Play-to-Earn-Games

Generell existieren schon seit vielen Jahren Online-spiele, in denen Spieler virtuelle Gegenstände oder ganze Accounts untereinander austauschen können. Dieser Austausch erfolgt dabei meist informell über Plattformen wie eBay, was einen hohen Grad an Unsicherheit mit sich bringt. Aus Käufersicht ist meist unklar, ob der Verkäufer nach Zahlungseingang den korrekten oder überhaupt einen Gegenstand übergibt oder ob es sich um eine Fälschung handelt. Aus Verkäufersicht existiert eine Abhängigkeit vom Spielebetreiber, weil dieser dem Spieler theoretisch jederzeit die Gegenstände wegnehmen oder ihn generell aus dem Spiel entfernen kann. Play-to-Earn-Games profitieren von modernen Technologien wie der Blockchain-Technologie, die diese Sicherheitsbedenken abmildern können. Auf deren Basis wird ein dezentrales System aufgebaut, in dem Spieler fälschungssichere und nachvollziehbare Transaktionen durchführen können, sodass sie die virtuellen Gegenstände auch tatsächlich „besitzen“. Über das Internet ist es zudem möglich, mit Spielern aus der ganzen Welt zu interagieren. Erste Spiele können dabei mithilfe von Künstlicher Intelligenz sogar die Sprachbarriere zwischen Spielern unterschiedlicher Herkunftsländer überwinden (Planet9, 2022).

# Umsatz mit In-Game-Käufen sowie Anteil am gesamten Umsatz im Games-Markt 2012-2020 in Deutschland

Umsatz in Millionen Euro und Anteil in Prozent



Zu In-Game-Käufen gehören beispielsweise Ausgaben für die bessere Ausstattung der eigenen Spiel-Figur.

Quellen: game; GfK; App Annie Intelligence; eigene Berechnung

Play-to-Earn-Games weisen eigene Spielwährungen auf, die meist entweder auf Kryptowährungen aufgesetzt sind oder mit diesen zu erwerben sind (DappRadar, 2022). Der entscheidende Unterschied zu früheren Onlinespielen mit eigenen Spielwährungen ist aber, dass Spieler die Spielwährung jederzeit wieder in Kryptogeld oder die landeseigene Währung ummünzen lassen können. In Play-to-Earn-Games kommen somit klassischerweise drei Nutzergruppen zusammen:

- Spieler mit Käuferrolle, die das Spiel aus reiner Freizeitbeschäftigung spielen und sowohl die Spielwährung zum Spielzweck als auch gegebenenfalls virtuelle Gegenstände von anderen Spielern erwerben,
- Spieler mit Verkäuferrolle, die das Spiel primär aus dem Grund spielen, virtuelle Gegenstände zu verkaufen, um Geld zu erwirtschaften,
- Investoren, die rein spekulativ in die Spielwährung und somit in die Profitabilität des Spiels investieren.

Bei Play-to-Earn-Games handelt es sich aus Verkäufer-sicht jedoch keineswegs um sichere Einnahmequellen. Kaufen nicht genügend Spieler die Spielwährung,

springen viele Investoren ab oder steigert der Spielebetreiber übermäßig die Geldmenge der Spielwährung, kann diese schnell an Wert verlieren. Dies verdeutlicht, dass dem Spielebetreiber zwar eine hohe Verantwortung zukommt, da er die Regeln des Spiels und somit die Verdienstmöglichkeiten der Spieler bestimmt. Jedoch sind es Marktmechanismen, die schlussendlich den Wechselkurs zwischen Spielwährung und „realer“ Währung bestimmen. Zudem müssen hinreichend viele Spieler das Spiel attraktiv finden. Sinkt die Beliebtheit des Spiels oder kommt ein innovativeres Spiel auf den Markt, können viele Spieler abwandern. Infolgedessen sinken auch die Verdienstaussichten der Verkäufer.

Dass Käufer bereit sind, viel Geld für virtuelle Gegenstände auszugeben, sodass andere Spieler davon ihren Lebensunterhalt bestreiten können, ist dann möglich, wenn Einkommensunterschiede zwischen einzelnen Spielern bestehen. Das System funktioniert also, da Spieler auf der ganzen Welt miteinander interagieren können, in deren Herkunftsländern verschiedene Einkommensniveaus bestehen. Beispielsweise gibt ein Spieler aus einem Industrieland für das Spielen einen für seine Lebensverhältnisse überschaubaren Betrag aus. Dieser Betrag wird dann in die Spielwährung

umgemünzt. Für einen anderen verkaufenden Spieler aus einem Schwellen- oder Entwicklungsland kann der so eingenommene Betrag nach erneuter Ummünzung in seine Landeswährung eine weitaus höhere Kaufkraft bezogen auf Waren und Dienstleistungen in seinem Herkunftsland besitzen. Zudem kann es zu einer Art Leasing-Modell kommen: Manche Play-to-Earn-Games wie Axie Infinity sind mit hohen Fixkosten zur Erstellung eines Accounts versehen. Die Kosten trägt dann ein Spieler aus einem Industrieland und leiht den Account an einen anderen Spieler aus. Die Profite aus der Spiel-tätigkeit teilen sich beide Spieler.

