



Die Rechte der Spieler

Spielefans geben viel Geld für ihr Hobby aus, ärgern sich aber oft über Bugs, Kontenbindung oder komplizierte Lizenzvereinbarungen. Muss man das schlucken? Wir erklären, welche Rechte Sie als Käufer haben – und welche nicht.

Es geht ein Grummeln durch Deutschlands Spieleszene: Käufer werden immer mehr entrechtet, so ärgern sich viele, während die Hersteller an Macht gewinnen. Das Szenario mag überzeichnet sein, aber der grundlegende Trend ist kaum von der Hand zu weisen. Seit Jahren greifen die Publisher immer deutlicher in den Nutzungsspielraum ihrer Kunden ein, setzen ihnen lange Lizenzvereinbarungen vor, beschränken den Weiterverkauf der Software, sammeln persönliche Daten, verankern Zusatzprogramme auf den PCs, binden Spiele an Online-Konten. Gleichzeitig ist die technische Qualität der Titel im Schnitt nicht nachhaltig besser geworden.

Selbst bei Blockbustern können massive Bugs im Programmcode schlummern, sodass etwa die Actionhits **Grand Theft Auto 4** oder **Saboteur** auf ATI-Grafikkarten zunächst unspielbar waren. Gerade klagen Käufer des aktuellen **Die Siedler 7** über anhaltende technische Probleme (siehe Seite 116). Wer also PC-Spieler ist, muss womöglich damit rechnen, Zumutungen zu ertragen – oder? Wie ist eigentlich die Rechtslage, wo greift der Verbraucherschutz? Was müssen Spieler akzeptieren, was nicht? GameStar hat gemeinsam mit gleich drei renommierten, auf Spiele spezialisierte Rechtsanwaltskanzleien Paragrafen gewälzt und die wichtigsten Fragen

geprüft, die Spieler und ihre Rechte betreffen. Die Antworten lesen Sie auf den folgenden Seiten. Nicht immer sind sie eindeutig, denn Gesetze lassen sich manchmal unterschiedlich auslegen, und einige Streitpunkte wurden noch nie vor Gericht geklärt. Dennoch zeichnet die Zusammenstellung ein klareres Bild davon, was Spieler und Hersteller dürfen und was nicht. *Harald Fränkel / CS*

Unsere Experten



Rechtsanwalt **Stephan Mathé** ist Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz bei der Hamburger Wirtschafts- und Medienkanzlei Rode + Mathé (im Web: www.rodemathe.de), die sich auf die Spielebranche

spezialisiert hat. Im Bereich Medienrecht arbeitet er als Lehrbeauftragter für die Universität Magdeburg und die Designschule Schwerin. Außerdem ist er Kolumnist der Branchenzeitschrift *International Games Magazine*.



Rechtsanwältin **Janine Smitkiewicz** ist für die Kanzlei Auer & Smitkiewicz in Grasbrunn bei München mitverantwortlich (im Web: www.auer-smitkiewicz.de). Ihre Tätigkeitsschwerpunkte liegen im gewerblichen Rechts-

schutz und Urheberrecht, wobei sie besonders die Themen Computerspiele und Internet im Fokus hat. Außerdem berät Frau Smitkiewicz in Jugendschutzfragen und gehört dem Vorstand des Münchner Vereins Videospieldkultur e.V. an.



Die Anwälte **Dr. Andreas Lober** und **Carina Neumüller** sind für die Frankfurter Kanzlei Schulte Riesenkampff (www.schulte-lawyers.de) tätig. Lober, Partner der Kanzlei, wird vom Juve-

Handbuch Wirtschaftskanzleien für Games-Recht empfohlen, gehört zum Arbeitskreis Online-Games im Entwicklerverband G.A.M.E., schreibt für Zeitschriften und hält Vorträge. Carina Neumüllers Schwerpunkte liegen im gewerblichen Rechtsschutz und IT-Recht, besonders im Urheberrecht.

Inwieweit sind Endbenutzer-Lizenzverträge, die sogenannten EULAs (»End User License Agreement«), für Käufer relevant?

EULAs sind zum Teil ellenlange Nutzungsvereinbarungen, die Spieler meist direkt vor der Installation vorgesetzt bekommen und im wahrsten Sinne des Wortes schnell abhaken. Sie entsprechen nach deutschem Recht sogenannten Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB). Die sind nur dann rechtsgültig, wenn man sie zum Zeitpunkt des Kaufs kennt. Das trifft im Spielehandel aber so gut wie nie zu, schließlich ploppen die Lizenzverträge in der Regel erst zu Hause am Monitor auf. »Ein Spieler, der mit dem EULA nicht einverstanden ist, darf das Spiel im Laden zurückgeben und erhält sein Geld zurück«, versichert deshalb der Rechtsanwalt Stephan Mathé von der Hamburger Wirtschafts- und Medienkanzlei Rode + Mathé. Genauso verhält es sich laut der Rechtsanwältin Janine Smitkiewicz von der Kanzlei Auer & Smitkiewicz, wenn der Nutzungsvertrag gedruckt in der Packung liegt. Im Grunde müsste sich ein End User License Agreement nämlich außen auf der Box befinden.

