IHDE & PARTNER
RECHTSANWÄLTE

Spielfeldbegrenzungen für Geschäftsmodelle mit virtuellen Gütern

ÄRGERNISSE VERMEIDEN

CLAAS OEHLER
GESCHÄFTSFÜHRER RECHT/REGULIERUNG

Bundesverband der Entwickler von Computerspielen

RECHTSANWALT IN BERLIN
IHDE & PARTNER RECHTSANWÄLTE
WWW.ONLINELAW.DE

A. Einleitung:

I. Gestaltung durch Anbieter

II. Schutz der virtuellen Güter - Eigentumskonzepte

III. Ordnungsrechtliche Vorgaben zum Handel

Ausgestaltung der virtuellen Welt.

- **Wo: in EULA (ToS), AGB, beispielsweise:**
  - **Verbot der Abtretung von Accounts?**
  - **Verbot virtuelle Güter zu handeln?**
  - **Austausch und Entwertung der Güter?**

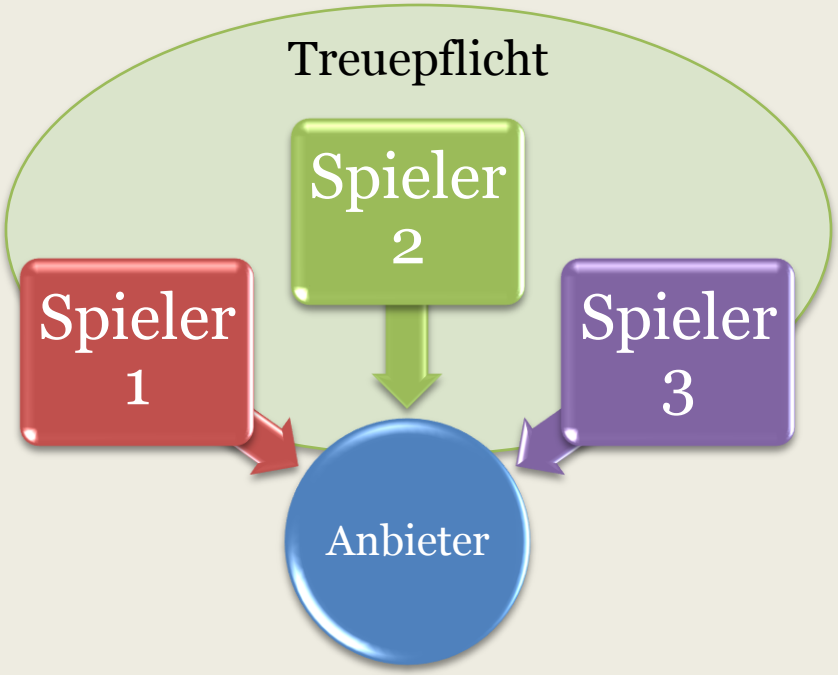
- Spielfeldbegrenzungen in AGB z.B. durch §§ 305 ff. BGB
  - Einbeziehung bei Vertragsschluss
    - (Widerrufbelehrung (Textform))
  - Inhaltliche Schranken der §§ 307 ff. – hängt von der Einordnung der Vertragstypen und der konkreten Ausgestaltung ab

Was sind virtuelle Güter (rechtlich)?

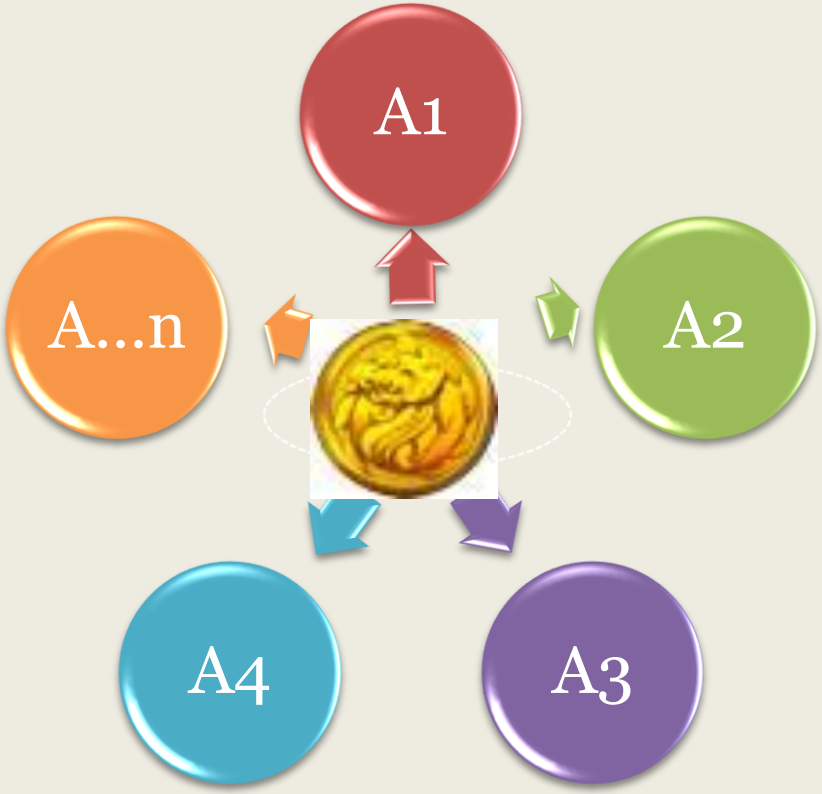
- **Eigentumskonzepte:**
  - **Traditionell: absolut - erga omnes**
  - **Virtuelle Welt: - relativ (nur faktisch (Spielmechanik) absolut)**
  - **Teilweise: (eigene absolute Rechte)**
    - **Rechtsphilosophisch**
    - **Numerus clausus der dinglichen Rechte**
    - **Immaterialgüterschutz**

