

Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 18.12.2024, S. 16

Recht und Steuern

Was gegen Schummelsoftware hilft

Der EuGH hat ein wichtiges Urteil für Spieleentwickler gefällt. Das führt gleich in mehrfacher Hinsicht zu Herausforderungen.

Von Kai Tumbrägel und Ricardo Vocke-Kerkhof

Manipulationen in Computerspielen, sogenannte "Cheats", sind beinahe so alt wie das "Gaming" selbst und haben sich, ebenso wie die Spielebranche, rasant weiterentwickelt. Anfangs haben Entwickler recht einfache "Cheat-Codes" selbst ins Spiel integriert, um das Testen von Spielen zu erleichtern. Nutzer bekamen zum Beispiel die Möglichkeit, unverwundbar zu werden oder unendlich viel Munition zu erhalten. Mittlerweile verkaufen kommerzielle Drittanbieter eigenständige Programme, die parallel zu der eigentlichen Spieleanwendung genutzt werden.

Zu der rechtlichen Einordnung einer solchen eigenständigen Cheat-Software hat der Gerichtshof der Europäischen Union (EuGH) unlängst Stellung genommen (Urteil vom 17. Oktober 2024, Az. C-159/23). Hintergrund war eine Vorlage des Bundesgerichtshofs (BGH) zu einem laufenden Revisionsverfahren von Sony gegen den deutschen Hersteller und Vertreiber von Cheat-Software Datel.

Datel bot unter anderem die Software "Action Replay PSP" an. Damit konnten Nutzer in dem Rennspiel "Motor Storm: Arctic Edge" auf der Playstation Portable (PSP) Vorteile erlangen, etwa durch den unbeschränkten Einsatz des "Turbo-Boosts". Außerdem konnten alle im Spiel verfügbaren Fahrer genutzt werden, ohne dass diese zunächst freigespielt werden mussten.

Um Einfluss auf den Spielablauf zu nehmen, veränderte die Software von Datel nicht die im Quell- oder Objektcode des jeweiligen Spiels enthaltene Abfolge von Computerbefehlen. Vielmehr griff die Software auf den Inhalt bestimmter Variablen zu. Dabei handelt es sich um Daten, die sich ändern können, abhängig von Bedingungen oder Informationen, die einem Programm übergeben werden. Diese Inhalte der Variablen wurden durch das Rennspiel zuvor im Arbeitsspeicher der Playstation abgelegt und für den weiteren Betrieb des Spiels genutzt. Hierfür war es notwendig, die Cheat-Software parallel zum Spiel einzusetzen. Das Rennspiel arbeitete dann nicht mehr ausschließlich mit selbst erzeugten Informationen, sondern auch mit solchen, die die Cheat-Software lieferte.

Sony sah in dieser Veränderung eine Umarbeitung seines Computerprogramms und damit eine Verletzung seiner Urheberrechte an dem Rennspiel. Der japanische Elektronik- und Unterhaltungskonzern hatte Datel deswegen im Jahr 2010 auf Unterlassung und Schadenersatz vor dem Landgericht Hamburg verklagt. Das Landgericht gab Sony zunächst recht. Datel legte aber mit Erfolg Berufung ein. Das Oberlandesgericht Hamburg wies die Klage ab, da die Cheat-Software zwar in den Ablauf des Spiels eingreife, aber ohne den Quellcode oder die inneren Programmstrukturen zu verändern.

Nach der Revision von Sony muss nun der BGH entscheiden, für den es dabei maßgeblich auf die Auslegung des Begriffs des "Computerprogramms" im Sinne der EU-Softwarerichtlinie (2009/24/EG)

ankommt. Dazu hatte der BGH die Sache dem EuGH mit der folgenden Frage zur Vorabentscheidung vorgelegt: Stellt es einen (rechtswidrigen) Eingriff in den urheberrechtlichen Schutzbereich eines Computerprogramms dar, wenn lediglich der Inhalt von Variablen im Arbeitsspeicher eines Computers durch ein parallel ablaufendes Programm bearbeitet wird - und zwar ohne dass der Objekt- oder Quellcode des Computerprogramms oder dessen Vervielfältigung verändert wird?

Die Antwort des EuGH schafft nun Klarheit. Urheberrechte sind demnach nicht verletzt, solange die variablen Daten nicht dazu verwendet werden, das Programm zu kopieren oder ein neues Programm zu erstellen. Die geistige Schöpfung eines Computerprogramms sei auf den jeweiligen Code des Programms bezogen, stellten die Richter klar. Dieser Code stelle eine Abfolge von Befehlen dar, anhand derer ein Computer das Programm entsprechend den Vorstellungen des Urhebers ausführe. Bleibe dieser Code unangetastet, werde das Computerprogramm nicht urheberrechtlich verletzt. Der Inhalt von Variablen sei nur ein Element der Programmstrukturen und damit nur Teil von deren Funktionalität. Darauf erstreckte sich der urheberrechtliche Schutz nicht.

Der BGH muss die Sache nun auf Basis des EuGH-Urteils final entscheiden. Nach der klaren Antwort des Gerichtshofs ist davon auszugehen, dass der Rechtsstreit endgültig zugunsten von Datel entschieden wird, also die Revision von Sony mangels Eingriffs in den urheberrechtlichen Schutzbereich seines Spieleprogramms abgewiesen wird.

Auch wenn es in dem Rechtsstreit um nunmehr veraltete Soft- und Hardware geht, ist das EuGH-Urteil für die Gaming-Branche nach wie vor relevant. So existieren heute zahlreiche Systeme, mit deren Hilfe sich Spieler unfaire Vorteile verschaffen können. Das ist ein erhebliches Problem für Spieleentwickler und andere, nicht tricksende Spieler in Multiplayerspielen, bei denen mehrere Spieler gegeneinander antreten. Durch Cheats wird der faire Wettbewerb im Spiel gestört und die Teilnahme für Spieler, die nicht tricksen, weniger attraktiv. Für die Spieleentwickler bedeutet das oft, dass sie Nutzer und damit auch Einnahmen verlieren. Cheats sind also eine nicht zu unterschätzende Bedrohung für die Branche. Das Urteil des EuGH zeigt, dass das Urheberrecht zum Schutz der Spieleentwickler gegen Manipulationen künftig nur bedingt geeignet sein wird. Spieleentwickler werden daher vermehrt auf technische Schutzmaßnahmen setzen müssen, etwa auf Künstliche Intelligenz zur Cheat-Erkennung. In rechtlicher Hinsicht könnten die Regeln gegen unlauteres Verhalten im Wettbewerb und die Durchsetzung von Nutzungsbedingungen an Bedeutung gewinnen. Die Bekämpfung von Cheat-Software bleibt also spannend.

Alle Rechte vorbehalten © Frankfurter Allgemeine Zeitung GmbH, Frankfurt am Main

Vervielfältigungs- und Nutzungsrechte für F.A.Z.-Inhalte erwerben Sie auf www.faz-rechte.de