

Besonderheiten: Games und Software



Wolfgang Riegger

Fachanwalt für Urheber- und Medienrecht

Medienpark im Osterholz

Osterholzallee 76
71636 Ludwigsburg

Tel.: 07141 / 24 229 00

Fax: 07141 / 24 229 29

mail@ra-riegger.de

www.ra-riegger.de

Wirtschaftliche Bedeutung

Umsatz mit Computerspielen in Deutschland:

2000: 876 Mio EUR

2006: 1,3 Mrd EUR

2013: 2,66 Mrd EUR (damit mehr als mit Musik oder Film)

Entwicklungskosten:

durchschnittliches Spiel: ca. 1 Mio EUR

Multiplattform-Spiel: ca. 18 - 28 Mio US-Dollar

Call of Duty – Modern Warfare 2:

Entwicklungskosten: ca. 40 – 50 Mio U-Dollar

Umsatz weltweit in fünf Tagen: 550,00 Mio EUR

Einbeziehung fremder Schutzrechte

In einem Game können eine Vielzahl bestehender fremder Werke oder anderweitig geschützter Inhalte Verwendung finden.

Die Verwertungsrechte hierfür sind zu klären:

- Abgebildete Personen (z.B. Fussballer)
- Marken (z.B. Autohersteller)
- Designs (z.B. Autos, Waffen)
- Titel (z.B. Spiel zum Film)
- Musik (z.B. Singstar, Guitar-Hero, etc.)
- Weitere geschützte Werke (Gebäude, Figuren, Texte, etc.)

Entstehung eigener Schutzrechte

Durch die Programmierung und Gestaltung entstehen natürlich auch eigene Rechte der hierbei tätigen Personen.

Als Schutzgegenstand bei einem Game kommen folgende Komponenten in Betracht:

1. Schutz der Software (Computerprogramm)

2. Schutz des künstlerischen Inhalts

- Darstellung auf dem Bildschirm (wie Laufbilder oder Film)
- Einzelne inhaltliche Elemente (Werke der bildenden oder angewandten Kunst, Figuren)
- Schutz des Handlungsverlaufes (wie Drehbuch beim Film)

Entstehung eigener Schutzrechte

1. Schutz der Software (Computerprogramm)

Der Schutz von Computerprogrammen nimmt im Urheberrecht eine Ausnahmestellung ein (geregelt in den §§ 69a ff UrhG).

Geschützt werden alle Programme, die „Individualität“ aufweisen. Die Anforderungen an die Schöpfungshöhe sind also geringer als bei anderen Werkarten. Somit wird auch bei einfachen Programmen eine Schutzfähigkeit in der Regel vorliegen.

Aber: der HTML-Code einer Webseite (Quelltext) gilt nicht als Computerprogramm sondern nur als Beschreibungssprache.

Entstehung eigener Schutzrechte

1. Schutz der Software (Computerprogramm)

Die meisten Grundsätze des Urheberrechts gelten für Computerspiele gleichermaßen:

- Schöpferprinzip, das Urheberrecht ist als Ganzes nicht übertragbar
- Entstehung des Rechts automatisch durch Vollendung
- Schutz nur für das konkrete Programm, nicht die Idee
- Miturheberschaft bei mehreren Beteiligten
- Zweckübertragungsregel
- Anspruch auf angemessene Vergütung

Entstehung eigener Schutzrechte

1. Schutz der Software (Computerprogramm)

Es gibt aber auch wichtige Abweichungen zu den urheberrechtlichen Grundsätze im Vergleich zu anderen Werken:

Bei Programmierern in Arbeits- oder Dienstverhältnissen erwirbt der Arbeitgeber automatisch die ausschließlichen Verwertungsrechte am Programm, das im Rahmen der Aufgaben erstellt wird.

Der Programmierer behält nur seine Urheberpersönlichkeitsrechte (z.B. Recht auf Nennung, Anspruch gegen grobe Entstellung)

Entstehung eigener Schutzrechte

1. Schutz der Software (Computerprogramm)

Als Arbeits- oder Dienstverhältnis in diesem Sinn gelten nur echte Arbeitsverhältnisse (Angestellte oder Bedienstete, z.B. öffentlicher Dienst).