Konzepte an Gegenständen

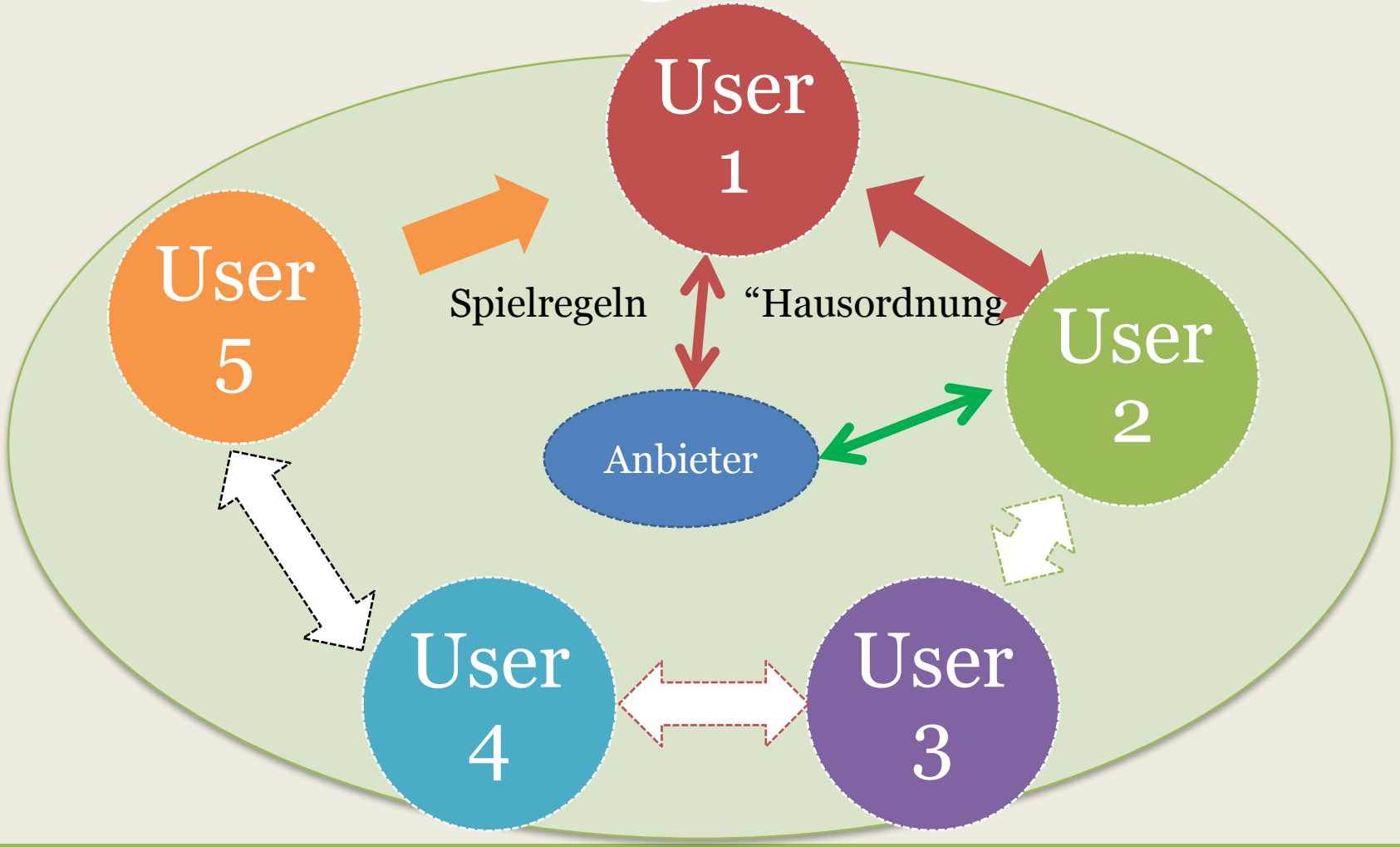
Beziehung im Onlinespiel (relativ)