Janine Smitkiewicz weist zudem darauf hin, dass der Käufer Nutzungsbedingungen explizit zustimmen müsse: Vermerke auf der Packung, wonach er sich dadurch einverstanden erklärt, dass er die versiegelte Hülle des Datenträgers öffnet, genügt nach deutschem Recht nicht. Doch selbst wenn Sie ein Spiel als Download kaufen und Ihnen der Lizenzvertrag damit üblicherweise vor dem Kauf zugänglich ist, müssen nicht zwangsläufig alle Klauseln des EULA gelten. In Deutschland gibt es für AGB strenge gesetzliche Vorgaben. Hinweise auf eine kürzere Gewährleistung etwa können Sie getrost vergessen – der Käufer hat stets zwei Jahre Anspruch darauf, dass etwaige Mängel beseitigt werden. Ein weiteres Beispiel für eine ungültige Klausel ist laut Stephan Mathé ein Vermerk wie im **Windows 7**-EULA, dass es nur dem ersten Nutzer erlaubt sei, die Software weiterzuverkaufen.

Nein – zumindest dann nicht, wenn es sich um ein Spiel auf einem Datenträger handelt. Ein pauschales Verbot (wie bei **Pro Evolution Soccer 6**) verstößt gegen deutsches AGB-Recht. Die Rechtsanwältin Janine Smitkiewicz weist auf den »Erschöpfungsgrundsatz«, der besagt, dass einmal verkaufte Ware frei gehandelt werden darf. Das gilt auch für Software auf CDs und DVDs. Im Fall von Download-Spielen ist die Lage verwickelter. Zwar hat der Bundesgerichtshof zum Thema Steam kürzlich ein Urteil gefällt, die Konsequenzen daraus sind allerdings noch unklar (siehe Kasten »Darf ich Steam-Spiele verkaufen?«). Die aktuelle Rechtsprechung tendiert laut Stephan Mathé dazu, online verkaufte Spiele anders zu bewerten als die auf physikalischen Datenträgern, und zwar zu Gunsten der Hersteller und zu Lasten der Käuferrechte.

Muss ich mich daran halten, wenn im EULA steht, dass ich ein Spiel nicht weiterverkaufen darf?



Im Lizenzvertrag zu **Pro Evolution Soccer 6** steht, dass das Spiel nicht weiterverkauft werden darf. Die Klausel ist für auf Datenträgern erschienene Spiele nicht gültig, als Käufer können Sie die Einschränkung ignorieren.

Kann ich mein Spiel zurückgeben, wenn ich feststelle, dass fürs Spielen ein Benutzerkonto nötig ist, das persönliche Daten sammelt?

Jal Aber nur, falls diese Tatsache beim Kauf nicht erkennbar war, schränkt Rechtsanwalt Stephan Mathé ein, »wenn zum Beispiel entsprechende Angaben auf der Packung fehlen.«

Bei Medien wie Musik und Filmen sind Privatkopien erlaubt, die man im engen Familien- und Freundeskreis weitergeben darf. Für Software gilt das nicht. Dafür greift hier die Regelung der Sicherheitskopie. Eine solche dürfen Sie gemäß dem Gesetz anfertigen, wenn sie »für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich ist«, so heißt es im Juristendeutsch. Es geht also darum, eine Version zur Hand zu haben, falls zum Beispiel der originale Datenträger beschädigt wäre. Dieses Recht kann der Hersteller nicht verbieten, aber durch eine Serviceleistung entkräften. »Ein Spiel zu vervielfältigen ist schon dann nicht mehr in Ordnung, wenn der Hersteller bereits ein Backup mitliefert«, erklärt Carina Neumüller von der Frankfurter Kanzlei Schulte Riesenkampff. Das kommt bei Verkaufsversionen von Spielen allerdings so gut wie nie vor. Download-Spiele lassen sich dagegen in der Regel problemlos neu herunterladen.