Selbständige Programmierer, freie Mitarbeiter oder externe Auftragnehmer sind nicht betroffen.

Bei diesen bleibt es dabei, dass - wie im Urheberrecht üblich - der Verwerter (Auftraggeber) sich die erforderlichen Verwertungsrechte gesondert vertraglich einräumen lassen muss.

→ Zweckübertragungsregel

Entstehung eigener Schutzrechte

1. Schutz der Software (Computerprogramm)

Abweichend zum allgemeinen Urheberrecht gibt es bei Computerprogrammen auch keine generelle Schranke, der zufolge Privatkopien zulässig sind.

Die Vorschriften zum Schutz von Computerprogrammen erlauben nur die Herstellung einer Sicherungskopie. Dieses Recht zur Herstellung einer Sicherungskopie darf der Hersteller nicht vertraglich ausschließen. Sofern er Kopierschutzmechanismen einsetzt, hat der rechtmäßige Nutzer gegen den Hersteller einen Anspruch auf Entfernung des Kopierschutzes oder andere Ermöglichung einer Sicherungskopie (z.B. Mitlieferung).

Entstehung eigener Schutzrechte

1. Schutz der Software (Computerprogramm)

Zulässig ist es, ohne Zustimmung und Vergütung fremde Computerprogramme zu dekompileieren (= Rückübersetzung des nur maschinenlesbaren Objektcodes in Quellcode) und interoperabel mit anderen Programmen zu machen.

Der zur Verwendung des Programmes Berechtigte darf also auf den Quellcode zugreifen und diesen oder Teile davon kopieren, sofern dies zur Herstellung der Interoperabilität erforderlich ist.

Entstehung eigener Schutzrechte

Besonderheiten Open Source

Open Source Software legt den Quellcode generell offen. Sie erlaubt außerdem die freie Nutzung und Weiterentwicklung der Software durch jedermann. Allerdings bedeutet dies keinen vollständigen Verzicht auf Urheberrechte. Diejenigen, die Open Source Software nutzen und verändern sind vielmehr selbst wiederum verpflichtet, auch ihre Ergebnisse als Open Source der Allgemeinheit zur Verfügung zu stellen.

Es gibt hierzu unterschiedliche Lizenzmodelle, insbesondere die GNU General Public Licence (GNU/GPL).

Entstehung eigener Schutzrechte

Besonderheiten Open Source

Für Programmierer, die bei der Erstellung „ihrer“ Computerprogramme auf Open Source Elemente zurück greifen oder hierauf aufbauen, bedeutet dies, dass bei der Auswertung der so erstellten Programme die Lizenzbestimmungen der GNU/GPL beachtet werden müssen. Sie können die Software also nicht in der selben Weise exklusiv verwerten / lizenzieren, wie sie dies als Urheber einer vollständig selbst erstellten Software könnten.

Verstößt eine Verwendung gegen die Lizenzbestimmungen der GNU/GPL kann dies dazu führen, dass die eigentlich eingeräumten Nutzungsrechte erlöschen. Der Urheber der zugrundeliegenden Open Source Software kann als dann wegen Verletzung seiner Urheberrechte hiergegen vorgehen.

Entstehung eigener Schutzrechte

Erstellung von Software (z.B. für Computerspiele)

Typischerweise 3 Phasen:

Definition → Entwurf → Programmierung

Bei der Programmierung von Computerspielen wird oftmals auf bestehende Grundgerüste (sog. Game-Engines) zurückgegriffen. Dies ist dann unproblematisch wenn auch die Game-Engines speziell für das Projekt oder jedenfalls selbst programmiert sind.

Wenn bereits das Grundgerüst aber von Dritten stammt, wird deren Zustimmung (Lizenz) benötigt.

Entstehung eigener Schutzrechte

2. Schutz des künstlerischen Inhalts

a) Spieldarstellung in ihrer Gesamtheit

Die gesamte Spieldarstellung in bewegten Bildern ist wie ein Filmwerk geschützt. Es spielt hierfür keine Rolle, dass die visuellen Inhalte digital erzeugt werden.

