

ADVANT Beiten



ONLINE-SPIELE IN RUSSLAND: RECHTSFRAGEN

INHALT

1. Allgemeine Informationen zu Online-Spielen in Russland	3
2. EULA	4
3. Verbraucherschutzrecht	4
4. Gesetzliche Altersbeschränkungen	7
5. Verhalten der Spieler während des Spiels und imperative Vorschriften des russischen Rechts	9
6. Werte innerhalb des Spiels: rechtliche Regelung	12
7. Spielinterne Wettbewerbe / Lotterien, Loot Boxes	13
8. Computerbots: wie können sie abgewehrt werden?	15
9. Marketplace	17
10. Streaming und Aufzeichnung des Gameplays von Online-Spielen	19
11. Blockierung von Webseiten	21
11.1 Außergerichtliche Blockierung von Webseiten	21
11.2 Gerichtliche Blockierung von Webseiten	22
12. Entwicklung von Online-Spielen in Russland	24
12.1 Arbeitnehmererfindung	24
12.2 Urhebervertrag	25
12.3 Vertrag über die Entwicklung eines Computerprogramms	26
Kontakte	27

Der russische Markt für Online-Spiele verzeichnete 2021 ein Wachstum um 9 % und erreichte 177,4 Mrd. Rubel (ca. 2,9 Mrd. Euro)¹.

Nach Februar 2022 änderte sich die Situation jedoch grundlegend. Wie Experten feststellen, verringerte sich der Anteil Russlands an der Struktur der Konsumausgaben für mobile Spiele seither von 50 % auf 10 %. Dieser Rückgang wird in erster Linie mit der Einstellung der Verarbeitung von Google- und Apple-Zahlungen sowie mit der Weigerung einiger Services, wie z. B. Steam, Zahlungen von russischen Bankkarten zu akzeptieren.

Unter diesen Bedingungen zog der Bereich der Videospiele die Aufmerksamkeit der staatlichen Behörden auf sich.

Im Mai 2022 fand ein geschlossenes Treffen von Vertretern der Administration des russischen Präsidenten und russischen Entwicklern von Videospiele statt. In dem Versuch, die negativen Tendenzen auf dem Markt der Spielentwicklung wurde insbesondere die Möglichkeit einer Umorientierung der Branche auf den chinesischen Markt erörtert².

Unter Berücksichtigung der oben angeführten Probleme beschreiben wir im vorliegenden Überblick die aktuellsten Rechtsfragen, die sich im Bereich der Online-Spiele in Russland stellen.

1. Allgemeine Informationen zu Online-Spielen in Russland

Aus Sicht des russischen Rechts sind Online-Spiele Computerprogramme. Folglich richtet sich ihre rechtliche Regulierung (einschließlich des Rechts auf Schutz oder des Rechts auf Kommerzialisierung) nach dem Zivilgesetzbuch der Russischen Föderation (ZGB).

Eine besondere (staatliche) Regulierungsbehörde, die für Online-Spiele in Russland verantwortlich wäre, existiert nicht. Allerdings kann der Föderale Dienst für die Aufsicht im Bereich des Fernmeldewesens, der IT und Massenkommunikation (Roskomnadsor), der insbesondere die Verbreitung von Informationen überwacht, die Kindern Schaden zufügen könnten, innerhalb dieser Grenzen auch Online-Spiele kontrollieren. Sie werden meistens von Kindern, also von Personen unter 18 Jahren, gespielt. Roskomnadsor verfügt außerdem über Befugnisse zur Blockierung von Webseiten, weshalb diese Behörde für die Online-Spiele-Industrie von großer Bedeutung ist.

¹ <https://www.rbc.ru/newspaper/2021/03/30/6061a30e9a79471323188935>.

² <https://www.kommersant.ru/doc/5357544?ysclid=16np4fzq3a580340240>.

2. EULA

Das Rechtsverhältnis zwischen Spielern und Unternehmen, die diesen Spielern verschiedene Online-Spiele anbieten (meistens die Entwickler der Online-Spiele), wird gewöhnlich durch einen Endbenutzer-Lizenzvertrag (End User License Agreement – EULA) geregelt, dem jeder Spieler zwingend zustimmen muss, bevor er ein Online-Spiel beginnt. Dieses Rechtsverhältnis ist somit seinem Wesen nach ein Vertragsverhältnis: dem Spieler wird in der Regel das Recht eingeräumt, ein Videospiel (also ein Computerprogramm) innerhalb bestimmter Grenzen zu nutzen.

Zumeist sind diese Verträge sog. Beitrittsverträge, das heißt Verträge, deren Bedingungen vorab in standardisierter Form festgelegt wurden, die der Vertragspartner (Spieler) nicht anders als durch Annahme aller im Vertrag enthaltenen Bedingungen insgesamt akzeptieren kann.

Wenn es sich dabei allerdings um einen ausländischen Entwickler handelt, sind diese Verträge häufig nur die technische Übersetzung eines einem ausländischem Recht unterstellten und durch den ausländischen Entwickler in anderen Ländern verwendeten Vertrages ins Russische. Dieser Umstand bringt zahlreiche Risiken mit sich, in erster Linie wegen der IPR-Vorschriften zur unmittelbaren Anwendung des russischen Rechts (Art. 1192 ZGB). Diese Vorschriften des russischen Rechts werden durch russische Gerichte stets auf den Vertrag angewandt, selbst wenn dieser ausländischem Recht unterstellt ist. Sie sind von den Entwicklern folglich bei der Formulierung der Bestimmungen von Verträgen mit russischen Spielern zu berücksichtigen.

Nachstehend werden die wichtigsten Vorschriften betrachtet, die im russischen Recht unmittelbare Anwendung finden und eng mit Rechtsverhältnissen verknüpft sind, die zwischen den Spielern von Online-Spielen und deren Entwicklern entstehen.

3. Verbraucherschutzrecht

Das russische Verbraucherschutzrecht (wie auch die entsprechenden Gesetze anderer Länder) privilegiert den Verbraucher im zivilrechtlichen Verkehr, indem es zahlreiche Garantien einräumt und den Schutz der Verbraucherrechte in deren Rechtsverhältnissen mit Unternehmern erweitert.

Nach dem Gesetz Nr. 2300-1 „Über den Schutz der Verbraucherrechte“ (Verbraucherschutzgesetz) vom 07.02.1992 gilt als Verbraucher eine Person, die Waren (Arbeiten, Dienstleistungen) ausschließlich zu persönlichen, familiären, häuslichen und sonstigen

Zwecken bestellt, erwirbt oder nutzt, die nicht mit der Ausübung einer unternehmerischen Tätigkeit verbunden sind.

