

Spiele vor Gericht

Wenn aus Spielen Rechtsstreits werden: Klagen und Urteile von damals bis heute, von bedeutend bis abstrus.



Wer ein Computerspiel herstellt, der rechnet mit Gewinn oder Verlust, mit Lob und Kritik, möglicherweise mit Debatten um Gewalt oder Jugendschutz. Dass er vor Gericht landen könnte, damit rechnet er eher nicht. Dabei kann das durchaus passieren. Die Geschichte der Computerspiele wird begleitet von einer Reihe von Prozessen, in denen Computerspiele im Mittelpunkt standen. Manche waren abstrus, in anderen ging es um spannende Fragen, immer aber dreht sich die Auseinandersetzung um ein Thema: Wie gehen die Gesellschaften der Welt mit dem neuen Medium um? Wie bewerten sie bislang unbekannte Streitfälle – virtuellen Diebstahl, interaktive Gewalt, fehlerhafte Software? Antworten lassen sich in einer Auswahl beispielhafter Rechtsfälle der letzten zehn Jahre finden.

Die Ultima-Online-Klage

Manchmal rechnen Hersteller selbst nicht mit dem Erfolg eines Spiels. **Ultima Online** war so ein Fall – rund 30.000 Spieler erhoffte sich Origin in den internen Planungen für sein Online-Rollenspiel. Doch schon zum Betatest meldeten sich 50.000 Menschen an, und nach dem Verkaufsstart im September 1997 verkauften sich innerhalb von drei Monaten 60.000 Exemplare. Anfang 1998 spielten weltweit 100.000 Spieler **Ultima Online**. Der Erfolg hatte Nebenwirkungen: Origin war auf den Massenansturm nicht vorbereitet. Die Server ächzten unter der Last von bis zu 30.000 Spielern

gleichzeitig, die die Online-Welt Britannia überliefen, immer wieder brachen die Rechner komplett zusammen. Britannia war unerreichbar. Selbst wenn die Welt lief, bremsten schwere Lags – Verzögerungen zwischen Ein- und Ausgabe – den Spielspaß aus. Dazu kamen Programmfehler, die es an einigen Stellen unmöglich machten, weiterzukommen.

Am 3. März 1998 erreichte die Enttäuschung einiger frustrierter Nutzer den Siedepunkt; die genervten Kunden beschlossen, vor Gericht zu ziehen. Fünf Ankläger warfen dem amerikanischen Spiele-Entwickler Origin vor, auf der Verpackung von **Ultima Online** falsche Versprechen zu geben. »Rund um die Uhr« sei das Online-Rollenspiel erreichbar, schreibt Origin auf der Box, spielen könne man es »in Echtzeit«. Beides unwahr, schäumten die Kläger angesichts von Server-Auszeiten und Lags. Darüber hinaus verschwieg die Packung, dass das Spiel eine monatliche Gebühr von zehn US-Dollar erforderte und eine Kreditkarte voraussetzte; zu allem Überfluss seien auch noch die angegebenen Hardware-Voraussetzungen zu niedrig angesetzt. Die Anklage lautet auf Betrug.

Gelungenes Scheitern

Während der Rechtsanwalt George Schultz in Amerika weitere streitwillige **UO**-Kunden sucht, bremst die Richterin Judith McConnell die Klägerpartei schließlich aus: Der Antrag auf eine Sammelklage wird aus Mangel an Beweisen zurückgewiesen. Das bedeutet: Das Gericht sieht in den Vorwürfen keine generelle Schädigung aller **UO**-Spieler, sondern lediglich Einzelfälle. Die Erfolgchancen der Kläger sinken damit schlagartig. Wohl deshalb einigen sich Schultz und Origin auf einen Vergleich, der Fall wird ohne Urteil niedergelegt. Origins Mutterfirma Electronic Arts erklärt sich bereit, 15.000 US-Dollar an das Tech Museum of Innovation San Diego zu spenden.

So hatte der Prozess zwar keinen Erfolg, aber durchaus Konsequenzen. In einem Kommentar zum Ergebnis verwarf Electronic Arts den Rechtsstreit als »von Anfang an wertlos« und wettete über »gierige Spieler«, denen es einzig darum ginge, Firmen zu schikanieren

und »kreative Bemühungen zu ersticken« – aber besserte prompt bei der Verpackung nach. Mit dem Shard-System verteilte Origin die Last auf mehrere Server und behob zügig einen Großteil der technischen Probleme.