Urheber ist der oder sind die Spieldesigner (vergleichbar dem Regisseur beim Film), daneben Animatoren und Grafiker (als „virtuelle“ Kameraleute), wenn deren Beitrag eine eigene Schöpfungshöhe erreicht.

Entstehung eigener Schutzrechte

2. Schutz des künstlerischen Inhalts

a) Spieldarstellung in ihrer Gesamtheit

An der Urheberschaft der Spieldesigner ändert sich auch nichts dadurch, dass der Spieler später selbst den Ablauf beeinflussen kann. Denn alle möglichen Spiel- und Darstellungsvarianten sind bereits vorgegeben. Durch das Auslösen dieser Varianten (beim Spielen) wird der Spieler nicht zum Miturheber.

Anders evtl. wenn der Spieler selbst und unabhängig Charaktere und Gegenstände gestalten kann (MMORPG, Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, z.B: World of Warcraft)

Entstehung eigener Schutzrechte

2. Schutz des künstlerischen Inhalts

a) Spieldarstellung in ihrer Gesamtheit

Die Gestaltung der Spieldarstellung kann natürlich mit der Erstellung der zugrundeliegenden Software (Programm) zusammenfallen. Der Programmierer/Spieldesigner ist dann sowohl Urheber des Computerprogramms als auch der Spieldarstellung (im Sinne eines Films).

Ebenso können diese Rechte aber auch bei verschiedenen Personen liegen.

Entstehung eigener Schutzrechte

2. Schutz des künstlerischen Inhalts

b) Einzelne Teile des Spiels

- Einzelbilder

Können als Werke der bildenden Kunst geschützt sein. Urheber ist hier der kreativ gestaltende Spieldesigner.

Dieses Recht wird also beispielsweise bereits verletzt, wenn ungenehmigte Screenshots des Spiels gefertigt und verwertet werden.

Entstehung eigener Schutzrechte

2. Schutz des künstlerischen Inhalts

b) Einzelne Teile des Spiels

- Figuren

Spielfiguren, die durch gewisse charakteristische Merkmale und ein spezielles Aussehen gekennzeichnet sind (z.B. Lara Croft) können als eigenständiges Werk urheberrechtlich geschützt sein. Diese Figuren dürfen dann ohne Zustimmung der Urheber auch nicht in anderen Werken (andere Spiele, Filme, Bilder, etc.) verwendet werden.

Entstehung eigener Schutzrechte

2. Schutz des künstlerischen Inhalts

b) Einzelne Teile des Spiels

- Musik

Die enthaltene Musik kann separat schutzfähig sein.

- Text

Gesprochener oder geschriebener Text kann geschützt sein, wenn er die erforderliche Gestaltungshöhe aufweist.

Entstehung eigener Schutzrechte

2. Schutz des künstlerischen Inhalts

b) Einzelne Teile des Spiels

- Handlung

Ähnlich wie bei einem Film kann die Handlung (die sog. Kernfabel) urheberrechtlich geschützt sein. Sie darf dann nicht in andere Spiele übernommen werden (Beispiel „Grand Theft Auto“: konkrete Spielhandlung mit persönlich verflochtenen Protagonisten im Gangstermilieu).

Rechtliche Einordnung von Computerspielen

Da unterschiedliche Werkkategorien (vor allem Computerprogramm für den Code einerseits und Filmwerk für die dargestellten Inhalte andererseits) bestehen, stellt sich die Frage, welche rechtlichen Grundlagen auf Computerspiele Anwendung finden.

Denn die Regelungen für Filmwerke und Computerprogramme unterscheiden sich teilweise erheblich.

Es spricht vieles dafür, bezüglich der Verwendung durch den Endnutzer (den Spieler) die Regelungen zum Filmwerk anzuwenden. Denn dem Spieler geht es nicht primär um die Nutzung der Software (des Computerprogrammes) sondern um das Spielerlebnis, also die dargestellten Inhalte.

Rechtliche Einordnung von Computerspielen

Dies bedeutet, dass beispielsweise die Erstellung von Privatkopien von Computerspielen zulässig ist.