Daher stellt sich die Frage, inwieweit die Vorschriften des Verbraucherschutzgesetzes für die Rechtsverhältnisse zwischen einem Spieler und dem Entwickler von Online-Spielen gelten.

Jeder Spieler eines Online-Spiels ist offensichtlich eine natürliche Person. Die überwiegende Mehrheit der Spieler spielt im eigenen, persönlichen Interesse und verbindet das Spiel nicht mit einer unternehmerischen Tätigkeit.

Das Verbraucherschutzgesetz gilt für Rechtsverhältnisse aus dem Warenhandel, der Ausführung von Arbeiten und der Erbringung von Leistungen. Dabei ist der Vertrag zwischen dem Entwickler eines Online-Spiels und dem Spieler seiner Rechtsnatur nach ein Lizenzvertrag, mit dem einem Spieler das Recht zur Nutzung eines Computerprogramms (d. h. des Online-Spiels) eingeräumt wird. Die Gerichte stufen solche Verträge in manchen Fällen als gemischte Verträge ein, die die Merkmale eines Lizenzvertrags und eines Dienstleistungsvertrags in sich vereinen³.

Wenn der mit dem Spieler abzuschließende Vertrag also (zumindest teilweise) ein Dienstleistungsvertrag ist, können auf ihn die Bestimmungen des Verbraucherschutzgesetzes Anwendung finden. Ein Gericht könnte das Verbraucherschutzgesetz auch im Wege der Gesetzesanalogie (Art. 6 ZGB) auf diese Rechtsverhältnisse ausweiten.

Bei der Prüfung der Frage, ob das Verbraucherschutzgesetz auf Rechtsverhältnisse zwischen einem Spieler und einem Entwickler von Online-Spielen anzuwenden ist, untersuchen die russischen Gerichte die o. g. Problematik in der Regel aber nicht. Für sie stellt sich vielmehr eine andere Frage – ob das Verbraucherschutzgesetz auch anzuwenden ist, wenn der Vertrag zwischen dem Spieler und dem Entwickler eines Online-Spiels unentgeltlich ist.

Die Gerichte verneinen diese Frage⁴. Wenn aber ein Spiel (die Möglichkeit zu spielen) entgeltlich zur Verfügung gestellt wird, sind die Gerichte geneigt, auf diese Rechtsverhältnisse das Verbraucherschutzgesetz anzuwenden. So ging das Gericht in der Verordnung des Präsidiums des Moskauer Stadtgerichts in der Sache Nr. 44g-259/18 vom 18.09.2018 davon aus, dass das Verbraucherschutzgesetz auf die Rechtsverhältnisse zwischen einem russischen Spieler und dem Entwickler des populären Online-Spiels ‚World of Tank‘ Anwendung findet.

³ Vgl. Verfahren Nr. A40-91072/2014, <https://kad.arbitr.ru/Card/277fdd53-f30b-4de4-a282-732bc448297e>.

⁴ Berufungsbeschluss des Moskauer Stadtgerichts vom 08.11.2013 in der Sache Nr. 11-36731, Beschluss des Moskauer Stadtgerichts vom 08.12.2010 in der Sache Nr. 33-38081.

In einem anderen Verfahren wies das Präsidium des Moskauer Stadtgerichts darauf hin, dass „die Nichtanwendung der Vorschriften des Verbraucherschutzgesetzes bei der Regulierung von Rechtsverhältnissen zum Erwerb eines Contents (audiovisuelle Werke, Musik, Bilder, Computerprogramme und sonstige Objekte geistigen Eigentums) durch russische Verbraucher von nichtansässigen Verkäufern, unter anderem per Fernzugriff im Internet, den Verbraucher im Hinblick auf die durch Gesetze und andere Rechtsakte der Russischen Föderation auf dem Gebiet des Verbraucherschutzes festgelegten Regeln diskriminiert, da er die Möglichkeit verliert, seine gesetzlichen Interessen vor Gerichten der Russischen Föderation zu verteidigen⁵.“

Zuvor vertrat das Moskauer Stadtgericht eine andere Auffassung: Das Verbraucherschutzgesetz könne auf Rechtsverhältnisse unter Beteiligung eines Verbrauchers nur Anwendung finden, wenn es im Zivilrecht keine anderen Spezialvorschriften gebe. Dies sei z. B. der Fall, wenn auf einen Versicherungsvertrag unter Beteiligung eines Verbrauchers die entsprechenden Vorschriften des ZGB anzuwenden seien. Dann fänden die Vorschriften des Verbraucherschutzgesetzes nur subsidiär Anwendung⁶.

Vor diesem Hintergrund schlussfolgerte das Präsidium des Moskauer Stadtgerichts, dass die Ansprüche von Bürgern bei der Organisation eines Spiels nicht schutzfähig seien, da Spiele (Glücksspiele) durch zivilrechtliche Vorschriften (Kapitel 58 ZGB) geregelt sind⁷.

Somit lässt sich die Frage nach der Anwendung der Vorschriften des Verbraucherschutzgesetzes auf Verträge zwischen den Entwicklern von Online-Spielen und deren Spielern nicht eindeutig beantworten. Unseres Erachtens wird sich sehr wahrscheinlich die Tendenz verstärken, auf das Rechtsverhältnis zwischen einem Spieler und dem Entwickler eines Online-Spiels das Verbraucherschutzgesetz anzuwenden.

Dabei dürfen die im Verbraucherschutzgesetz festgelegten Rechte und Garantien der Verbraucher selbst durch Vereinbarung der Parteien nicht zu Lasten des Verbrauchers verändert werden. So ist für Streitigkeiten aus Verträgen mit einem Verbraucher in jedem Fall ein Gericht am Wohnsitz des Verbrauchers zuständig (selbst wenn der Vertrag eine Schiedsklausel enthält). Die Höhe von Vertragsstrafen und ihre Zahlung bei einem Verzug der Vertragserfüllung durch den Vertragspartner eines Verbrauchers sind ebenfalls gesetzlich zwingend vorgeschrieben (die Höhe kann in bestimmten Fällen durch ein Gericht herabgesetzt werden).

⁵ Entscheidung des Präsidiums des Moskauer Stadtgerichts vom 21.08.2018 in der Sache Nr. 44g-257/2018.