Das Recht auf eine Sicherungskopie kommt allerdings mit einem großen Pferdefuß. Denn die Voraussetzung ist, dass kein technisch wirksamer Kopierschutz besteht. Einen solchen zu umgehen ist laut Urheberrecht verboten, und das gilt auch für Spiele. Spiele mit wirksamem Kopierschutz dürfen also nicht kopiert werden. In der Praxis ist der Widerspruch zwischen dem Recht auf eine Sicherungskopie und dem Knackverbot für Kopierschutzmaßnahmen schwer aufzulösen. Laut Rechtsanwältin Janine Smitkiewicz gibt es in der juristischen Literatur Meinungen, wonach es im Zweifel in Ordnung wäre, den Schutz zu umgehen. Aber es fehlen klärende Urteile. Deshalb ist nicht auszuschließen, dass Gerichte im Fall des Falles Kopierversuche bestrafen, insbesondere dann, wenn dem Kunden Alternativen zur Verfügung stehen: »Zum Beispiel, weil der Spieler nicht vorher versucht hat, beim Hersteller Ersatz zu erhalten«, so Carina Neumüller.

Darf ich eine Sicherheitskopie eines Spiels anlegen?

Modding ist nicht automatisch erlaubt, sondern im Gegenteil von Haus aus untersagt. »Laut Urheberrecht darf lediglich der Hersteller selbst seine Software übersetzen, bearbeiten, arrangieren, anderweitig umarbeiten oder dies gestatten«, zitiert Janine Smitkiewicz das Gesetz. Erst recht verboten sei es, Modifikationen zu verbreiten. Spielehersteller müssen ihre Programme für das Modding freigeben. Das kann auch implizit geschehen, etwa indem die Entwickler Editoren anbieten, weiß Stephan Mathé. Heikel ist aber selbst bei erlaubtem Modding, urheberrechtlich geschützte Inhalte zu verwenden, etwa wenn Sie eine **Star Wars**-Mod für **Half-Life 2** entwerfen wollen. Hier könnten Ihnen die Anwälte des Lizenzträgers auf die Füße treten.

Darf ich Mods für ein Spiel erstellen und verbreiten?



Wer sich als Modder unerlaubt urheberrechtlich geschützter Lizenzen wie der von Star Wars bedient, kann Schwierigkeiten mit dem Rechteinhaber bekommen. Unser Bild zeigt die Mod **Galactic Warfare** für Call of Duty 4.

Ist es erlaubt, einen No-CD-Crack zu verwenden, wenn ich das Originalspiel besitze?

Ist es erlaubt, einen No-CD-Crack zu verwenden, wenn ich das Originalspiel besitze?

Ist es erlaubt, einen No-CD-Crack zu verwenden, wenn ich das Originalspiel besitze?

Nein. Denn dieses Hilfsmittel hebt letztendlich die Kopierschutzprüfung aus, die gesetzlich geschützt ist. Zudem verändert ein Crack die Software, was ohne Erlaubnis des Urhebers verboten ist. Eingriffe in den Programmcode wären laut Rechtsanwalt Stephan Mathé höchstens erlaubt, wenn sie zur »bestimmungsgemäßen Nutzung« erforderlich würden. »Ein Spiel funktioniert aber auch ohne Crack. Das Verbot gilt nicht nur für Raubkopierer, die ihre illegale Software lauffähig machen wollen, sondern auch für den rechtmäßigen Eigentümer, der nur sein Laufwerk schonen möchte.«

Als Privatperson dürfen Sie Spiele auf Datenträgern jederzeit verleihen. Kostenlos wohlgermerkt, vermietet ist ohne Zustimmung des Urhebers verboten. Bei Download-Spielen kommt es laut Stephan Mathé auf die eingeräumten Nutzungsrechte an. Janine Smitkiewicz weist zudem darauf hin, dass »bei einigen Spielen verlangt wird, dass man keine nutzbare Programmkopie behalten darf, diese also vor dem Verleihen löschen muss.«

Darf ich ein Spiel verleihen?

Laut Rechtsanwalt Stephan Mathé dürfen Sie ein Spiel grundsätzlich auf mehreren Rechnern nutzen: »Es kann dem Hersteller ja egal sein, ob ich erst auf meinem PC im Wohnzimmer spiele und später auf meinem Laptop oder die ganze Zeit am selben Gerät sitze.« Damit ein Titel aber nicht auf mehreren PCs gleichzeitig verwendet wird, etwa auf LAN-Partys oder durch Freunde, enthalten einige EULAs sogenannte »weiche CPU-Klauseln«, wonach Sie die Software zwar auf mehreren Geräten einsetzen dürfen, aber nicht gleichzeitig (Beispiel: **Unreal Tournament 3**). Daran müssen Sie sich halten.

Ist es okay, ein Spiel auf mehreren PCs zu installieren?

Mathés Berufskollegin Janine Smitkiewicz legt die Gesetze und die Rechtsprechung anders aus: »Ein Spiel darf meiner Auffassung nach nur auf einem Gerät installiert und genutzt werden.« Um die Software auf dem Notebook zu installieren, müsse man sie zunächst vom PC löschen. Die Juristin beruft sich auf das Urheberrecht: Demzufolge gelte es nicht nur als Vervielfältigung, wenn Sie das Programm auf einen weiteren Datenträger packen, sondern auch, sobald es anderweitig gespeichert wird. Weil es sich im vorliegenden Fall nicht um eine Sicherungskopie handele, dürfe dies nicht ohne Erlaubnis des Herstellers geschehen.