Es bedeutet aber auch, dass zur Erstellung solcher Kopien keine Schutzmaßnahmen (Kopierschutz) umgangen werden dürfen, wenn diese eingerichtet sind.

Rechtliche Einordnung von Computerspielen

Auf Seiten der Spielentwickler und Programmierer wird man unterscheiden können zwischen denjenigen, die nur für die Programmierung verantwortlich sind (Urheber der Software) und den Urhebern, die primär für die Gestaltung der Spielinhalte verantwortlich sind.

Für erstere dürften die Regelungen für Computerprogramme Anwendung finden, was bedeutet, dass beispielsweise in Arbeits- und Dienstverhältnissen Verwertungsrechte automatisch auf den Arbeitgeber übergehen.

Für letztere dürften die Regelungen zu Filmwerken Anwendung finden. Dort gibt es zumindest eine Vermutungsregelung, dass Personen die bei der Herstellung eines Films (= Computerspiels) mitwirken, im Zweifel dem Hersteller auch Verwertungsrechte zur Auswertung des Films (=Computerspiels) einräumen, § 89 UrhG.

Erstellung und Lizenzierung von Computerspielen

Oftmals werden Computerspiele nicht von den Unternehmen hergestellt, von denen diese später vermarktet werden. Es wird also unterschieden zwischen dem Entwickler/Developer und dem Verwerter/Publisher.

Rechte am Spiel und den Bestandteilen entstehen dabei zunächst nur beim Entwickler/Developer, durch

- Beschäftigung von angestellten Programmierern
- Herstellung der visuellen Inhalte (Filmherstellung)

oder werden zunächst von den eigentlichen Urhebern (freie Mitarbeiter, externe Programmierer, Spielegestalter, Grafiker, etc.) durch Verträge auf den Entwickler/Developer übertragen.

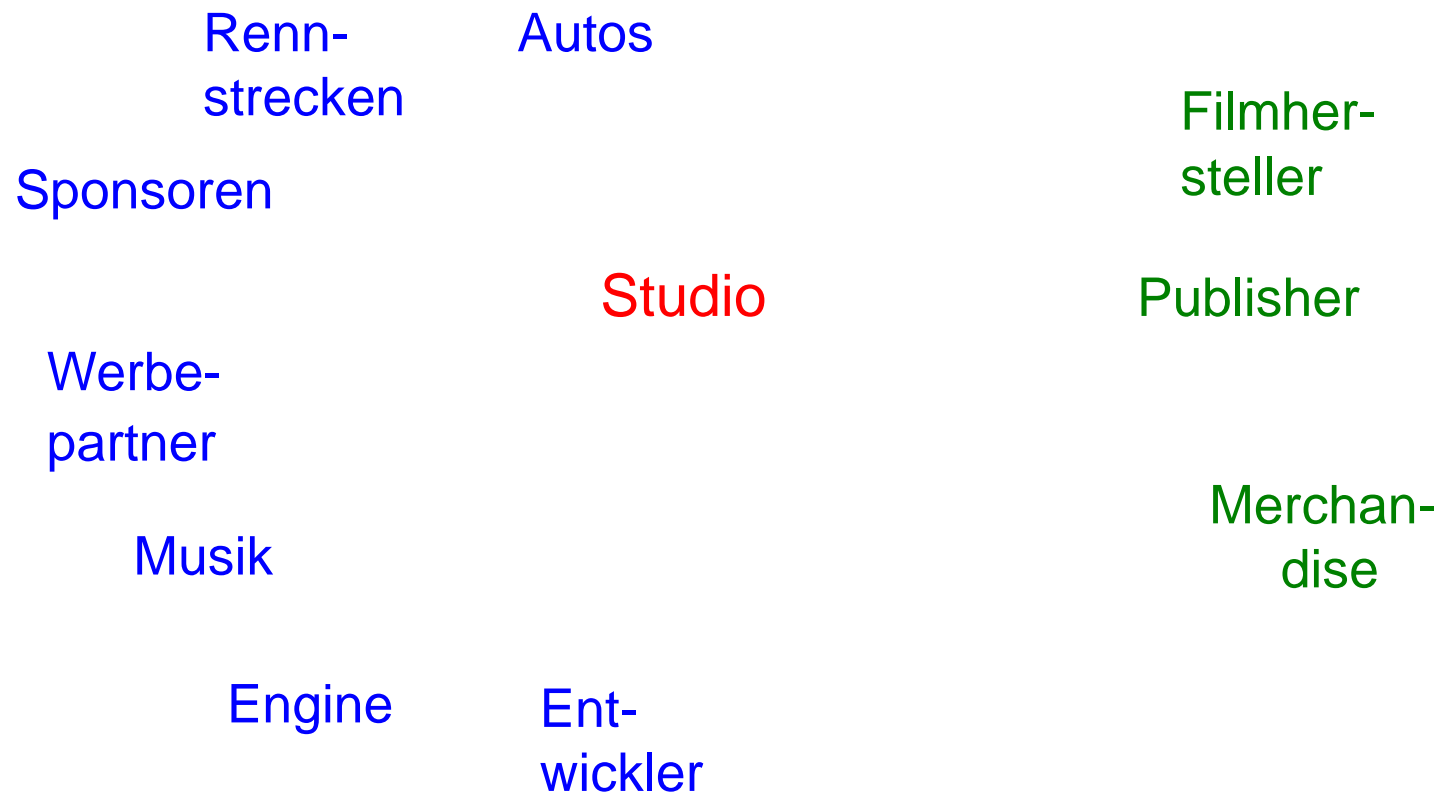
Dieser schließt dann bezüglich aller Rechte am Computerspiel einen Lizenzvertrag mit dem Verwerter/Publisher.