⁶ Pkt. 2 der Verordnung des Plenums des Obersten Gerichts der Russischen Föderation Nr. 17 „Über die Erörterung von zivilrechtlichen Verfahren in Verbraucherschutzstreitigkeiten durch die Gerichte“ vom 28.06.2012.

⁷ Entscheidung des Präsidiums des Moskauer Stadtgerichts vom 24.05.2013 in der Sache Nr. 44g-45.

Die Entwickler von Online-Spielen sollten daher bei der Erstellung von Nutzervereinbarungen mit Spielern aus Russland die Bestimmungen des russischen Verbraucherschutzgesetzes berücksichtigen. Anderenfalls könnten Bestimmungen dieser Vereinbarungen für nichtig erklärt werden. An ihre Stelle treten die entsprechenden Vorschriften des Verbraucherschutzgesetzes.

Die Entwickler von Online-Spielen sollten deshalb ihre Standard-Vereinbarungen (EULA, Terms of Use – ToU, General Terms & Conditions – GTC) unbedingt auf Übereinstimmung mit dem russischen Verbraucherschutzgesetz überprüfen.

4. Gesetzliche Altersbeschränkungen

Spezielle gesetzliche Altersvorgaben für Videospiele gibt es in Russland derzeit nicht. Russland ist auch nicht Mitglied einer bekannten internationalen und/oder nationalen Organisation in diesem Bereich (z. B. International Age Rating Coalition – IARC, Pan European Game Information – PEGI, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle – USK, Entertainment Software Rating Board – ESRB u. ä.).

Allerdings gibt es in Russland ein allgemeines Gesetz zum Schutz von Kindern vor schädlichen Informationen – Föderales Gesetz Nr. 436-FS „Über den Schutz von Kindern vor Informationen, die ihre Gesundheit und Entwicklung schädigen“ vom 29.12.2010 (**Gesetz zum Schutz von Kindern vor schädlichen Informationen**). Nach diesem Gesetz muss jedes öffentlich verbreitete Informationsprodukt mit einem Disclaimer versehen werden, der alle potenziellen Adressaten über die für dieses Informationsprodukt festgelegten Altersbeschränkungen informiert. Als Informationsprodukte im Sinne dieses Gesetzes gelten dabei auch Computerprogramme (d. h. Online-Spiele).

Die Anforderungen des Gesetzes zum Schutz von Kindern vor schädlichen Informationen zielen ausschließlich auf eine korrekte Kennzeichnung des Informationsproduktes ab. Sie sind an diejenigen gerichtet, die das Informationsprodukt besitzen oder in den Verkehr bringen. Diese Personen können untereinander eine Vereinbarung über die Verteilung der Risiken für eine Nichterfüllung der entsprechenden gesetzlichen Anforderungen abschließen⁸.

Wenn die o. g. Personen also das jeweilige Informationsprodukt korrekt nach den Anforderungen des Gesetzes zum Schutz von Kindern vor schädlichen Informationen mar-

⁸ Empfehlungen zur Anwendung des Föderalen Gesetzes Nr. 436-FS „Über den Schutz von Kindern vor Informationen, die ihre Gesundheit und Entwicklung schädigen“ vom 29.12.2010 auf Druckerzeugnisse (Bücher) (bestätigt durch das russische Ministerium für Kommunikation und Fernmeldewesen am 22.01.2013, Nr. AW-P17-531).

kiert haben, haben sie ihre gesetzlichen Verpflichtungen vollständig erfüllt. Sie haften auch nicht für eine spätere Nutzung des Informationsprodukts durch Personen einer Alterskategorie, die der Markierung nicht entspricht. Für die Nutzung beliebiger Informationen (u. a. von Online-Spielen) durch Kinder, wie auch generell für die Erziehung von Kindern, sind deren Eltern verantwortlich.

Der Verbreiter (Inhaber) von Informationen bestimmt selbst die Alterskategorie, wobei er die durch das Gesetz zum Schutz von Kindern vor schädlichen Informationen festgelegten Kriterien anwendet. Dabei werden die Altersvorgaben ausländischer Organisationen (z. B. IARC, PEGI, USK, ESRB u. ä.) nicht berücksichtigt und sind für die russischen Behörden ohne Bedeutung.

Das Gesetz zum Schutz von Kindern vor schädlichen Informationen sieht folgende Alterskategorien vor: 0+, 6+, 12+, 16+ und 18+. Um die betreffenden Informationen in diese Kategorien einzuordnen, sind die im Gesetz festgelegten Kriterien zu beachten. So kann z. B. folgender Inhalt von Online-Spielen Einfluss darauf haben, welche Altersgruppe für sie gemäß den Bestimmungen des Gesetzes gelten:

- Gewaltszenen (physische, psychische, sexuelle Gewalt u. ä.), Suizid oder Schädigung des eigenen Lebens oder der Gesundheit;
- Krankheit oder Tod eines Menschen (besonders von Minderjährigen);
- Unfälle oder Katastrophen, Krieg;
- Rechtfertigung jeglichen rechtswidrigen Verhaltens;
- Sexszenen (besonders unter Beteiligung von Minderjährigen oder von Personen mit nicht traditioneller sexueller Orientierung);
- unmoralische Handlungen oder Äußerungen;
- Leugnung familiärer Werte;
- Gebrauch von Drogen, alkoholischen Getränken oder Tabakerzeugnissen;
- Gebrauch von Schimpfwörtern.

Wie stark der Inhalt von Online-Spielen deren Alterskategorie beeinflusst, bestimmt sich in erster Linie danach, wie lebensecht die Szenen mit diesem Inhalt im Online-Spiel dargestellt werden und wie attraktiv sie für Kinder präsentiert sind (inwieweit Kinder also zu den entsprechenden Handlungen animiert werden).

Sollte der Verbreiter (Inhaber) der Informationen nicht sicher sein, unter welche der genannten Alterskategorien das von ihm verbreitete Online-Spiel fällt, kann er Hilfe bei Experten suchen. Dies sind bei Roskomnadsor registrierte natürliche Personen (Experten) oder juristische Personen (Expertenorganisationen).

So wurde beispielsweise im Jahr 2020 das Computerspiel „Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)“ begutachtet und dabei festgestellt, dass das Spiel die Gesundheit und (oder) die Entwicklung von Kindern im Sinne des Gesetzes zum Schutz von Kindern vor schädlichen Informationen schädigt. Nach Ansicht des Experten war dieses Informationsprodukt deshalb der Alterskategorie „18+“ zuzuordnen⁹.