Das hängt laut Stephan Mathé vom Verstoß und vom EULA ab. In der Regel kündigt der Anbieter das Benutzerkonto, sperrt oder löscht den Account. Dazu ist er nicht erst bei schweren Vergehen berechtigt, sagt Janine Smitkiewicz, sondern bereits dann, wenn der Spieler nachweislich gecheatet hat. Sobald jemand den Kopierschutz knackt oder gar Raubkopien des Programms verbreitet, sind sogar Ansprüche auf Schadensersatz denkbar. Darüber hinaus drohen Geldstrafen und bis zu drei Jahre Gefängnis.

Wie darf mich ein Spielehersteller bestrafen, wenn ich gegen Nutzungsvereinbarungen verstoße?

Manche Händler verkaufen Importspiele und weisen darauf hin, dass sie nicht umtauschbar seien. Ist das korrekt?

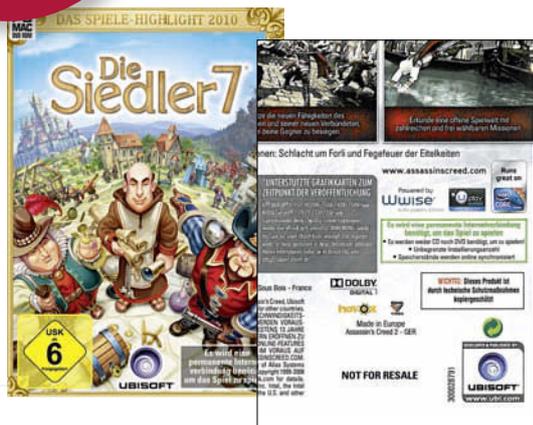
Wenn ein Händler den Umtausch ausschließt, dann darf man einen solchen Hinweis laut Janine Smitkiewicz »nur so verstehen, dass der Händler ein Spiel nicht aus Kulanz zurücknimmt«. Anspruch auf Gewährleistung besteht bei Mängeln trotzdem, gerade bei Einkäufen innerhalb der Europäischen Union.

O b ein Händler zur Rücknahme verpflichtet ist, wenn das Spiel beim Kunden nicht läuft, hängt vom Einzelfall ab. Prinzipiell müssen Geschäfte nur dann Spiele zurücknehmen, wenn eindeutige Mängel vorliegen und zum Beispiel ein Patch keine Abhilfe schafft. Denn Händler und Hersteller dürfen zunächst nachbessern, bevor sie den Kaufpreis mindern oder erstatten. Eine Rücknahme ist zum Beispiel dann vorstellbar, wenn Ihr PC die auf der Packung angegebenen Systemvoraussetzungen erfüllt, die Software aber trotzdem nicht läuft. Bestenfalls bekommen Sie Ihr Geld zurück. »Im Rahmen dieses Rechts auf Gewährleistung können Sie zwei Jahre lang Mängel geltend machen, selbst wenn Sie die Verpackung nicht aufbewahrt haben«, stellt der Rechtsanwalt Stephan Mathé klar (siehe Kasten »Umtausch oder Gewährleistung?«).

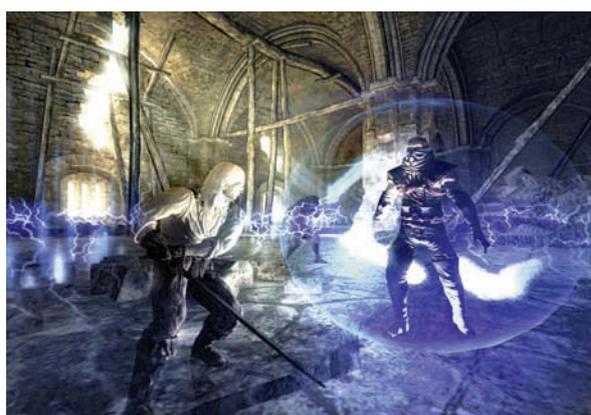
Muss ein Laden ein Spiel zurücknehmen, wenn es auf meinem PC nicht läuft?