Erstellung und Lizenzierung von Computerspielen

Eckpunkte von Entwicklungsverträgen zwischen Developer und Publisher:

- Vertragsgegenstand (exakte Beschreibung)
- Pflichten Studio
- Leistungsänderungen
- Vergütung (Pauschale, Beteiligungen)
- Abnahmeregelung
- Gewährleistungen, Schadensersatz
- Wartung/Service
- Nutzungsrechte
- Evtl. Wettbewerbsverbot, Geheimhaltung
- Laufzeit/Kündigung
- Sonstiges

Erstellung und Lizenzierung von Computerspielen am Beispiel einer Rennsimulation



Leistungsschutzrecht des Spielers (Pro-Gamers, Lets Player)?

Die immense und weiter wachsende Popularität von Computerspielen hat auch dazu geführt, dass die Spieler in den Fokus der Aufmerksamkeit rücken. Pro-Gamer spielen auf Turnieren um hohe Preisgelder. Die Spielszenen werden live übertragen oder gestreamt. Insbesondere Echtzeitstrategiespiele wie z.B. Starcraft bieten dem Spieler auch weitgehend unbegrenzte Möglichkeiten, den Spielverlauf nach eigenen Maßstäben zu gestalten.

Dies führt zur Frage, ob den Pro-Gamern ein eigenes Schutzrecht an ihrer Spieldarbietung zustehen kann. Folge wäre, dass ohne ihre Zustimmung der Spielverlauf nicht übertragen, öffentlich zugänglich gemacht oder in sonstiger Weise ausgewertet werden dürfte.

Leistungsschutzrecht des Spielers (Pro-Gamers)?

Ein eigenes Urheberrecht dürfte ausscheiden, weil der Pro-Gamer nichts neues eigenständiges kreiert, sondern nur im Rahmen des vorgegeben Spielverlaufs seinen Einfluss ausübt.

Als mögliches Schutzrecht kommt jedoch ein Leistungsschutzrecht - vergleichbar mit ausübenden Künstlern, Musikern, Sängern, Schauspielern - in Betracht.

Problematisch ist die Abgrenzung zu Sportlern: Denn hier steht die gefestigte Rechtsprechung auf dem Standpunkt, dass es gerade keine Leistungsschutzrecht eines Sportlers an seiner „Performance“ gibt. Eine sportliche Leistung ist keine Darbietung eines Werkes.