Dem Verbreiter (Inhaber) droht im Falle einer falschen (oder fehlenden) Markierung von Informationen gemäß Art. 6.17 Pkt. 1 des Gesetzbuches der Russischen Föderation über Verwaltungsrechtsverstöße (KoAP) eine Sanktion als Ordnungswidrigkeit. Juristische Personen werden danach mit einer Geldbuße in Höhe von bis zu RUB 50.000 oder einer administrative Einstellung ihrer Tätigkeit für bis zu 90 Tage belegt.

5. Verhalten der Spieler während des Spiels und imperative Vorschriften des russischen Rechts

Normalerweise beinhalten die Nutzungsbedingungen eines Online-Spiels Regeln für das Verhalten des Spielers während des Spiels, insbesondere wenn das Spiel ein Mehrbenutzerspiel ist. Meistens sind diese Regeln recht einfach und verständlich formuliert: den Spielern kann es z. B. verboten sein, unethische, die Ehre und Würde verletzende Worte zu verwenden, persönliche Informationen über Dritte zu veröffentlichen, anderen Spielern zu drohen, das Spiel zu kommerziellen Zwecken zu nutzen usw.

Gleichwohl ergeben sich auch bei derart einfachen und verständlichen Regeln häufig Situationen, die eine gebührende rechtliche Bewertung erfordern, wie z. B. folgende kuriose Situation bei einem bekannten Mehrbenutzerspiel.

Ein Spieler schuf eine Figur mit dem Nickname „Jesus Christus“. In der Folge begann der Spieler, mit dieser Figur und mit Hilfe der durch das Spiel gebotenen Möglichkeiten verschiedene Handlungen im Spiel auszuführen, z. B. andere Figuren öffentlich zu verprügeln oder sogar zu töten, im allgemeinen Chat anstößige oder beleidigende Nachrichten zu schreiben usw. Da alle diese Handlungen im Spielmechanismus erfolgten,

⁹ <https://rkn.gov.ru/mass-communications/p679/p682/>.

sahen alle übrigen Spieler, dass sie von einer Figur namens „Jesus Christus“ ausgeführt wurden. Dies war beleidigend für viele gläubige Christen, die dieses Online-Spiel spielten.

Russland kennt ein föderales Gesetz, das speziell dem Schutz der Gefühle von Gläubigen und der Bekämpfung einer Verletzung ihrer Gefühle und Überzeugungen dient¹⁰.

Öffentliche Handlungen von Bürgern, die eine klare Missachtung der Gesellschaft zum Ausdruck bringen und die religiösen Gefühle von Gläubigen verletzen, sind Straftaten (Art. 148 Strafgesetzbuch der Russischen Föderation).

Der o.g. Fall hätte dementsprechend dazu führen können, dass die auf diese Weise beleidigten russischen Spieler bei den zuständigen Behörden (z. B. Staatsanwaltschaft, Polizei) Anzeige erstatten, um den Verstoß gegen russisches Recht zu unterbinden und den Schuldigen zur Verantwortung zu ziehen.

Natürlich kann letzten Endes nur der konkrete Spieler zur Verantwortung gezogen werden, nicht aber die Entwickler des Online-Spiels. Allerdings können sich solche Vorkommnisse und Skandale wegen der Belangung eines Spielers negativ auf den Ruf der Entwickler des Online-Spiels und in der Folge auf deren Marktposition auswirken.

Aus diesem Grund sollten die Entwickler von Online-Spielen die Möglichkeit untersagen, Figuren mit Nicknames zu schaffen, welche die Gefühle von Gläubigen verletzen könnten. Außerdem sollten sie die Accounts von Spielern blockieren, welche die Gefühle von Gläubigen in allgemeinen Chats und sonstigen öffentlichen Räumen eines Online-Spiels aktiv und systematisch verletzen.

Darüber hinaus sollten die Entwickler von Online-Spielen auch andere zwingende Vorschriften des russischen Rechts berücksichtigen, die das Gameplay beeinflussen können. So erfordert z. B. nach Art. 12 des Familiengesetzbuches der Russischen Föderation eine Eheschließung die gegenseitige Einwilligung eines Mannes und einer Frau, welche das Ehefähigkeitsalter erreicht haben. Das russische Recht gestattet somit nur die Registrierung von Ehen zwischen Personen unterschiedlichen Geschlechts, gleichgeschlechtliche Ehen sind nicht zulässig.

In diesem Zusammenhang wurde im Jahr 2013 im russischen Recht ein Verbot der Propaganda für unkonventionelle sexuelle Beziehungen unter Personen, die das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, eingeführt. Besondere Aktualität hat dieses Verbot im Hinblick auf Online-Spiele, die gleichzeitig von zahlreichen Spielern gespielt werden, unter denen viele Minderjährige sind.

¹⁰ Föderales Gesetz Nr. 136 „Über die Änderung von Art. 148 des Strafgesetzbuches der Russischen Föderation und einzelner Gesetzgebungsakte der Russischen Föderation zur Bekämpfung der Beleidigung von religiösen Überzeugungen und Gefühlen der Bürger“ vom 29.06.2013.

Nach Art. 6.21 KoAP kann diese Propaganda in der Verbreitung von Informationen bestehen, die dazu dienen, bei Minderjährigen unkonventionelle sexuelle Vorstellungen hervorzurufen, unkonventionelle sexuelle Beziehungen attraktiv zu machen, ein falsches Bild von der sozialen Gleichwertigkeit konventioneller und unkonventioneller sexueller Beziehungen zu schaffen, oder im Aufdrängen von Informationen über unkonventionelle sexuelle Beziehungen, die das Interesse an solchen Beziehungen wecken.

Sollte daher der Inhalt eines Online-Spiels gemäß der o.g. Definition als Propaganda für unkonventionelle sexuelle Beziehungen eingestuft werden können, droht dem Entwickler des Spiels verwaltungsrechtliche Haftung. Für juristische Personen sieht Art. 6.21 KoAP eine Geldbuße von bis zu einer Million Rubel oder die administrative Einstellung ihrer Tätigkeit für bis zu 90 Tage vor.

Die russische Rechtsprechung kennt Fälle der verwaltungsrechtlichen Belangung von Personen, die im Internet, insbesondere in den sozialen Netzen, Informationen verbreitet haben, die als Propaganda für unkonventionelle sexuelle Beziehungen unter Minderjährigen eingestuft wurden. In der Regel sind dies Fälle der Verbreitung eines bestimmten Contents in LGBT-Gemeinschaften¹¹.