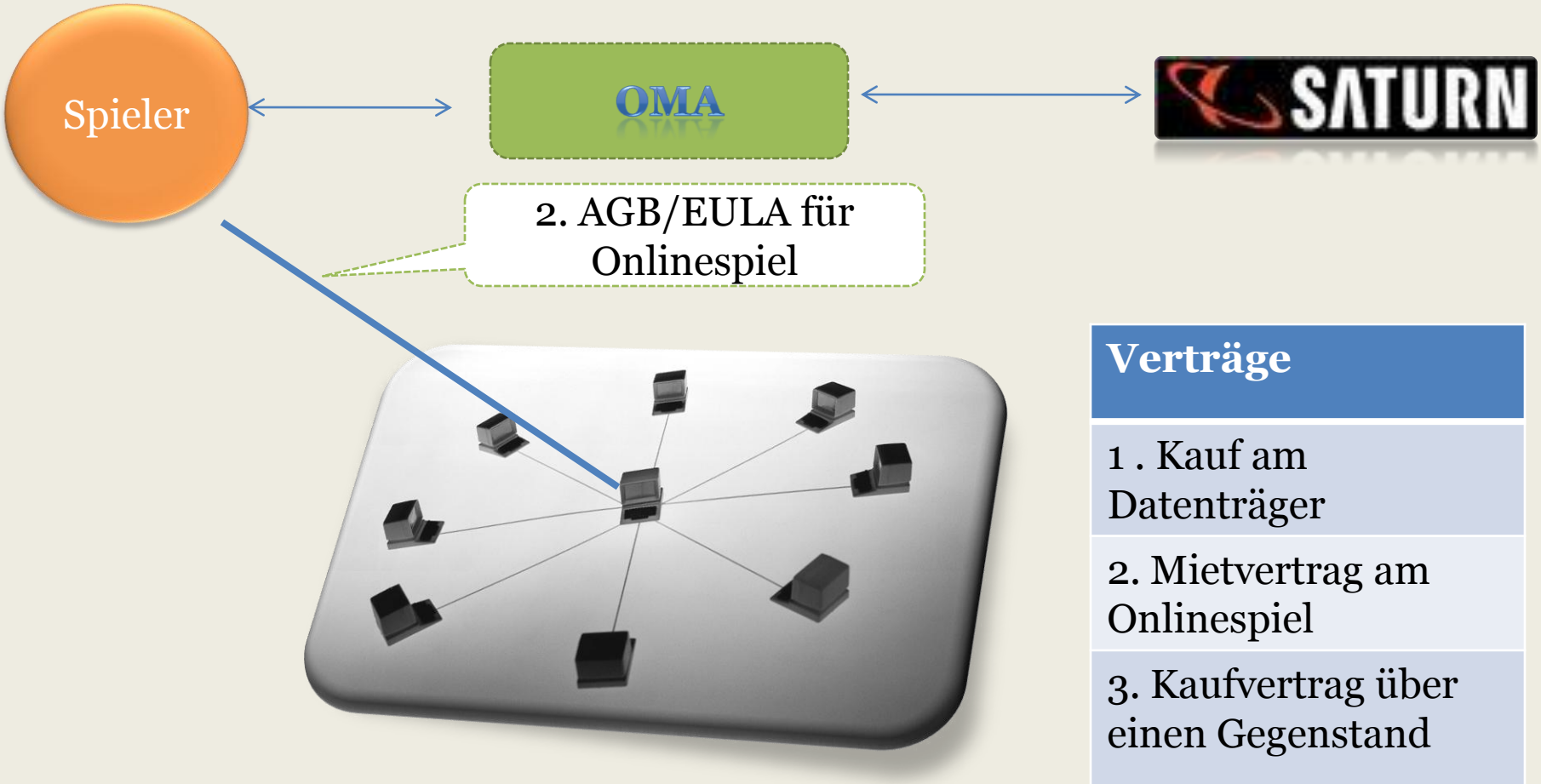
Reale Welt (absolut erga omnes)