Leistungsschutzrecht des Spielers (Pro-Gamers)?

Evtl. gilt aber für Pro-Gamer in Abgrenzung zu Sportlern etwas anderes.

Denn die Rechtsprechung ist auch relativ gefestigt der Auffassung, dass die Bildabfolge von Computerspielen zumeist als Filmwerk urheberrechtlich geschützt ist. Entscheidende Frage ist dann, ob der Pro-Gamer, der auf diese Bildfolge entscheidenden Einfluss nimmt, lediglich als „Filmvorführer“ vorgegebener Abläufe zu qualifizieren ist oder vielmehr als eine Art „virtueller Schauspieler“.

Diese Rechtsfrage ist bislang ungeklärt. In einem Aufsatz in der Fachzeitschrift ZUM (Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht, ZUM 2013, 279) wird ein Leistungsschutzrecht für Pro-Gamer prinzipiell für möglich gehalten.

Jugendschutz

Der Jugendmedienschutz soll verhindern, dass durch eine Konfrontation mit problematischen Medieninhalten bei Kindern und Jugendlichen eine Gefährdung oder Beeinträchtigung ihrer Entwicklung entsteht.

Zwei wesentliche gesetzliche Grundlagen gibt es:

Jugendschutzgesetz (JuSchG) und den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV).

Jugendschutz

Je nach Medium greifen die unterschiedlichen Regelungen:

- Trägermedien (DVDs, CDs, Konsolenspiele, Bücher etc.)
- Teledienste (Online-Angebote, Handydienste etc.).
- Rundfunk (TV und Radio).

Jugendschutz

Die Regelungen sind auf verschiedenen Stufen angesiedelt.

Es ist bedeutsam, die richtige Regelungsebene zu kennen und die jeweiligen Vorgaben nicht zu vermischen.

Jugendschutz

Absolute Verbote (auch für Erwachsene):

Verbreitung von gewaltverherrlichenden und schwer pornografischen Inhalten (Pornografie mit Kindern, Tieren oder unter Gewalt).

Bei Kinderpornografie ist bereits der Besitz entsprechender Inhalte strafbar.

Eine Verherrlichung von Gewalt liegt z.B. dann vor, wenn Gewalt in der Art und Weise der Darstellung besonders positiv hervorgehoben wird oder ohne Handlungsbezug reiner Selbstzweck ist.

Jugendschutz

2. Ebene: Keine generelles Verbot, aber die Inhalte sind jugendgefährdend.

Unter Jugendgefährdung versteht man eine Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihrer Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit (§ 18 Abs. 1 JuSchG). Solche Medien dürfen Kindern und Jugendlichen regelmäßig nicht zugänglich gemacht werden. Auch soll verhindert werden, dass Kinder und Jugendliche zufällig damit konfrontiert werden. Deshalb wird der Vertrieb eingeschränkt auf Läden oder solche Bereiche, zu denen nur Erwachsene Zugang haben (§ 15 JuSchG).

Jugendschutz

2. Ebene: Keine generelles Verbot, aber die Inhalte sind jugendgefährdend.

Im Internet sind solche Inhalte nur innerhalb geschlossener Benutzergruppen von Erwachsenen zulässig (§ 4 Abs. 2 JMStV). Dafür ist es notwendig, dass sog. Altersverifikationssysteme eingesetzt werden, so dass sichergestellt ist, dass der Besteller des Mediums auch tatsächlich ein Erwachsener ist.

Im TV sind Sendungen mit solchen Inhalten nicht erlaubt, außer wenn der Zugang für Erwachsene vorbehalten werden kann wie z.B. bei decodierten digitalen Programmen, bei denen der erwachsene Nutzer eine Freischaltung veranlassen muss.

Jugendschutz

3. Ebene: Kinder oder Jugendliche insgesamt oder einzelne Altersgruppen können beeinträchtigt werden.

Bei Trägermedien:

Bücher und Musik: keine Alterseinstufungen. Entweder ist der Inhalt frei für alle Altersstufen oder er ist indiziert.

Filme und Games: das Gesetz geht davon aus, dass diese Medien eher zur Beeinträchtigung geeignet sind. Daher ist eine Alterseinstufung erforderlich (ab 0, 6, 12, 16 und 18 Jahren).