Die Klage zu **Ultima Online** war die erste konzentrierte Kundenaktion, bei der die Verbraucher den verantwortlichen Entwicklern und Publishern eines Computerspiels ihre Verantwortung für technische Fehlerfreiheit und korrekte inhaltliche Angaben vor Augen führten. Wie aktuell diese Thematik nach wie vor ist, zeigen die regelmäßigen Problemfälle – **Stalker: Clear Sky** etwa, das in hochgradig fehlerhaftem Zustand auf den Markt kam, oder auch **Half-Life 2**, das 2004 vom deutschen Verbraucherschutz abgemahnt wurde, weil auf der Verpackung der Hinweis fehlte, dass zur Aktivierung eine Internet-Verbindung nötig ist. Vivendi musste die Boxen anpassen.

Die Hot-Coffee-Affäre

Für Unmut sorgen nicht nur fehlende oder versteckte Hinweise auf dem Karton. Auch Verborgenes im Spiel kann hohe Wellen schlagen.

Im Sommer 2005 entdeckt der Holländer Patrick Wildenborg in der PC-Version von **GTA: San Andreas** ungenutzte Spielszenen und schrieb ein kleines Zusatzprogramm, das die Inhalte freischaltete – eine alltägliche Sache, die Spieler eigentlich ziemlich kalt lässt. Doch die Sache schwappte bald über die Spieler-szene hinaus, denn der Inhalt der »Hot Coffee« genannten Szenen war pikant. Die Modifikation schaltete ein Minispiel frei, in dem sich der **San Andreas**-Held Carl bei interaktivem Blümchen-Sex mit virtuellen Freundinnen vergnügt – harmlos und zudem voll bekleidet. Allerdings reagiert die amerikanische Öffentlichkeit erfahrungsgemäß gereizt auf sexuelle Themen, so auch hier – Hot Coffee wurde zum Politikum. Die Empörungswelle brodelte schließlich bis hoch in den US-Senat, Hillary Clinton forderte öffentlich eine strengere Alterseinstufung für **San Andreas**, die auch prompt erfolgte. Viele Händler nahmen das Spiel aus ihren Regalen, bis der **GTA**-Hersteller Take 2 eine entschärfte Version, »Second Edition« genannt, nachproduziert hat.



Ultima Online lief in den ersten Monaten nur schleppend und sporadisch.

♫ Schadenersatz: 35 Dollar

Natürlich landet die Hot-Coffee-Kapriole auch vor Gericht. Vier Kläger sehen die Gelegenheit, aus dem gebeutelten **San Andreas**-Hersteller gleich noch Entschädigungsgeld zu pressen. Die Sammelklage vor dem Distriktsgericht von New York endet in einem Vergleich: Der Publisher Take 2 weist jede Schuld von sich (kurios: unter anderem weisen die Firmenanwälte vor Gericht schlüssig nach, dass bis zu drei Vierteln der **GTA**-Kunden beim Kauf nicht über das Alterssiegel nachgedacht hätten), ist aber bereit, Entschädigungen zu zahlen – und zwar maximal 35 US-Dollar pro Spieler. Die müssen dazu eidesstattlich versichern, dass sie von den Sex-Szenen schockiert seien und das Spiel nie gekauft zu hätten, hätten sie von den erotischen Darstellungen gewusst. Vorsorglich legt Take 2 eine Million Dollar zur Seite, um die Kosten zu decken. Bis zum Stichtag am 16. Mai 2008 geben allerdings nur 2.676 Käufer ihr Entsetzen zu Protokoll und kassieren die Wiedergutmachungsprämie. Der Hot-Coffee-Schock hält sich damit in Grenzen, Take 2 muss nur einen Bruchteil der einkalkulierten Gelder auszahlen – zumindest an die Kunden. Kostspielig ist der Prozess trotzdem. Denn der größte Batzen geht an die Juristen: Mit 1,3 Millionen US-Dollar übernimmt Take 2 die Anwaltskosten der insgesamt elf beteiligten Kanzleien. Vor allem aber legt der Fall nahe, dass Hersteller von Spielen für sämtliche Inhalte ihrer Produkte verantwortlich sind – selbst für die, die Spieler unter normalen Umständen nie zu sehen bekommen.