A uch wenn allgemein bekannt sein sollte, das etwa ein **World of Warcraft** nur mit Internetanschluss nutzbar ist: Ein Hinweis darauf sollte laut Janine Smitkiewicz auf der Schachtel zu finden sein, »damit zum Beispiel auch unerfahrene Eltern als Käufer das verstehen.« Wichtig seien auch Angaben über etwaige Folgekosten durch Abgebühren und mögliche Zahlungsmethoden. Wenn sogar für Solospiele wie **Silent Hunter 5** eine ständige Internetverbindung Pflicht ist, liegt dem Hersteller ebenfalls daran, dies offenzulegen. Der Gesetzgeber schreibt Angaben über Systemvoraussetzungen zwar nicht vor, im Gegensatz etwa zu Warnhinweisen auf Zigarettenschachteln. »Es wäre aber sehr dumm, darauf zu verzichten, weil es dann zu mehr Reklamationen käme«, erklärt Stephan Mathé. Gibt der Hersteller zum Beispiel keine Voraussetzungen an, kann der Käufer davon ausgehen, dass das Spiel auf allen Rechnern läuft. Tut es das auf einem Uralt-PC nicht, liegt ein Mangel vor.

Müssen auch reine Onlinespiele darauf hinweisen, dass man eine Internetverbindung benötigt?



Die neuen Spiele von Ubisoft setzen eine dauerhafte Internetverbindung voraus. Bei Die Siedler 7 und Assassin's Creed 2 finden sich entsprechende Hinweise vorn beziehungsweise hinten auf der Packung.



Als das Rollenspiel **The Witcher** auf den Markt kam, war es mit Safedisc gesichert. Später lieferten die Entwickler einen Patch nach, der den Kopierschutz aus dem Programm entfernte.

E in Kopierschutz an sich ist kein Mangel und deshalb kein Gewährleistungsfall. »Ein solcher könnte vorliegen, wenn das Spiel wegen technischer Fehler nicht laufen oder immer wieder abstürzen würde«, erläutert die Rechtsanwältin Carina Neumüller. Es gilt auch nicht als Mangel, falls ein Spiel wegen der sogenannten »Blacklisting«-Methode Schwierigkeiten macht, bei der die Software den Start verweigert, wenn sie bestimmte Kopier- oder Emulationsprogramme auf der Festplatte oder ein SCSI-Laufwerk entdeckt. Das kam in der Vergangenheit bei manchen Spielen mit Securom, Starforce (**King Kong**) und Safedisc (**The Witcher**) vor. Damit das Spiel läuft, muss man die beanstandeten Programme deinstallieren beziehungsweise das Laufwerk deaktivieren, erläutert Janine Smitkiewicz, was bedeutet: »Der Käufer kann die Probleme beseitigen, ohne auf den Hersteller angewiesen zu sein.« Entsprechend liege kein Produktmangel vor. Auch die Pflicht zur Internetverbindung ist kein Grund für eine Rückerstattung, sofern auf der Packung des Spiels ein klarer Hinweis dazu steht. Das ist bei allen aktuellen entsprechenden Spielen der Fall, wenn auch mitunter recht klein gedruckt. Sollte der Hinweis fehlen, dann dürfen Sie das Spiel zurückgeben. Als wirklicher Mangel gilt dagegen möglicherweise, wenn durch einen Kopierschutz Sicherheitslücken entstehen. Daraus könnte sich nach Einschätzung von Stephan Mathé sogar Anspruch auf Schadensersatz ergeben. Allerdings nur, falls tatsächlich Schäden am System auftreten.

Bekomme ich mein Geld zurück, wenn ich ein Spiel wegen des Kopierschutzes nicht benutzen kann, etwa weil ich keine Internetverbindung habe?

Umtausch oder Gewährleistung?

»Wenn das Spiel wegen Bugs nicht läuft, hast du doch ein Recht auf Umtausch!« Derlei Ratschläge gibt es von Freunden und in Foren immer wieder. Nur: Sie stimmen meist nicht. Die Möglichkeit, ein Spiel umzutauschen, basiert allein auf einem freiwilligen Angebot eines Händlers oder Herstellers. Es fällt gewissermaßen in den Bereich Service, ist also reine Kundenfreundlichkeit. Treten hingegen faktisch Mängel auf, greift die zweijährige Gewährleistung: Die ist gesetzlich vorgeschrieben und besagt, dass der

Hersteller etwaige Fehler beseitigen muss. Das kann bei Spielen zum Beispiel durch Patches geschehen. Erst wenn das nicht fruchtet, muss er die Ware alternativ zurücknehmen oder den Preis mindern. Stephan Mathé führt zur Unterscheidung ein griffiges Beispiel an: »Wenn beim Winterschlussverkauf zu lesen ist, dass Unterwäsche vom Umtausch ausgeschlossen ist, klingt das verständlich, möchte man doch ungenutzte Slips zurücknehmen. Haben diese aber Mängel und es liegt somit ein Gewährleis-

tungsfall vor, kann ich die Unterhosen zurückbringen. Da hat der Händler dann Pech gehabt.« Übrigens: Garantie ist ebenfalls freiwillig, etwa wenn ein Händler die Gewährleistung für Hardware von zwei auf fünf Jahre verlängert. Wenn Sie ein Spiel über einen Versandhändler kaufen, haben Sie ein 14-tägiges Widerrufsrecht. In dieser Zeit können Sie das Spiel zurückschicken – aber nur, wenn es noch versiegelt (also ungeöffnet) ist. Eine entfernte Klarsichtfolie macht laut Janine Smitkiewicz aber nichts aus.