In einigen Verfahren dieser Art erklärten die Kläger, die Software von iOS enthalte Emojis, die Propaganda für unkonventionelle sexuelle Beziehungen darstellen (Abbildung zweier Personen weiblichen Geschlechts und eines zwischen ihnen befindlichen Kindes, Abbildung zweier Personen männlichen Geschlechts und eines zwischen ihnen befindlichen Kindes u. ä.).

Die Gerichte wiesen jedoch darauf hin, dass die Emojis an sich neutral und nicht mit Propaganda (also aktivem Aufdrängen) für irgendetwas, einschließlich unkonventioneller sexueller Beziehungen unter Minderjährigen gleichzusetzen seien. Das Verbot der Propaganda für unkonventionelle sexuelle Beziehungen – als Tätigkeit zur zielgerichteten und unkontrollierten Verbreitung von Informationen – schließe nicht aus, entsprechende Informationen in einem neutralen Kontext zu verwenden¹².

Vor diesem Hintergrund sollten die Entwickler von Online-Spielen, die Szenen unkonventioneller sexueller Beziehungen beinhalten, für diese Spiele bei deren Verbreitung in der Russischen Föderation die Altersbegrenzung 18+ festlegen.

¹¹ Entscheidung des Obersten Gerichts der Russischen Föderation Nr. 58-AD21-7-K9 vom 13.05.2021; Entscheidung des Siebten ordentlichen Revisionsgerichts Nr. 16-2515/2021 vom 17.06.2021.

¹² Revisionsbeschluss des Moskauer Stadtgerichts Nr. 4g-5326/2016 vom 27.05.2016; Berufungsbeschluss des Moskauer Stadtgerichts vom 18.12.2015 in der Sache Nr. 33-41370/2015.

6. Werte innerhalb des Spiels: rechtliche Regelung

Die meisten Online-Spiele haben eine entwickelte spielinterne Wirtschaft mit einer eigenen virtuellen Währung, Auktionshäusern, Geschäften für spielinterne Waren usw. Diese spielinternen Werte werden von den Spielern gewöhnlich im Spielverlauf und bei der Erschließung des Contents erarbeitet und angehäuft, in einigen Spielen können sie von den Spielern jedoch auch gegen echtes Geld erworben werden. Dieser Umstand verschärft die ohnehin schon drängende Frage nach der Rechtsnatur dieser spielinternen Werte und ihrer rechtlichen Regulierung.

Ein wichtiges Zeichen setzte in dieser Hinsicht der Rechtsstreit zwischen der OOO Mail.RuGames und der Steuerinspektion¹³. Anlass für die gerichtliche Auseinandersetzung war eine Entscheidung der Steuerbehörde, die der Gesellschaft Mehrwertsteuer in Höhe von mehr als RUB 180 Mio. für den Gewinn berechnete, den die Gesellschaft durch den Verkauf von spielinternen Werten in Online-Spielen erzielt hatte.

Die Steuerbehörde ging davon aus, dass es sich hierbei um die Erbringung entgeltlicher Leistungen der Gesellschaft für die Spieler zur Nutzung zusätzlicher Funktionen des Spiels handelte. Da auf den Gewinn, der bei der Erbringung von Leistungen (der Erfüllung von Verträgen über die entgeltliche Erbringung von Dienstleistungen) erzielt wird, Mehrwertsteuer anfällt, fasste die Steuerbehörde den streitigen Beschluss und richtete ihre Steuerforderung gegen die Gesellschaft.

Die Gesellschaft teilte die Auffassung der Steuerbehörde nicht. Sie verwies darauf, dass zwischen ihr und den einzelnen Spielern Lizenzvereinbarungen über die Nutzung von Computerprogrammen (der entsprechenden Online-Spiele) abgeschlossen worden seien. Der entgeltliche Zugriff auf zusätzliche Funktionen sei nichts anderes als eine Änderung der Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung (Erweiterung ihres Geltungsbereichs). Auf Gewinn, der aus der Gewährung des Nutzungsrechts an Computerprogrammen aufgrund von Lizenzverträgen erzielt wird, falle gemäß Art. 149 Pkt. 2 Unterpkt. 26 Steuergesetzbuch der Russischen Föderation keine Mehrwertsteuer an.

Die Gerichte sämtlicher Instanzen, einschließlich des Obersten Gerichts der Russischen Föderation, folgten jedoch der Steuerinspektion und kamen zum Schluss, dass die Verträge, welche die wechselseitigen Beziehungen der Spieler und der Gesellschaft regelten, gemischte Verträge seien und Bestimmungen sowohl eines Lizenzvertrags als auch eines Vertrages über die entgeltliche Erbringung von Dienstleistungen enthielten, auf den die o. g. steuerliche Vergünstigung keine Anwendung findet.

¹³ <http://kad.arbitr.ru/Card/277fdd53-f30b-4de4-a282-732bc448297e>.

Die russischen Gerichte sind also der Auffassung, dass spielinterne Werte Gegenstand der Erfüllung (Leistung) im Rahmen eines gemischten Vertrages (Lizenz- und Dienstleistungsvertrag) zwischen dem Entwickler des Online-Spiels und dem Spieler sind, nicht aber Teil des Online-Spiels als Computerprogramm.

7. Spielinterne Wettbewerbe / Lotterien, Loot Boxes

In finanzieller Hinsicht lassen sich alle Online-Spiele in entgeltliche (pay to play, P2P) und unentgeltliche (free to play, F2P) Spiele aufteilen. Erstere verlangen von ihren Spielern eine monatliche Bezahlung der Spielzeit (Bezahlung des „Abos“), während für letztere von den Spielern gewöhnlich keine Zahlungen an den Entwickler zu leisten sind. Es ist daher völlig logisch, dass der Spielmechanismus der F2P-Spiele den Spielern häufig anbietet, echtes Geld in das Spiel zu investieren (eine „Donation“), um spielinterne Vorteile, Fortschritte oder Verschönerungen der Figur u.ä. zu erhalten.

Bei manchen Online-Spielen werden die Finanzmittel der Spieler nicht nur eingesetzt, um spielinterne Werte zu erwerben, sondern auch um an Wettbewerben verschiedener Art, Lotterien, Gewinnspielen und sonstigen Ereignissen („Events“) teilzunehmen. Eine der populärsten Arten solcher Lotterien ist der Erwerb sog. Loot Boxes (Kisten mit Beute) durch die Spieler. Hier finden die Spieler mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit unterschiedliche spielinterne Gegenstände – von völlig nutzlosen bis hin zu einzigartigen und wertvollen.