♫ Verbot und Beschlagnahme

In Deutschland sieht man erotische Darstellungen eher gelassen – hierzulande kommen Spiele dafür unter Umständen für ihre Gewaltdarstellung vor den Kadi. So erging es zum Beispiel dem Zombie-Gemetzel **Dead Rising** von Capcom im letzten Jahr sowie den beiden **Condemned**-Teilen von Sega.

Jede Staatsanwaltschaft in Deutschland darf auf eigene Initiative Spiele vor Gericht bringen, wenn sie einen Verstoß gegen den

Paragraphen 131 des Strafgesetzbuches wittert – und zwar selbst dann, wenn diese Spiele eine USK-Einstufung erhalten haben, indiziert wurden oder (wie **Dead Rising**) in Deutschland offiziell überhaupt nicht erschienen sind, aber als Import-Version kursieren. Paragraph 131 verbietet die Darstellung und Verherrlichung grausamer Gewalt gegen Menschen – eine Vorgabe, die viel Spielraum lässt für Auslegungen. Wo die Grenze zur Grausamkeit liegt, entscheiden die zuständigen Richter.

Für **Dead Rising** war das am 11. Juli 2007 das Amtsgericht Hamburg, bei **Condemned** am 20. Februar 2008 das Amtsgericht München. Das Urteil: Verbot und Beschlagnahme, die Begründung im Fall **Condemned**: »Unmenschliche und grausame Gewaltdarstellung, Glorifizierung von Selbstjustiz und Gewaltanwendung und Unvereinbarkeit der Spielinhalte mit den geltenden Normen eines geregelten Zusammenlebens.« Als Konsequenz eines Verbots steht der Vertrieb des Spieles in Deutschland unter Strafe, Besitz und Kauf sind dagegen nach wie vor legal. Lediglich der Verkäufer oder Schenker macht sich strafbar. Ende August 2008 folgte dann der aktuellste Streich: Der zweite Teil des Spieles **Condemned** wurde ebenfalls verboten.

Solche Verfahren sind in Deutschland bislang Einzelfälle, aber sie treiben Spieleherstellern Sorgenfalten auf die Stirn. Denn im Gegensatz zu USK-Prüfung oder Indizierung ist ein Verbotprozess kein Verwaltungsakt, sondern strafrechtlich relevant. Soll heißen: Wer hierzulande Spiele vertreibt, die möglicherweise gewaltverherrlichend sind, kann ins Gefängnis wandern. Noch wurde kein Firmenchef wegen Paragraph 131 verknackt; dazu müsste Vorsatz nachgewiesen werden, was kaum gelingen dürfte. Aber allein das Risiko schreckt Hersteller wie Microsoft (**Gears of War**) oder Take 2 (**Manhunt**) ab, manche Spiele hierzulande überhaupt zu veröffentlichen.

♫ Ein zweifelhafter Kreuzritter

Weil Justitia nie von alleine tätig wird, braucht sie Menschen, die ihre Maschinerie am Lau-

fen halten. Einer davon ist der US-Anwalt Jack Thompson, eine der schillerndsten Figuren im gerichtlichen Kampf gegen Computerspiele. Thompson hat sich im Laufe der Jahre einen Namen als eine Art »Kreuzritter gegen ein verderbtes Medium« gemacht – mit zunehmend rabiaten Methoden und einer letztlich überraschenden Konsequenz.

Die ersten Spuren verdiente sich Thompson im Kampf gegen Rap-Musiker, deren Musik er für sittenwidrig hielt; von da war es offenbar ein kleiner Schritt hin zu Computerspielen, und bald hatte sich der Jurist einen Namen als berüchtigter Prozessierer erarbeitet. Thompsons Masche: In den meisten Fällen vertrat Thompson Familien und Freunde von Opfern, deren Mörder mit Computerspielen in Verbindung gebracht wurden. Die Hersteller zerrte er vor Gericht. So verklagte er 1999 mehrere Spieffirmen, weil ein 14-jähriger zwei Jahre zuvor in einer Schule in Kentucky drei Mitschüler erschossen hatte. Den Umgang mit der Waffe, behauptete Thompson, hätte der Mörder aus Spielen wie **Doom** und **GTA** gelernt. 2004 führte er einen Mord auf das Spiel **Manhunt** zurück, 2006 verband er anderen Fall mit **GTA: Vice City**. In allen Prozessen winkten die Richter am Ende ab. Es sei »ein zu weiter Sprung vom Schießen in Videospielen zum Schießen auf Menschen«, urteilte der Vorsitzende aus Kentucky.