Ist es rechtens, wenn ich ein Spiel nur begrenzt oft aktivieren darf?

Manche Kopierschutz-Lösungen wie etwa die Securom-Variante, die Electronic Arts 2008 für **Spore** und **Mass Effect** einsetzte, erlauben nur eine begrenzte Zahl von Online-Freischaltungen. »Das ist unzulässig«, urteilt die Rechtsanwältin Janine Smitkiewicz. Ein Spiel nur dreimal installieren zu dürfen, wie es bei **Mass Effect** der Fall war, verhindert im schlimmsten Fall, dass Sie den Titel verkaufen können, was einer unzulässigen »faktischen Weiterveräußerungssperre« und damit einem kaufrechtlichen Mangel entspräche. Die Möglichkeit, die Zahl der Aktivierungen durch einen Hotline-Anruf zu erhöhen, ändert daran nichts. Denn dem Spieler entstehen zum einen womöglich zusätzliche Kosten, zum anderen ist er in dem Fall vom Hersteller abhängig, was laut Smitkiewicz dem Urheberrechtsgesetz zuwiderlaufe. Außerdem bestehe die Gefahr, dass eines Tages kein Aktivierungsserver mehr bereitsteht.

Stephan Mathé geht davon aus, dass Sie ein Solospiel mit zusätzlichem Mehrspieler-Modus zurückgeben können, falls der Anbieter die dafür nötigen Server innerhalb der zweijährigen Gewährleistungsfrist abschaltet – wobei solche Zeiträume nur grob schätzbar sind, weil diesbezüglich noch keine Rechtsprechung existiert. Bei reinen Multiplayer-Titeln wie **World of Warcraft** sei sogar von einem weit längeren Anspruch auszugehen. »Das gilt umso mehr, wenn ich zum Beispiel wie bei **Der Herr der Ringe Online** ein Abo auf Lebenszeit bekomme«, so Mathé: »In solchen Fällen halte ich fünf bis zehn Jahre als Minimum für angemessen.«



Als **Mass Effect** erschien, konnte es nur dreimal aktiviert werden. Das gilt als kaufrechtlicher Mangel. Elf Monate später veröffentlichte EA ein Programm, mit dem sich die Autorisierung zurücksetzen ließ.

Welche Daten dürfen Spielehersteller sammeln?

Das kommt darauf an, ob die gesammelten Daten eindeutig einem bestimmten Menschen zugeordnet werden können (»personenbezogene Daten«) oder nicht. Unpersönliche Daten sammeln Hersteller meist bereits, sobald Sie zum Beispiel eine Internetseite aufrufen, etwa welcher Browser benutzt wird. Im Fall personenbezogener Daten ist dagegen immer die Einwilligung des Nutzers erforderlich. »Das gilt in der Regel sogar für die Speicherung von IP-Adressen«, erklärt Janine Smitkiewicz. Die Betreiber sind verpflichtet, ihre Nutzer über die Speicherung persönlicher Daten zu informieren. Außerdem müssen sie die Daten ändern oder löschen, wenn Sie dies verlangen.

In begrenztem Umfang können Spielefirmen laut Stephan Mathé Daten auch ohne Einwilligung sammeln, bei Online-Rollenspielen etwa Bestands-, Nutzungs- und Abrechnungsdaten. Außerdem dürfe der Anbieter Nutzungsprofile erstellen, um diese für Werbung, Marktforschung und eine bedarfsgerechte Gestaltung seines Angebots einzusetzen. Allerdings nur, wenn er Pseudonyme verwendet, jene nicht mit den Daten der Privatperson verknüpft und diese auf ihr Widerspruchsrecht hinweist.

Darf ein Online-Service wie Steam mein komplettes Konto sperren, so dass ich keines der dort eingebundenen Spiele mehr spielen kann?

Diese Frage lässt sich nicht eindeutig beantworten, was auch daran liegt, dass bislang niemand gegen diese Praxis von Steam & Co geklagt hat. »Eine so harte Strafe dürfte unangemessen sein«, meint Stephan Mathé, »hier hielte ich es für fair, wenn nur das betroffene Spiel gesperrt wird.« Janine Smitkiewicz bezeichnet die Maßnahme hingegen als korrekt, weil in den Nutzungsbedingungen von Steam eine entsprechende Warnung auftaucht.