Die Aussicht (und sei die Chance auch nur minimal), einen einzigartigen und wertvollen Preis zu besitzen, motiviert viele Spieler dazu, an den spielinternen Lotterien (insbesondere zum Erwerb von Loot Boxes) teilzunehmen.

Das russische Recht¹⁴ definiert das Glücksspiel als eine auf einem Risiko gründende Gewinnvereinbarung, die von zwei oder mehr Teilnehmern dieser Vereinbarung untereinander oder mit dem Organisator des Glücksspiels nach den vom Organisator des Glücksspiels festgelegten Regeln abgeschlossen wird. Als Gewinn betrachtet das Gesetz dabei Geld oder sonstiges Vermögen, u. a. materielle Rechte, die an den Teilnehmer des Glücksspiels auszuzahlen oder zu übergeben sind, wenn das durch die vom Organisator des Glücksspiels festgelegten Regeln vorgesehene Ergebnis des Glücksspiels eintritt.

¹⁴ Art. 4 Pkt. 1 des Föderalen Gesetzes Nr. 244-FS „Über die staatliche Regulierung der Tätigkeit zur Organisation und Durchführung von Glücksspielen und über die Änderung einiger Gesetzgebungsakte der Russischen Föderation“ vom 29.12.2006.

Wie bereits erwähnt stufen die Gerichte die spielinternen Werte als Gegenstand der Erfüllung von Dienstleistungsverträgen ein, die der Besteuerung unterliegen und folglich aus rechtlicher Sicht einen kommerziellen Wert haben. Bei einigen Online-Spielen können die Spieler außerdem mit den in den Lotterien gewonnenen spielinternen Werten untereinander handeln, wobei sie die spielinterne Währung (die häufig ebenfalls für echtes Geld erworben wird) verwenden.

Hieraus ist zu schließen, dass die spielinternen Werte unter die o.g. Definition des Gewinns fallen und dem „sonstigen Vermögen“ zuzuordnen sind.

Spielinterne Lotterien (einschließlich der Loot Boxes) sind somit aus der Sicht des russischen Rechts formal als Glücksspiele einzustufen.

Im russischen Recht¹⁵ gilt ein allgemeines Verbot der Organisation und Durchführung von Glücksspielen im Internet. Webseiten, die entsprechende Informationen enthalten, sind durch die zuständigen Behörden in ein spezielles Register aufzunehmen, wonach der Zugriff auf diese Webseiten innerhalb der Russischen Föderation blockiert wird¹⁶.

Als Ausnahme von dieser Grundregel gestattet das Gesetz die Organisation von Glücksspielen im Internet, wenn dies über spezialisierte Organisationen erfolgt, d.h. über Zentren zur Verbuchung der interaktiven Spieleinsätze von Buchmachern oder Wettbüros, durch Annahme sog. interaktiver Spieleinsätze. Für diese Tätigkeit gelten zahlreiche Sonderregeln und Beschränkungen, die sowohl im Gesetz¹⁷ als auch in speziellen Durchführungsvorschriften festgelegt sind¹⁸.

Vermutlich wird kein Entwickler von Online-Spielen, die in der Russischen Föderation verbreitet werden und Elemente von Glücksspielen enthalten, die Anforderungen des russischen Rechts an Glücksspiele erfüllen. Er könnte somit potenziell zur Verantwortung gezogen werden.

Nach Art. 14.1.1 Ziff. 1 KoAP kann eine juristische Person für die gesetzwidrige Organisation von Glücksspielen im Internet mit einer Geldbuße von bis zu RUB 1,5 Mio. belegt werden.

Zu berücksichtigen ist ferner, dass das russische Zivilrecht (Art. 1062 ZGB) die (gerichtliche) Zwangsvollstreckung von Forderungen aus der Organisation von Spielen und

¹⁵ Art. 5 Pkt. 3 des Föderalen Gesetzes Nr. 244-FS vom 29.12.2006.

¹⁶ Auf der Grundlage von Art. 15.1 Pkt. 5 Abs. 1 lit. e des Föderalen Gesetzes Nr. 149-FS „Über Informationen, Informationstechnologien und über den Schutz von Informationen“ vom 27.07.2006.

¹⁷ Art. 6 des Föderalen Gesetzes Nr. 244-FS vom 29.12.2006.

¹⁸ Vgl. z.B. Verordnung der Regierung der Russischen Föderation Nr. 452 „Über zusätzliche Anforderungen an die Organisatoren von Glücksspielen“ vom 08.05.2015.

Wetten nicht gestattet. Dies bedeutet, dass ein Spieler, der bei einer spielinternen Lotterie gewonnen, aber aus irgendeinem Grund seinen Preis nicht erhalten hat, seine Forderungen gegen den Entwickler des Spiels nicht gerichtlich geltend machen kann.

8. Computerbots: wie können sie abgewehrt werden?

Schlüsselement des Spielmechanismus im Allgemeinen und des Gameplays im Besonderen ist bei den allermeisten Online-Spielen die Möglichkeit der Spieler, bei der Erreichung bestimmter spielinterner Ziele miteinander zu konkurrieren. Von entscheidender Bedeutung sind bei diesem Wettbewerb einheitliche Spielregeln, welche die Entwickler für alle Spieler festgelegt haben.

Die Verwendung von Bots – speziellen Computerprogrammen, mit deren Hilfe ein Spieler spielinterne Ressourcen oder sonstige Werte schneller als die übrigen Spieler erlangen kann – bildet in diesem Zusammenhang eine wesentliche Bedrohung für die Spielbilanz und in der Folge für die Popularität des Spiels insgesamt.

Das russische Recht enthält keine speziellen Vorschriften, welche die entsprechenden Rechtsverhältnisse regeln. Bisher gibt es auch keine Rechtsprechung auf diesem Gebiet. Allerdings gab es in ausländischen Jurisdiktionen (insbesondere in den USA und in Deutschland) bereits Gerichtsverfahren zur Abwehr von Bots durch Spieleentwickler¹⁹.

Im Hinblick auf die Abwehr von Bots existieren mindestens zwei Strategien: die Abwehr von Spielern, die Bots nutzen, auf Grundlage der Bestimmungen der Nutzervereinbarungen, welche die Entwickler mit den Spielern abschließen (EULA), sowie die Abwehr der Hersteller und Verbreiter von Bots.