In den eigenen Reihen wurde Thompson anfangs durchaus für seinen Einsatz gegen Gewalt und Freizügigkeit in Computerspielen gelobt. Doch mit ruppigen Angriffen auf Spieledesigner und -konzerne und verbalen Entgleisungen verursachte er zunehmend Kopfschütteln. Zum Lieblingsfeind wurden ihm früh die **GTA**-Macher von Rockstar, die er als »Soziopathen« beschimpfte und höheren Mächten ausgeliefert sah: »Gott ist derzeit nicht besonders gut auf Rockstar zu sprechen.« In einem Brief an den Anwalt des Take-2-Chefs Strauss Zelnik beschimpfte er dessen Mutter, den Präsidenten des amerikanischen Videospieleverbands verglich er mit Saddam Hussein. Hinterher bat er um Verzei-



GTA 3 soll zwei Jugendliche in den USA zu einer tödlichen Schießerei inspiriert haben.



Stein des Anstoßes für eine große Moraldebatte in Amerika: die Hot Coffee-Szenen aus GTA: San Andreas.



Der Ego-Shooter **Condemned** wurde in Deutschland wegen besonderer Grausamkeit verboten.



Im Online-Rollenspiel **Runescape** stahlen zwei Jugendliche virtuelle Gegenstände.

hung: »Ich muss mich bei Saddam Hussein entschuldigen.« In Microsofts Flugsimulator sah er ein »Trainingsprogramm für Terroristen«.

Thompsons verbale Amokläufe (Kritiker schmähte er schon mal als Feiglinge und Idioten) kosteten ihn seine Reputation, sein Verhalten schließlich auch den Job: Am 25. September 2008 entzog ihm ein US-Gericht die Anwaltslizenz und verurteilte ihn zu einer Geldstrafe von 43.675 US-Dollar. Thompson wurde Fehlverhalten im Amt in 27 Fällen vorgeworfen, unter anderem Falschaussagen, Drohungen, Beleidigungen und mehrfache Missachtung des Gerichts. Frühestens in zehn Jahren kann er sich wieder auf eine Lizenz bewerben, und auch das nur auf indirektem Wege: Ein Mitglied der Anwaltskammer muss sich für ihn aussprechen. Dass das jemals passieren wird, scheint unrealistisch.

§ Virtueller Diebstahl

Im niederländischen Leeuwarden verurteilte ein Gericht zwei Jugendliche wegen Diebstahls zu 200 und 160 Stunden gemeinnütziger Arbeit. Gestohlen wurden ein Amulett und eine Maske – an sich eine Lapalie. Aber die Gegenstände gibt es nicht wirklich, sie existieren nur virtuell im Online-Rollenspiel **Runescape**.

Weil man Gegenstände in Online-Spielen wie **Runescape** nicht einfach wegnehmen kann, greifen die beiden 14- und 15-jährigen Schüler zu derben Methoden: Im September 2007 schlagen und bedrohen sie einen jüngeren Mitschüler und zwingen ihn, die Objekte auf ihre Spieler-Accounts zu übertragen. Die Körperverletzung ist ein klarer Fall für den Richter. Beim Diebstahl selbst liegt die Sache komplizierter: Haben auch immaterielle Güter einen Wert, fallen sie unter den Schutz des Eigentums?



Der US-Anwalt **Jack Thompson** hatte sich auf Klagen gegen Spielefirmen spezialisiert.

Ja, urteilt die Jugendkammer. Schließlich sei nach dem Gesetz auch elektrischer Strom ein materielles Gut, dessen Abzapfen strafbar ist. So wird auch die erzwungene Herausgabe virtueller Gegenstände zum Diebstahl.