Beziehung am Gegenstand im Onlinespiel

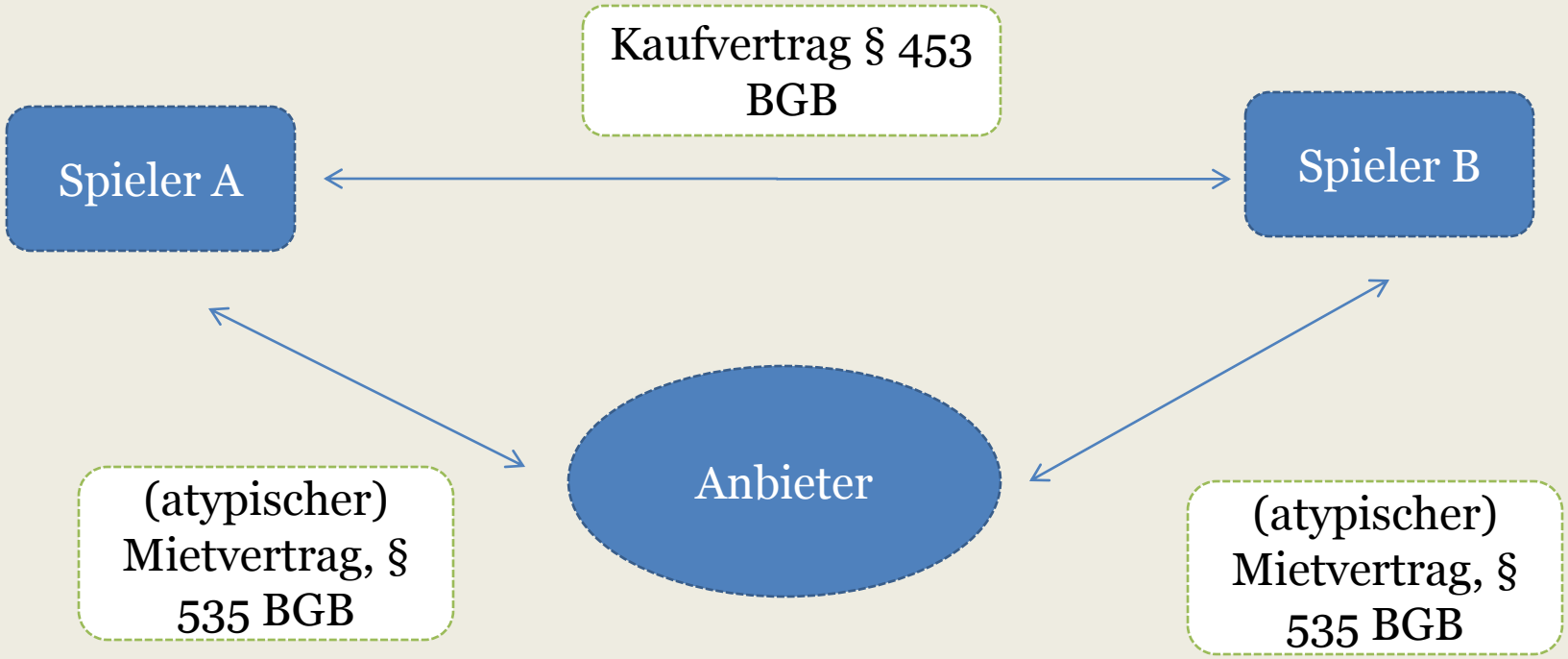


Vertragsbeziehung



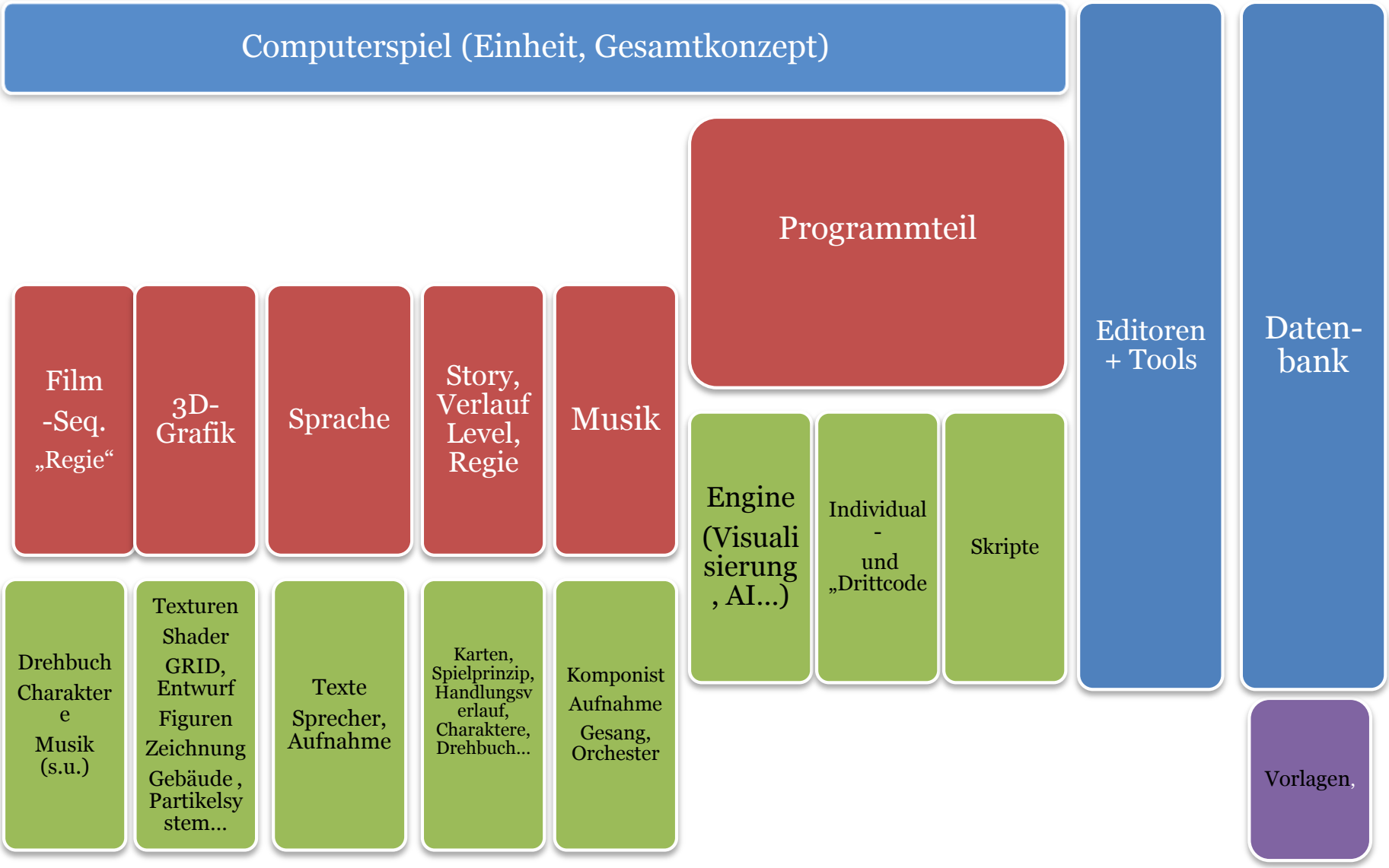
Verträge
1 . Kauf am Datenträger
2. Mietvertrag am Onlinespiel
3. Kaufvertrag über einen Gegenstand

Verkauf eines virtuellen Gegenstandes



Absolute Rechte an virtuellen Gütern?