Dank des in Art. 421 ZGB verankerten Grundsatzes der Vertragsfreiheit lässt sich die erste Strategie recht einfach verfolgen: Praktisch alle Entwickler von Online-Spielen nehmen in die Nutzervereinbarungen mit den Spielern Bedingungen auf, wonach die Nutzung von Bots unzulässig ist. Ein Spieler, der gegen diese Bedingungen verstößt und Bots nutzt, kann dann von den Entwicklern des Spiels gemäß den Bestimmungen der Nutzervereinbarung belangt werden (von einer offiziellen Abmahnung bis hin zur ständigen Blockierung des Accounts des Spielers und zum Ersatz des Schadens, der den Entwicklern des Spiels entstanden ist).

¹⁹ Vgl. z.B. OLG Hamburg, Urteil vom 06.11.2014 – 3 U 86/13, GRUR-RR 2015, 110; MDY Industries, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc and Vivendi Games, Inc., 629 F.3d 928 (9th Cir. 2010).

Komplizierter ist die Abwehr des Entwicklers eines Bots oder der Person, die Bots verkauft. Hier stellt sich die Frage, wogegen diese Personen eigentlich verstoßen. Kann zur Begründung der Forderungen gegen sie davon ausgegangen werden, dass sie durch ihre Handlungen das ausschließliche Urheberrecht des Entwicklers am Online-Spiel verletzen? Nach den Bestimmungen des vierten Teils des ZGB ist die Nutzung eines Werks (Online-Spiels) durch Dritte ohne die Zustimmung des Rechtsinhabers (Entwicklers) nicht zulässig. Nach Art. 1270 Pkt. 2 Unterpkt. 9 ZGB gilt als Nutzung eines Werks (Online-Spiels) insbesondere dessen Bearbeitung, was wiederum bedeutet, dass Dritte nicht berechtigt sind, ein Online-Spiel ohne die Zustimmung seiner Entwickler zu verarbeiten.

Unter der Bearbeitung eines Computerprogramms ist nach der einschlägigen Rechtsprechung Folgendes zu verstehen:

- die Nutzung des individuellen Quellcodes des bearbeiteten Computerprogramms;
- die Änderung der Funktionsprinzipien einzelner Teile (Module) des bearbeiteten Computerprogramms.

Keine Bearbeitung eines Computerprogramms ist dagegen, wie in Art. 1270 Pkt. 2 Unterpkt. 9 ZGB ausdrücklich geregelt, die Anpassung eines Computerprogramms, d. h. dessen Änderung ausschließlich zum Zwecke des Betriebs dieses Programms in den konkreten technischen Geräten des betreffenden Nutzers oder zur Steuerung konkreter Nutzungsprogramme.

Kommt es bei der Schaffung eines Bots also zu einer Rückentwicklung des Online-Spiels und wird dessen Quellcode genutzt, handelt es sich um die unrechtmäßige Bearbeitung eines Online-Spiels, d. h. um eine Verletzung der ausschließlichen Urheberrechte der Entwickler.

Hinsichtlich der Verbreitung von Bots im Internet stehen Mittel zum Schutz der Rechte der Entwickler wie die Blockierung der entsprechenden Webseiten, die Löschung von Posts, die einen Link zum Herunterladen der Bots enthalten, u. ä. im Vordergrund (ausführlicher siehe Abschnitt 11 „Blockierung von Webseiten“).

Grundlage für die Löschung eines solchen Contents von einer Webseite (abgesehen von der rechtswidrigen Schaffung der auf ihr veröffentlichten Bots) kann die Verletzung ausschließlicher Rechte der Entwickler an den Marken, den Bildern der Figuren aus den Online-Spielen sowie an anderen durch das russische Recht geschützten Ergebnissen einer geistigen Tätigkeit sein.

In Russland hat außerdem die Verwaltung „K“ des Innenministeriums mehrere Strafverfahren wegen der Errichtung und Verbreitung von Schadsoftware für ausländische Online-Spiele eingeleitet. In einem Verfahren richtete der Angreifer, soweit bekannt, aus Eigennutz ein Programm für ein Online-Computerspiel ein und gewährte den Nutzern gegen Entgelt Zugriff darauf. Durch das Programm konnte der Spielprozess automatisiert werden, um so Vorteile gegenüber den anderen Spielern zu erzielen²⁰. In einem anderen Fall untersuchte die Verwaltung „K“ den Verkauf von Bots für das Spiel World of Tanks. Hier nahm die Polizei Kontrollkäufe von Bots vor und bewertete diese als Schadsoftware²¹.

Auf dieser Grundlage wurden Strafverfahren gemäß Art. 273 Ziff. 1 Strafgesetzbuch eingeleitet. Danach ist für die Schaffung, Verbreitung oder Nutzung von Computerprogrammen oder anderer Computerinformationen, die offenkundig zur nicht autorisierten Vernichtung, Blockierung, Modifizierung und zum Kopieren von Computerinformationen bestimmt sind, eine Strafe in Form von Freiheitsbeschränkung für bis zu vier Jahre oder von Zwangsarbeit für bis zu vier Jahre oder von Freiheitsentzug für dieselbe Dauer mit einer Geldstrafe in Höhe von bis zu RUB 200.000 oder in Höhe des Gehalts oder sonstigen Einkommens des Verurteilten für bis zu 18 Monate vorgesehen.

9. Marketplace

Marketplace ist eine Plattform für den elektronischen Handel, auf der verschiedene Dritte Produkte oder Leistungen zum Verkauf anbieten, die Transaktionen selbst aber durch den Betreiber der Handelsplattform bearbeitet werden.

Die bekannteste Handelsplattform ist eBay.

Im Bereich der Online-Spiele funktioniert die Handelsplattform wie folgt: Die Entwickler stellen ihr Spielcontent auf der Handelsplattform ein, wo es jeder Spieler online erwerben kann. Ein Teil der Einkünfte, in der Regel der kleinere, geht dabei an den Betreiber der Handelsplattform, der größere an den Entwickler.

Auf diese Weise erhalten die Entwickler eine große Zielgruppe für den Verkauf ihres Contents, Feedback und Wünsche an ihre Entwickler. Der Betreiber der Handelsplattform erhält seine Kommission, gewöhnlich ca. 20 – 30 %.

²⁰ <https://38.xn--b1aew.xn--p1ai/news/item/19123302/>.

²¹ <https://t.me/bazabazon/8050>.