Jugendschutz

Besonderheiten im Internet:

Es ist notwendig, dass der Anbieter durch technische oder sonstige Mittel die Wahrnehmung des Angebots durch Kinder oder Jugendliche der betroffenen Altersgruppen unmöglich macht oder zumindest wesentlich erschwert (§ 5 Abs. 1 JMStV). Hierzu können Zugangssperren oder Zeitschienen (erschwerter Zugang für unter 16-jährige ab 22 Uhr, für alle Jugendlichen ab 23 Uhr) dienen.

Jugendschutz

Besonderheiten im Internet:

Wenn eine beeinträchtigende Wirkung der Angebote nur gegenüber Kindern unter 12 Jahren in Betracht kommt, genügt im Internet eine Trennung dieser Angebote von Jugend- und Familienangeboten.

Außerdem genügt der Anbieter seinen Pflichten, wenn er seine Angebote so nach Altersstufen kennzeichnet, dass dies durch anerkannte Jugendschutzprogramme ausgelesen werden kann und nutzerseitig, d.h. durch Eltern oder andere Erziehungspersonen, der Zugang durch einen Jugendschutzfilter reguliert werden kann.

Jugendschutz

Besonderheiten im TV:

Filme, die für Jugendliche (unter 18 Jahren) nicht geeignet sind, dürfen erst nach 23 Uhr ausgestrahlt werden. Eine Ausstrahlung ab 22 Uhr ist für Filme mit einer Freigabe ab 16 Jahren zugelassen. Bei der Sendezeit von Sendungen, die für Kinder unter 12 Jahre nicht geeignet sind, ist dem Wohl dieser Kinder Rechnung zu tragen, ohne dass die Zeitgrenze von 20 Uhr formal festgelegt ist.

Die Zeitgrenzen gelten nicht für Nachrichtensendungen und ähnliche Angebote.

Jugendschutz

Film (TV, Kino, DVD): FSK (Freiwillige Selbstkontrolle)

Online/Games: USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)

Musik, Bücher: Bundesprüfstelle f. jugendgefährdende Medien

Bei Filmen und Spielen gibt es die FSK bzw. USK-Kennzeichnungen:

Ab 0 (ohne Altersbeschränkung)

Ab 6

Ab 12

Ab 16

Ab 18 (Keine Jugendfreigabe)

Jugendschutz

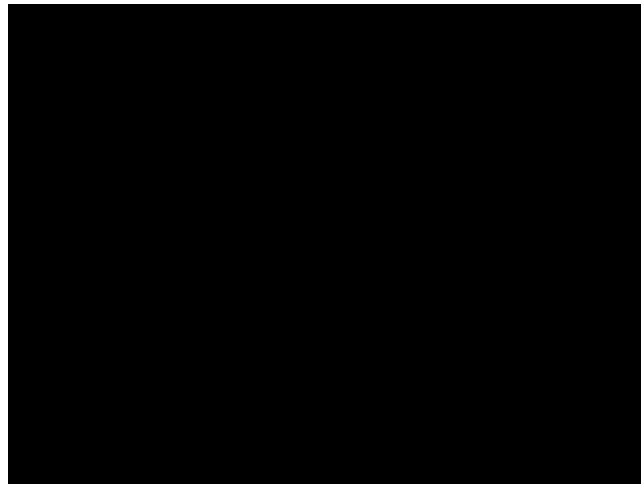
Bei Filmen und Games gilt also:

Alterseinstufung durch Selbstkontrolle (FSK, USK) ist erforderlich.
Ist die Einstufung erfolgt, ist kein Tätigwerden der
Bundesprüfstelle möglich.

Bei Büchern und Musik:

Entweder „ganz oder gar nicht“. Bei Jugendgefährdung indiziert
die Bundesprüfstelle. Indizierung bedeutet, dass die Bewerbung
nicht möglich und kein freier Verkauf zulässig ist.

Jugendschutz bei Games



Quelle: „High5“ bei youtube, Interview mit dem GF der USK.