- Urheberrechtlicher Schutz (wohl sehr selten):
  - Nicht als Teil des Programms (str.)
  - Nur selten geschützt (Schöpfungshöhe)
  - Vom User gestaltete Gegenstände und Avatare?
- Ggf. sonstige Rechte (Marken etc.)
  - Meist keine Kennzeichnende Verwendung
  - Ggf. bei Rufausbeutung
  - § 23 MarkenG
- Ggf. Geschmacksmusterschutz (abhängige Muster)
- Ggf. Persönlichkeitsrechte etc.


Computerspiel (Einheit, Gesamtkonzept)
Programmteil
Editoren + Tools
Daten-bank
Film -Seq. „Regie“
3D-Grafik
Sprache
Story, Verlauf Level, Regie
Musik
Engine (Visualisierung, AI...)
Individual - und „Drittcode
Skripte
Drehbuch Charaktere Musik (s.u.)
Texturen Shader GRID, Entwurf Figuren Zeichnung Gebäude, Partikelsystem...
Texte Sprecher, Aufnahme
Karten, Spielprinzip, Handlungsverlauf, Charaktere, Drehbuch...
Komponist Aufnahme Gesang, Orchester
Vorlagen,

Urheberrechtlicher Schutz

Nicht geschützt

Geschützt

Urheberrechtlicher Schutz der Avatare?

- Bei Gestaltung durch User i.d.R. (-)
- Zugunsten des Anbieters teilweise

Konsequenzen

Geht	Geht nicht
• Abtretungsverbote (str.) § 399 Alt. 1 u 2 BGB • Verbot des Handels mit virtuellen Gütern (str.) § 399 Alt. 1 • Änderung des Spiels (bedingt) • Virtuelle Eigentumsordnung	• Abschalten ohne Erstattung • Unbedingter Änderungsvorbehalt • Einzug des Guthabens • Weitgehender Haftungsausschluss

Widerrufsrecht

- Fernabsatzvertrag
- **Bisher § 312d III BGB:**
- *„Bei einer Dienstleistung erlischt das Widerrufsrecht vorzeitig, wenn Anbieter mit der Ausführung der Dienstleistung mit der ausdrücklichen Zustimmung des Nutzers vor Ende der Widerrufsfrist begonnen hat oder der Nutzer diese selbst veranlasst hat.“*
- **Demnächst: Neufassung der Vorschrift:**
- *„Das Widerrufsrecht erlischt bei einer Dienstleistung auch dann, wenn der Vertrag von beiden Seiten auf ausdrücklichen Wunsch des Verbrauchers vollständig erfüllt ist, bevor der Verbraucher sein Widerrufsrecht ausgeübt hat“*
- **Deshalb Hinweis auf Nutzungsvergütung:**
- „Im Falle eines wirksamen Widerrufs sind [...] ggf. gezogene Nutzungen herauszugeben. Kann der Nutzer Anbieter die empfangene Leistung ganz oder teilweise nicht oder nur in verschlechtertem Zustand zurückgewähren, muss er Anbieter insoweit ggf. Wertersatz leisten [...]

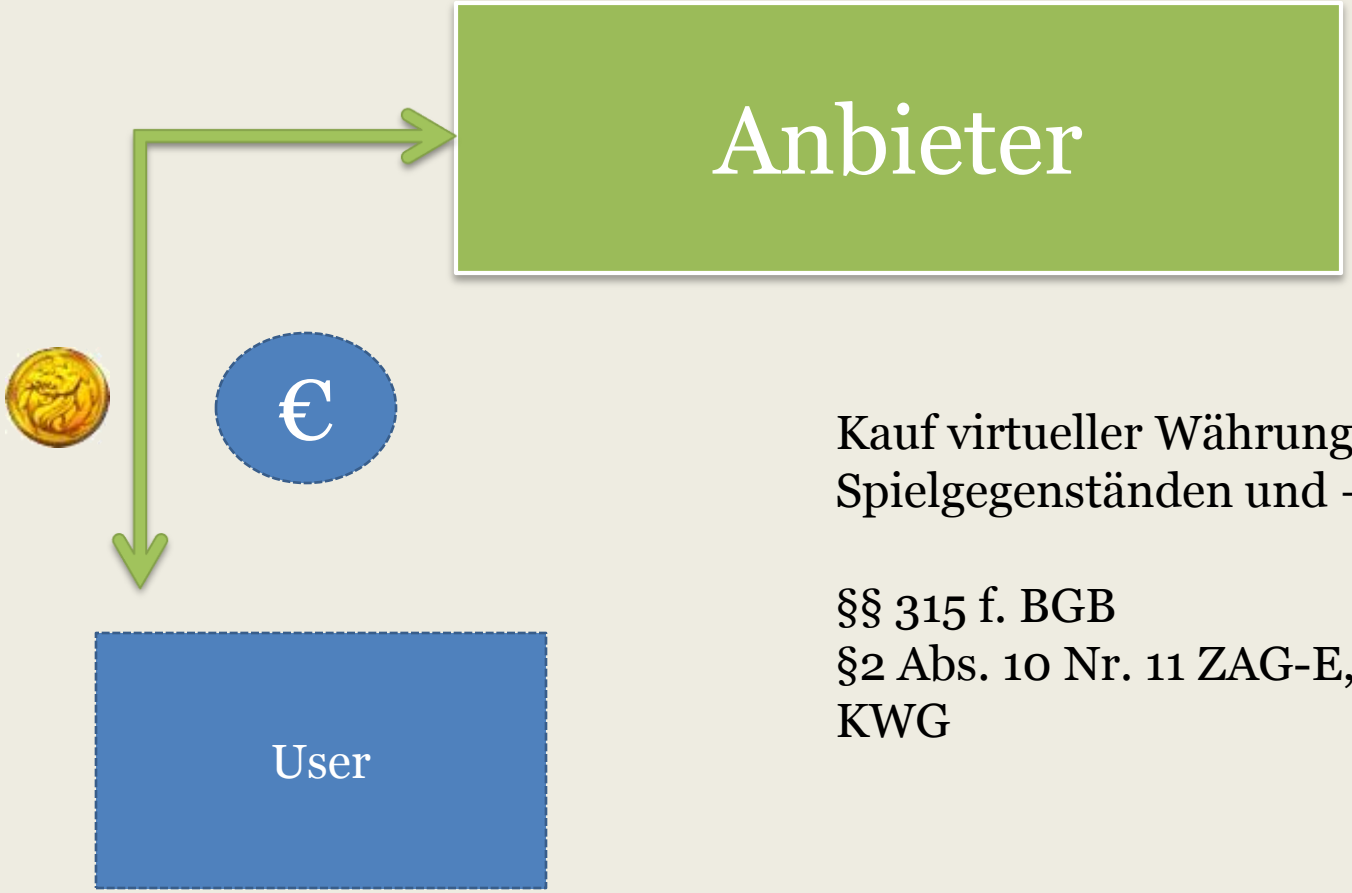
Handel mit virtuellen Gegenständen:

ZAHLUNG

Ordnungsrahmen

- KWG
- Demnächst: ZAG (Zahlungsdienste-Richtlinie)
- 154 II AO (Kontenwahrheit)
- Geldwäschegesetz
- UsStG

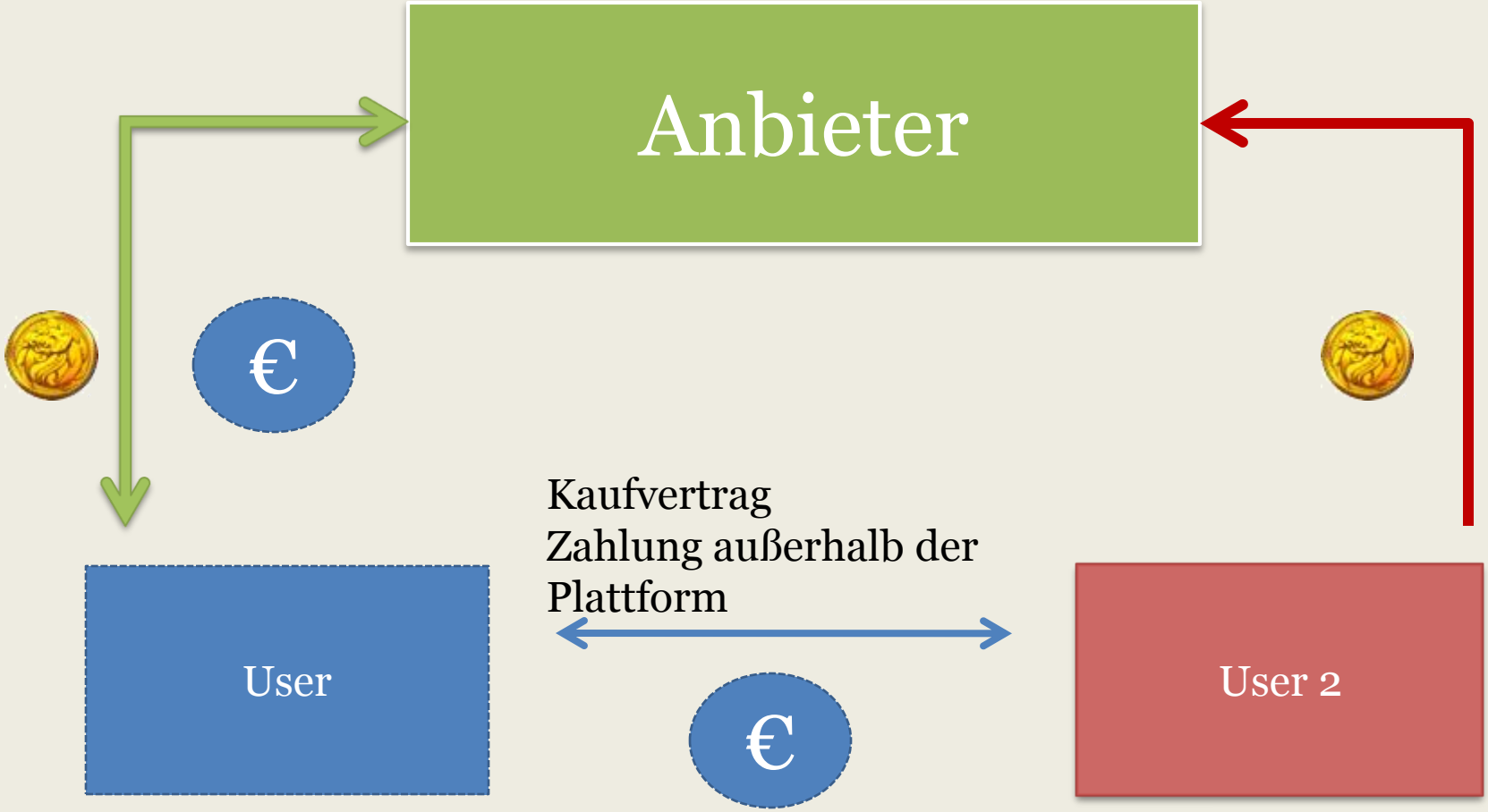
Reines Austauschgeschäft Anbieter/Spieler