Wenn ein Hersteller meinen CD-Key für Multiplayer-Partien sperrt, weil ich gecheatet habe, könnte ich das Spiel auch nicht mehr verkaufen. Darf er das also nicht tun?

Doch, weil es der Cheater mit seinem Betrugsversuch quasi selbst verschuldet hat, erläutert Janine Smitkiewicz. Es liegt im berechtigten Interesse des Anbieters, dass er den Spaß am gesamten Spielbetrieb und damit seine Geschäftsgrundlage aufrechterhält. Voraussetzung wäre, dass die mögliche Bestrafung in den Nutzungsbedingungen aufgeführt ist, sodass sie keine überraschende Klausel und keine unangemessene Benachteiligung des Spielers darstellt. Stephan Mathé interpretiert die Rechtslage anders: »Ich halte es bei Onlinespielen zwar für zulässig, den Cheater ohne Rückzahlung der monatlichen Gebühren zu sperren. Das mit dem

CD-Key zu tun, scheint mir zu weit zu gehen, weil der Spieler die Möglichkeit behalten muss, den Datenträger weiterzuverkaufen.«

Ja, wenn der Käufer vorher darauf hingewiesen wird. Ansonsten läge ein Mangel vor, und Sie hätten einen Anspruch auf Gewährleistung.

Ist es rechtens, wenn ein Spiel wichtige Daten erst bei einer Internetaktivierung herunterlädt?

Mein Steam-Konto wurde gesperrt, weil ein Fremder es gehackt und missbraucht hat. Bin ich schuld?

Ja, wenn Sie leichtfertig mit Ihren Zugangsdaten umgegangen sind, sie also zum Beispiel in einem Forum posten. »Dann ist der Spieler mitverantwortlich und kann kaum etwas gegen die Konsequenzen ausrichten«, betont Stephan Mathé. Selbst wenn Sie Ihre Login-Daten gut behütet haben, müssten Sie im Streitfall beweisen, dass wirklich ein Hacker am Werk war. Das dürfte schwer fallen. Erst wenn sich derartige Fälle häufen, haben die Nutzer gute Chancen, gemeinsam gegen die Sperrung zu klagen.

Darf ich ein indiziertes Spiel verkaufen?

Ja, aber wegen des Jugendschutzgesetzes nur an Personen ab 18 Jahren. »Es drohen bereits Geldstrafen und bis zu ein Jahr Gefängnis, sollten Sie einem Minderjährigen einen indizierten Titel auch nur anbieten«, unterstreicht der Rechtsanwalt Dr. Andreas Lober von der Frankfurter Kanzlei Schulte Riesenkampff. »Lassen Sie sich sicherheitshalber einen Ausweis vorlegen, eine Kopie davon genügt nicht!« Die Regeln, die für Händler gelten, treffen auch auf Privatleute zu: Medien, die auf dem Index stehen, dürfen nicht offen ausliegen, etwa auf dem Flohmarkt. Im Internet sollten Sie nur Verkaufsplattformen nutzen, die eine wirksame Altersverifikation bieten.

Darf ich Steam-Spiele verkaufen?

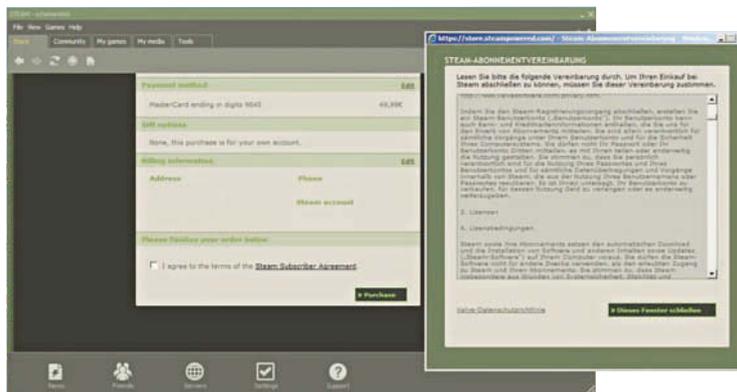
Der Bundesgerichtshof hat im Februar dieses Jahres entschieden, dass die Firma Valve bei ihrem Online-Portal weiter Spiele an Benutzerkonten binden darf. Diese Konten wiederum schließt Valve vom Weiterverkauf aus. Gegen diese Praxis hatte der Bundesverband der Verbraucherzentralen geklagt und unterlag. Was das Urteil für Nutzer genau bedeutet, ist noch nicht abzusehen. Denn die Entscheidung des Gerichts fiel zwar schon, eine ausführliche Begründung fehlt aber noch. Die lässt erfahrungsgemäß ein halbes Jahr auf sich warten. »Letztlich hat der BGH nur zum Ausdruck gebracht, dass ein Anbieter grundsätzlich das Recht hat, ein Angebot auf den Markt zu bringen, das den Weiterverkauf des Spiels technisch unmöglich macht«, fasst Janine Smitkiewicz zusammen. Das muss nicht automatisch bedeuten, dass ein Weiterverkauf von Download-Spielen verboten ist. Es bleibt die Frage, ob man zum Beispiel für jedes Spiel einen eigenen Account anlegen und diesen im Paket mit dem Titel verkaufen oder gar ein Konto inklusive aller Spiele weitergeben dürfte, obwohl Valve dies im Lizenzvertrag untersagt – immerhin könnte eine solche Bedingung im Sinne des AGB-Rechts ungültig sein. Inwiefern die Entscheidung aus Karlsruhe diesbezüglich Klarheit schafft, sei noch nicht einzuschätzen, meint Smitkiewicz: »Zu welchen rechtlichen Fragestellungen der BGH sich im Detail äußert, ist nicht mal dem Anwalt von Valve bekannt.« Die Verbraucherschützer, die Valve verklagt hatten, wollten jedenfalls nicht von einem Grundsatzurteil sprechen, ehe nicht die Begründung aus Karlsruhe vorliegt. Stephan Mathé ist dagegen – ebenfalls unter Vorbehalt – der Meinung, dass man künftig nicht mehr voraussetzen könne, Download-Spiele offiziell weiterverkaufen zu dürfen.

