

## Rauda, Recht der Computerspiele

**Christian Rauda, Recht der Computerspiele, München (C.H.BECK) 2013, ISBN 978-3-406-64938-7, € 59,-**

**MMR-Aktuell 2013, 352644** Es handelt sich um eine Neuerscheinung zu einem aktuellen Thema: Der Markt für Computerspiele boomt. Der *Autor* ist Justiziar des *Deutschen Internet Verbands*, Fachanwalt für Urheber- und Medienrecht, Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz, Lehrbeauftragter und ausgewiesener Kenner der Materie aus der Praxis. Das Buch wird hervorragend seinem Anspruch gerecht, sich umfassend mit den Rechtsfragen im Bereich der Computerspiele auseinanderzusetzen. Es handelt sich um die erste Darstellung dieser Art zum Thema. Unter dem Begriff Computerspiele erfasst das Buch sowohl elektronische Spiele, die auf einem Computer als auch solche, die auf einer Konsole oder einem mobilen Endgerät gespielt werden. Rechtlich handelt es sich um eine Querschnittsmaterie, die in 19 Kapiteln dargestellt wird, mit zahlreichen Angaben zu Rechtsprechung, Literatur, Internetadressen und sonstigen Fakten, etwa zu den Spielen.

Das erste Kapitel gibt einen Überblick zu den Plattformen und Genres der Computerspiele sowie deren Entwicklungs- und Wertschöpfungsstufen. Neben Kapiteln zum Urheber- und Wettbewerbsrecht sowie zu den einzelnen gewerblichen Schutzrechten gibt es die Kapitel Domainrecht, Persönlichkeitsrecht sowie Anwendbares Recht und Zuständigkeiten bei der Rechtsdurchsetzung. Es folgen die Kapitel Datenschutz in Online-Spielen, Glücksspielrecht, Jugendschutz, Werberecht, Bürgerliches Recht, Finanzierung von elektronischen Spielen sowie Steuer- und Insolvenzrecht.

Am umfangreichsten sind die Kapitel Urheberrecht und Bürgerliches Recht. Im Kapitel Urheberrecht arbeitet der Autor zunächst anhand der Rechtsprechung den Schutz im Zusammenhang von Spielideen und Spielregeln heraus. Dazu werden die praktischen Besonderheiten wie das Balancing als DNA eines Spiels oder die Komplexität bestimmter Online-Spiele (MMOG) erläutert. Sodann arbeitet der *Autor* Einzelheiten zur Schutzfähigkeit von Computerprogrammen und zu den Begrifflichkeiten des Quell- und Objektcodes heraus und grenzt nicht geschützte Bestandteile ab. Darüber hinaus wird auf den urheberrechtlichen Schutz von Texten, Figuren, Grafiken, Bildschirmdisplays sowie der Musik eingegangen. Zudem ordnet der *Autor* elektronische Spiele als Gesamtwerke und filmähnliche Werke ein. Letzteres kann zu einem Laufbildschutz zu Gunsten der Produzenten von Computerspielen nach den §§ 95, 94 UrhG führen, selbst wenn eine Schöpfungshöhe i.S.v. § 2 Abs. 2 UrhG nicht erreicht wird. Vor dem Hintergrund etwa der „Vergamung“ oder des Merchandising werden sowohl Verträge über Stoffrechte als auch solche zu Auftragsproduktionen mit den Rechtsbeziehungen zwischen Publishern und Entwicklungsstudios dargestellt. Sodann geht das Kapitel auf Urheberpersönlichkeitsrechte, den Schutz gegen Nachahmungen und die Besonderheiten von Rechtsverletzungen durch Filesharing und Filehosting im Zusammenhang mit Computerspielen ein.

Schwerpunkte im Kapitel Wettbewerbsrecht sind der Leistungsschutz und der Schutz gegen Eingriffe in das Spielgeschehen durch externe Eingriffe in den Spielverlauf etwa mittels Cheatbots und Farming.

In den folgenden Kapiteln zum Titelschutz und Markenrecht werden die Voraussetzungen des jeweiligen Schutzes sowie der Schutzzumfang im Kollisionsfall unter Verweis auf die Entscheidungen der Gerichte mit Bezügen zu elektronischen Spielen herausgearbeitet. Interessant ist insbesondere die Darstellung der Problematik der Verwendung fremder Marken in virtuellen Welten.

Im Kapitel Glücksspielrecht wird der Einsatz von realem Geld in Spielen im Internet rechtlich eingeordnet. Dabei werden die Bedeutung von zufallsbezogenen Elementen in den virtuellen Spielwelten als Tatbestandsmerkmal einer Strafbarkeit eines Glücksspiels ohne behördliche Erlaubnis ebenso dargestellt wie die Zusammenhänge zum Glücksspielstaatsvertrag, Gewerberecht und zum Jugendschutz. Zu Letzterem wird das praktizierte System der Kennzeichnungspflicht i.R.d. Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) mit den geltenden Prüfkriterien herausgearbeitet.

Ebenso interessant sind sodann im Kapitel Werberecht die Einordnungen der computerspielspezifischen Werbeformen (Ad-Games oder In-Game-Advertising) vor dem Hintergrund des Trennungsgebots und des UWG sowie der Haftungsumfang eines Spielebetreibers für Werbung auf Internetseiten mit rechtswidrigen Inhalten.

Im umfangreichen Kapitel Bürgerliches Recht werden die geltenden Vertragsregime bei Publishing-Verträgen zwischen den Entwicklern und Publishern der Computerspielsoftware ebenso herausgearbeitet wie die Besonderheiten des agilen Programmierens sowie der Anwendung des Kauf- bzw. Werkvertragsrechts mit den jeweiligen Rechtsfolgen. Weiterer Schwerpunkt des Kapitels sind Verträge über die Nutzung von Online-Spielen zwischen Spielebetreibern und Nutzern i.R.e. typengemischten Verträgen unter Einbeziehung auch des Verbraucherschutzrechts sowie der Besonderheit der Minderjährigkeit eines Großteils der Online-Spieler. Interessant dazu ist der Hinweis auf § 45i TKG mit der Konsequenz, dass ggf. kein Rückerstattungsanspruch hinsichtlich erfolgter Zahlungen besteht, etwa wenn ein Handy als Bezahlwerkzeug diente. Das Kapitel endet mit einem Abschnitt zu Verträgen über virtuelle Güter und deren schuldrechtliche und dingliche Übertragungen sowie der Würdigung des Entzugs virtueller Güter durch den Spielebetreiber oder Dritte.

Dem *Autor* ist seine Verbundenheit zur Welt der Computerspiele anzumerken. Insgesamt handelt es sich um eine inhaltlich hochkonzentrierte und systematisch äußerst gelungene Darstellung des Rechts der elektronischen Spiele. Der Leser erhält gleichermaßen vielfältige Informationen zu den Games wie deren rechtliche komplexe Erfassung. Sämtliche Praxisdetails, Begrifflichkeiten und Einordnungen sind anhand des Buchs sehr gut nachvollziehbar und verständlich. Der Band mit zahlreichen Beispielen ist uneingeschränkt empfehlenswert für Urheber-, Wettbewerbs- und Markenrechtler ebenso wie für Medienspezialisten, Pädagogen und Journalisten.