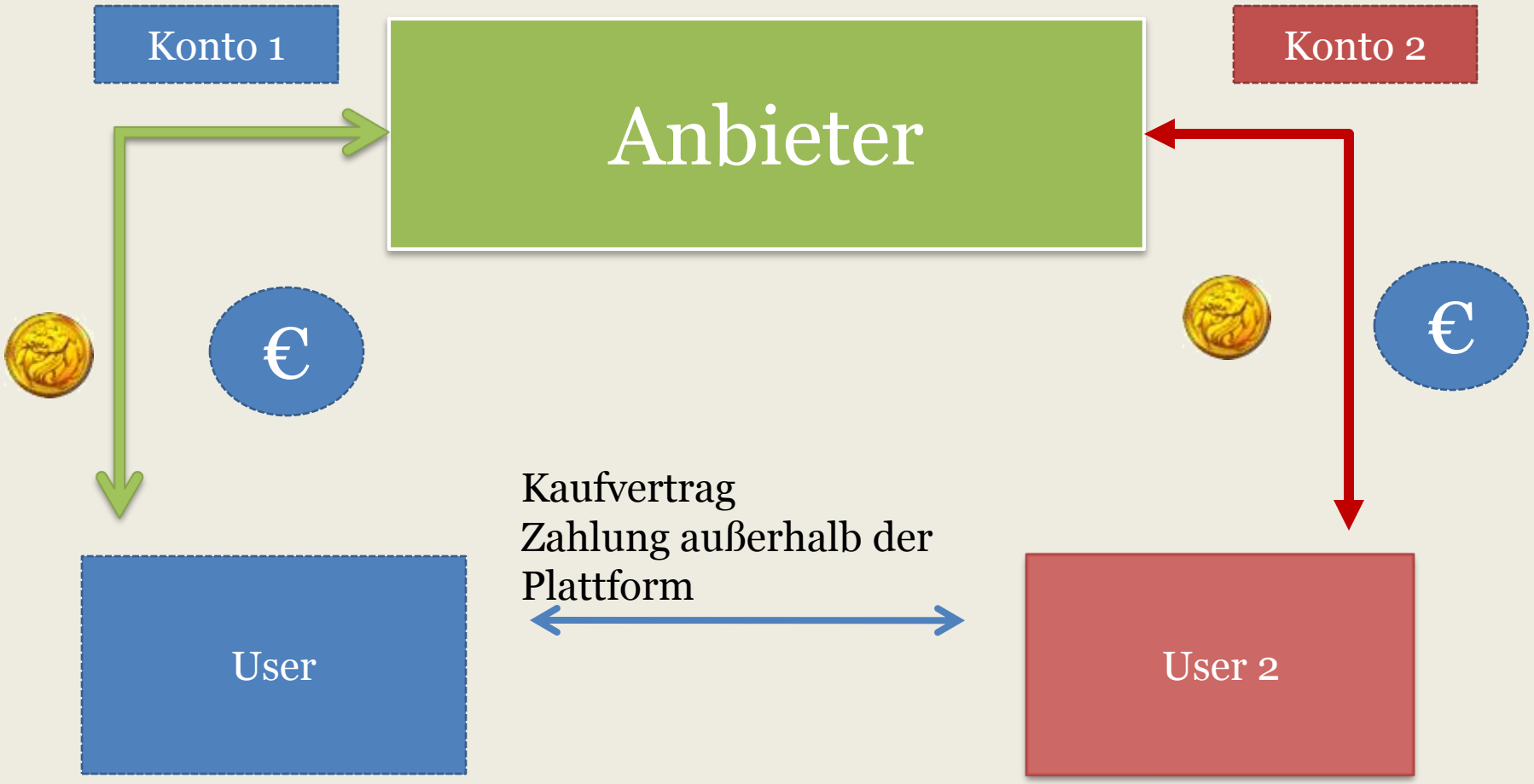
Kauf virtueller Währung zum Kauf von Spielgegenständen und –eigenschaften