Darf ich ein beschlagnahmtes Spiel kaufen?

Ja, zum Eigengebrauch, wenn Sie nicht geplant haben, es weiterzuveräußern und mindestens 18 Jahre alt sind. »Der private Kauf, Import und Besitz und die Nutzung beschlagnahmter Spiele ist nicht strafbar«, erläutert Janine Smitkiewicz. Es sei aber nicht ausgeschlossen, dass der Zoll gewaltverherrlichende oder -verharmlosende Titel einkassiert, gerade wenn Sie sie aus Nicht-EU-Ländern einführen. Im Zweifel ist man beweispflichtig, ob ein beschlagnahmtes Spiel nur der privaten Nutzung dient. Wer mehrere Exemplare eines Titels zu Hause hat, könnte wegen »Vorratshaltung« in Schwierigkeiten geraten.

Darf ich ein beschlagnahmtes Spiel verkaufen?

Das sollten Sie tunlichst lassen. Theoretisch sei der Verkauf laut Rechtsanwalt Stephan Mathé für Privatpersonen denkbar, falls sichergestellt wäre, dass der Käufer es nicht in verbotener Weise nutzt. Doch wer kann schon hellsehen? Händler indes dürfen beschlagnahmte Spiele unter gar keinen Umständen verkaufen.



Steam konfrontiert Kunden beim Kauf mit einer Vereinbarung, die elf Schreibmaschinenseiten entspricht.

Manche Spieler haben sich Modern Warfare 2 in Form eines CD-Keys gekauft, der für den asiatischen Raum gedacht war. Activision ließ diese Zugänge sperren. Dürfen die das?

Ja, weil ein separater Key ein Nutzungsrecht darstellt, das im Rahmen eines Lizenzvertrags für bestimmte Märkte vergeben werden kann. Ob man nach einer Sperrung vom ausländischen Verkäufer, der ja illegal gehandelt hat, sein Geld zurückbekommt, ist natürlich fraglich.

Warum dürfen Spiele eigentlich keine Nazi-Symbolik zeigen, Filme aber schon?

Nazi-Symbolik ist selbst in Filmen nicht per se erlaubt, erklärt der Rechtsanwalt Andreas Lober. Sondern nur, wenn die Werke die sogenannte »Sozialadäquanz-Klausel« im Gesetz erfüllen, also zum Beispiel der »staatsbürgerlichen Aufklärung und der Kunst« dienen wie etwa das Holocaust-Drama **Schindlers Liste**. »Spiele gelten dagegen gemeinhin als reine Unterhaltung«, sagt Lober. Da werde zwar mit zweierlei Maß gemessen, erklärt der Jurist, »nur hat kein Spielehersteller Lust, einen Streit durchzufechten.« Denn bis der in letzter Instanz entschieden ist, sei das Spiel überholt. Außerdem drohe dem Geschäftsführer bei Verstößen gegen das Verbreitungsverbot verfassungsfeindlicher Symbole Strafe. »Für mich ist ein 80 Stunden dauerndes Spiel im Zweifel künstlerisch wertvoller und im Einzelfall sogar eher zur Aufklärung geeignet als etwa ein Indiana-Jones-Film, in dem Harrison Ford bösen Nazis Saures gibt«, meint Stephan Mathé. Er glaubt, dass sich die unterschiedliche Beurteilung in den kommenden Jahren auflöst, weil die gesellschaftliche Akzeptanz von Spielen wächst.