Das Sammeln und Tauschen von so genannten »Items« in einer virtuellen Welt wie etwa in **Runescape** spielt eine wichtige Rolle für die Nutzer. Die Ausrüstungsgegenstände sind für den Eigentümer von konkretem Wert, vergleichbar mit realem Gut – nicht umsonst sind viele Menschen bereit, für Spielobjekte echtes Geld auszugeben. Gemeinschaften in virtuellen Welten können reale Gefühle wie Gier, Neid und Hass hervorbringen – und diese niedrigen Beweggründe können wiederum zu realen Verbrechen führen. Die sind strafbar. In einer etwas schlüpfrigeren Variante des Themas musste sich kürzlich auch ein 19-jähriger **Second Life**-Nutzer wegen Markenfälschung vor Gericht verantworten: Der Sexspielzeug-Hersteller Eros LLC, seinerseits ein **Second Life**-Unternehmen, forderte Unterlassung und Schadensersatz, weil der 19-jährige die virtuellen Erotikprodukte der Firma kopiert und verkauft haben soll. Das sei geschäftsschädigend. Das Gericht urteilte, der junge Mann entgehe einer Geldstrafe, wenn er den Vertrieb seiner Raubkopien einstelle. Eros LLC will in Berufung gehen.

§ Wenn Gesetzgebung versagt

Das die absurdesten Geschichten aber immer noch in der realen Welt geschrieben werden, bewies der Staat Griechenland. Der hatte um die Jahrtausendwende ein massives Problem mit illegalem Glücksspiel: Manipulierte Automaten ziehen manchen Bürgern das letzte Hemd ab. Die griechische Regierung wird dem Problem nicht Herr. In ihrer Verzweiflung kamen die Politiker auf eine radikale Idee: Sie verbietet alle »nicht ausschließlich durch Muskelkraft betriebenen« Spiele im öffentlichen und privaten Bereich, und mithin alle elektronischen Computerspiele. Bei einer Überschreitung drohen Geld- oder Haftstrafen.

Es folgte eine Woge des Protests. Nicht nur die griechische Tageszeitung Kathimerini spottete über die Unfähigkeit der Regierung, harmlose Videospiele von illegalen Spielautomaten unterscheiden zu können, auch

Clans auf der ganzen Welt waren sich einig: »Dieses lächerliche Gesetz versetzt Griechenland zurück ins Mittelalter.« Auch die EU-Kommission schaltete sich ein und rügte, das Gesetz verstoße gegen Europäisches Recht, vor allem gegen Artikel 28, da es Importe aus anderen EU-Ländern begrenze.

Die Sache landete vor Gericht, nachdem die Betreiber eines Internet-Cafés von der Polizei verhaftet worden waren, weil Kunden an den Rechnern Online-Schach und Counterstrike gespielt hatten. Die Richter handelten ohne viel Federlesens: Das Verbot wurde gekippt. So schnell das kuriose Gesetz kam, so eilig verschwand es dann auch wieder.

§ Die Suche nach Sicherheit

Wie jedes neue Medium muss das Computerspiel seine Grenzen erst ertasten und seinen gesellschaftlichen Rahmen finden – und das manchmal vor Gericht. So schaffen die teils kuriosen, teils tiefgreifenden Urteile nach und nach eine Standfläche dafür, wie Spiele-Hersteller mit Kunden, mit Inhalten, mit virtuellen Gütern oder mit gesellschaftlicher Verantwortung für die Jugend umgehen.

So ist die juristische Arena ein extremer Zweig der gesellschaftlichen Debatte über den Umgang mit Computerspielen, in der momentane Prozesse Präzedenzfälle hervorbringen, auf die sich spätere Urteile stützen. Die Rechtslage für virtuelle Räume ist zum Beispiel bislang ungeregelt. Natürlich stecken oft besondere Empfindlichkeiten der einzelnen Kulturen dahinter, schließlich gibt es keine international geltenden Richtlinien. Daher stellt sich nicht nur die Frage, was mehr stört – Sex oder Gewalt. Es geht vielmehr um die Grundsatzfrage, was Computerspiele dürfen und was nicht, und welchen Status und Wert Spiele haben. In dem Maße, in dem sich Computerspiele weiter entwickeln, sind noch viele Auseinandersetzungen zu erwarten.

Christopher Rübésamen / CS