§§ 315 f. BGB
§2 Abs. 10 Nr. 11 ZAG-E, §2 Abs.1 Nr. 1 KWG

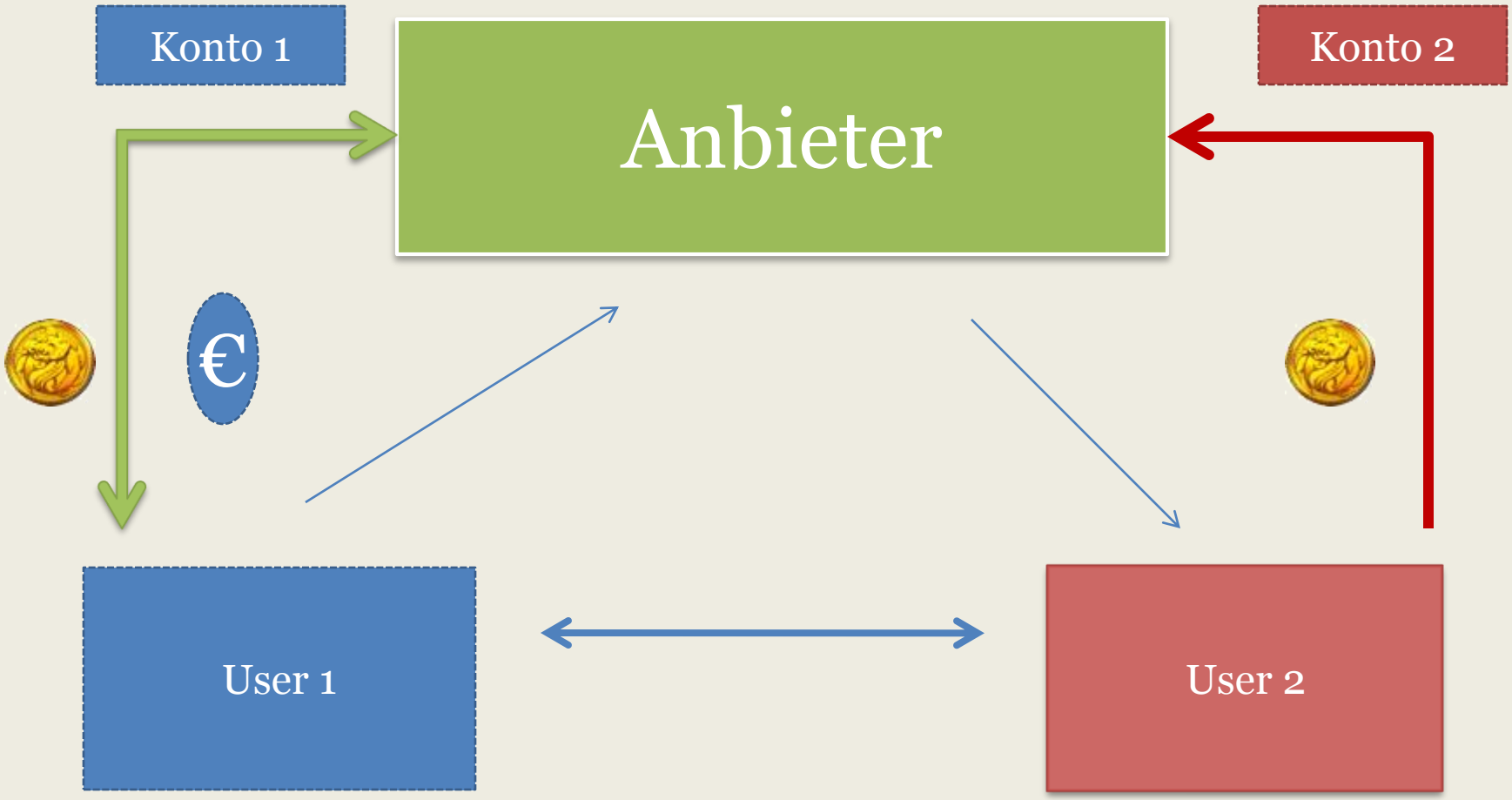
Geschäft Spieler/Spieler (Ebay-Modell)



Geschäft Spieler/Spieler (Rücktauschoption)



Geschäft Spieler/Anbieter/Spieler



Weitere Stolperfallen

Gewinnspiel/Glücksspiel

- Absolutes Glücksspielverbot (zufallsabhängiger Gewinn)
- Gewinnspiele (alles was nicht Glücksspiel und reine Unterhaltung ist)
- Rundfunkstaatsvertrag
- Jugendschutz

Spiele mit Gewinnmöglichkeit

- § 33d GewO, § 6 Abs. 2 JuschG, §8a RStV.
- Für die Frage der Gewinnmöglichkeit unbeachtlich ist, ob ein Gewinn in Waren oder in Geld ausgespielt wird. Auch eine mittelbare Gewinnmöglichkeit genügt.

- § 8a RStV (Rundfunkstaatsvertrag) bis zu 50 Cent zulässig. Diese Vorschrift gilt kraft Verweisung in § 58 Abs. 4 RStV für „*Gewinnspiele in vergleichbaren Telemedien (Telemedien, die an die Allgemeinheit gerichtet sind)*“ entsprechend.

Wettbewerbsrechtliche Verbote

- Produktwerbung und Kaufanreize in Spielen:
- Unerfahrenheit von Kindern und Jugendlichen
- Preisangaben
  - (Credits: “Umrechnungskurs“/versteckte Paymentkosten)
  - Preisklarheit , Preiswahrheit, Preisverzeichnis
- Nur ausnahmsweise: Datenschutz (Handel, Weitergabe etc. §12 ff. TMG)

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

E-Mail: Claas.Oehler(at)onlinelaw.de
www.ihde.de