## Erfolgschancen in Deutschland

Gleichzeitig offenbart das Ausnutzen der Einkommensunterschiede aber auch, dass der Markt für Play-to-Earn-Games für Industrieländer in Europa oder den USA, in denen eher wohlhabendere Spieler anzutreffen sind, eher ein Nachfragermarkt ist und perspektivisch bleiben wird. Herkömmlicherweise besteht nämlich ein eher schlechtes Kosten-Nutzen-Verhältnis zwischen investierter Spielzeit und Ertrag aus dem Verkauf der virtuellen Gegenstände. Nach dieser Logik wäre eine Verkäuferrolle für europäische Spieler nur dann profitabel, wenn es einen Käufer aus einem Land gäbe, der aufgrund von Einkommensunterschieden bereit wäre, real gemessen viel mehr für den virtuellen Gegenstand zu zahlen als dem europäischen Spieler an Kosten aus investierter Spielzeit entstanden sind. Da dies in der Zukunft eher unwahrscheinlich ist, werden Play-to-Earn-Games hierzulande eher keine lukrative Alternative zu einer herkömmlichen Beschäftigung darstellen.

Dennoch können deutsche Spieleentwickler vom Trend profitieren, indem sie innovative Play-to-Earn-Games entwickeln, die global vermarktet werden können. Die steigende Anzahl an Blockchain-Startups in Deutschland mit Fokus auf Kryptowährungen gibt Grund zur Hoffnung (Demary/Demary, 2021). Wie profitabel das Geschäft sein kann, zeigen die in jüngster Vergangenheit stark gestiegenen In-Game-Käufe in Deutschland – also Käufe, die nicht getätigt werden, um das Spiel zu erwerben, sondern um inmitten des Spiels weitere Funktionen freizuschalten (Abbildung). Vermutlich sind hierin aufgrund ihres noch eher jungen Nischendaseins und unbekanntem Status Umsätze aus Play-to-Earn-Games nur in geringem Umfang enthalten. Jedoch zeigt

das enorme Wachstum in jüngster Zeit, welches Marktpotenzial bei deutschen Nachfragern vorhanden ist.

## Ähnlichkeit zu digitalen Plattformen

Der Erfolg von Play-to-Earn-Games ist stark abhängig von Netzwerkeffekten. Dies verdeutlicht ihre Ähnlichkeit zu digitalen Plattformen. Analog zum Play-to-Earn-Spielerbetreiber bestimmt der Plattformbetreiber meist die Rahmenbedingungen und verdient Geld, indem Dritten eine Plattform geboten wird, um selbst Geld zu verdienen. Gerade wenn die Plattform digitale Produkte wie Suchmaschinenanfragen oder Videos vermittelt, können diese mit geringen Transaktionskosten zwischen Plattformnutzern aus der ganzen Welt ausgetauscht werden. Dass bei digitalen Produkten wie in Play-to-Earn-Games nahezu keine Hürden für Transaktionen mit globaler Reichweite existieren, ermöglicht daher also erst, dass globale Einkommensunterschiede vollumfänglich ausgenutzt werden können.

Insgesamt verdeutlicht dieser Vergleich, dass Plattform-geschäftsmodelle in immer mehr Branchenkontexte vordringen und zweifelsfrei die Arbeitswelt der Zukunft beeinflussen oder ein Teil von ihr sein werden.

## Literatur

DappRadar, 2022, Top Blockchain Games, <https://dappradar.com/rankings/category/games> [17.1.2022]

Demary, Markus / Demary, Vera, 2021, A Growing Niche: German Blockchain Companies, IW-Kurzbericht, Nr. 8, Köln

Planet9, 2022, SigridWave. In-Game-live-Übersetzer mit künstlicher Intelligenz, <https://www.planet9.gg/AT/de/sigridwave> [17.1.2022]

SZ – Süddeutsche Zeitung, 2021, Profitable Pixelmonster, <https://www.sueddeutsche.de/kultur/gaming-play-to-earn-1.5362609> [17.1.2022]

Holtermann, Felix / Postinett, Axel, 2022, Gaming ist das neue Streaming, in: Handelsblatt, Nr. 23, 2.2.2022, S. 18-19

game – Verband der deutschen Games-Branche e.V., 2021, Deutscher Markt für Mobile Games wächst um 23 Prozent, Berlin.