Populäre Handelsplattformen für den Handel mit Spielen und unterschiedlichen Contents sind z. B. Plattformen wie Steam, Origin, Microsoft Store, XBOX Marketplace und Unreal Engine Marketplace.

Im Zusammenhang mit der Funktionsweise der Handelsplattform stellen sich zahlreiche Rechtsfragen beim Schutz der Rechte und Interessen seiner Teilnehmer. Die wichtigsten werden nachstehend behandelt.

Da das Ziel einer Handelsplattform die Erwirtschaftung von Gewinn beim Verkauf eines entgeltlichen Contents ist, weckt ein solcher Content, wenn er auf der Plattform veröffentlicht wird, häufig das Interesse von Online-Piraten.

Nachdem sie den Content illegal erhalten haben, veröffentlichen die Piraten ihn auf ihren eigenen für Online-Spiele bestimmten Seiten oder in Gruppen in den sozialen Netzen, indem sie dort einen Link zum Herunterladen des Contents oder eines entsprechenden Torrents platzieren.

Der Entwickler ist berechtigt, den Inhaber der Webseite, den Domain-Administrator oder den Hosting-Provider dazu aufzufordern, die Ressource, in der die Urheberrechte verletzt werden, zu löschen bzw. zu blockieren (ausführlicher siehe Abschnitt 11 „Blockierung von Webseiten“).

Fraglich ist jedoch, wer berechtigt ist, diesen Anspruch gegen die genannten Personen geltend zu machen. Im Marketplace-Modell bleibt der Entwickler des Contents Rechteinhaber, sodass bei der illegalen Verbreitung vieler Contents mitunter die Interessen Hunderter von Rechteinhabern/Entwicklern berührt werden.

In diesem Fall kann die Forderung nach Blockierung im Namen des Rechteinhabers / Entwicklers des jeweiligen Contents geltend gemacht werden. Häufig ist dies aber schwierig.

Oftmals tritt daher der Betreiber der Handelsplattform selbst als Antragsteller auf und beanstandet die Verletzung des geistigen Eigentums. Hierzu muss er vom Entwickler entsprechend bevollmächtigt worden sein.

Zu diesem Zweck sollte in die entsprechende (Lizenz-, Distributions-) Vereinbarung zwischen dem Betreiber der Handelsplattform und dem Entwickler des Contents die Befugnis des Betreibers aufgenommen werden, die Interessen des Entwicklers beim Schutz von dessen geistigen Eigentum an dem auf der Handelsplattform veröffentlichten Content zu vertreten. Es empfiehlt sich dabei, alle Handlungen, zu denen der Betreiber ermächtigt wird, genau zu beschreiben (Einreichung und Unterzeichnung von Abmahnungen u. ä.).

10. Streaming und Aufzeichnung des Gameplays von Online-Spielen

Online-Turniere oder das Gameplay einzelner Spiele können ein enormes Publikum versammeln, das bereit ist, die direkte Übertragung in Echtzeit oder deren Aufzeichnung zu verfolgen. Solche direkten Übertragungen erfolgen gewöhnlich durch Streaming, d.h. durch die Übertragung des Bildes, das auf dem Monitor des Spielers erscheint, mit Hilfe von unterschiedlichen Internetdiensten (die bekanntesten sind YouTube und Twitch) an einen unbeschränkten Personenkreis.

Hier stellt sich die Frage nach der Rechtmäßigkeit des Streamings.

Nach dem ZGB beinhaltet ein Computerprogramm (Videospiel) die durch dieses Programm generierten audiovisuellen Abbildungen (Bilder vom Monitor). Eben diese audiovisuelle Abbildung (das Bild vom Monitor) wird vom Spieler beim Streaming oder bei der Aufzeichnung des Gameplays genutzt (an einen unbeschränkten Personenkreis übertragen oder aufgezeichnet).

Aus der Sicht des russischen Rechts ist das Streaming eines Spiels oder die Aufzeichnung seines Gameplays ein Verfahren zur Nutzung des Spiels.

Die Frage, ob das Streaming eines Spiels oder die Aufzeichnung seines Gameplays zulässig ist, hängt daher unmittelbar von den Bedingungen der jeweiligen Vereinbarung für die Nutzung dieses Spiels durch den Spieler ab. Hierbei ist Art. 1235 Pkt. 1 ZGB zu beachten, wonach ein Recht zur Nutzung des Ergebnisses einer geistigen Tätigkeit, das im Lizenzvertrag nicht ausdrücklich erwähnt ist, als dem Lizenznehmer nicht eingeräumt gilt. Sollte die Nutzervereinbarung über die Nutzung des Spiels also keine Bestimmungen zum Streaming des Spiels oder der Aufzeichnung seines Gameplays enthalten, hat der Spieler kein Recht, diese Handlungen ohne spezielle gesonderte Erlaubnis des Entwicklers auszuführen.

Dies sind jedoch noch nicht alle Schwierigkeiten der Streamer. Selbst wenn z.B. ein Gericht das Streaming oder die Aufzeichnung des Gameplays eines Videospieles nicht als dessen Nutzung im rechtlichen Sinne des Wortes anerkennt, ist das Videospiel selbst nicht das einzige Ergebnis einer geistigen Tätigkeit, das vom Streamer genutzt wird. Wenn beispielsweise das Gameplay eines Videospieles Audiokompositionen (z.B. Hintergrundmusik) oder Video-Einblendungen (sog. „Cinematics“) beinhaltet, sind diese Elemente des Gameplays selbständige Werke, deren Streaming oder Aufzeichnen sicher als Nutzung eingestuft werden kann, die aber stillschweigend ohne Zustimmung ihrer Rechtsinhaber nicht zulässig ist. Zudem lieben es viele Streamer, Online-Spiele mit der Musik ihrer Lieblings-Gruppen und -Interpreten zu spielen, deren Nutzung im Rahmen

des Streamings oder der Aufzeichnung des Gameplays ebenfalls der gesonderten Zustimmung des Rechtsinhabers der jeweiligen Tracks bedarf.

Tatsächlich aber sind es meistens die Inhaber der Musikrechte (sowohl der spielinternen als auch der externen) und nicht die Entwickler der Videospiele, welche die Streaming-Kanäle oder die von den Nutzern bei beliebigen Internetdiensten heruntergeladenen Aufzeichnungen von Gameplays, in denen die Musik dieser Rechtsinhaber unrechtmäßig genutzt wird, blockieren lassen.

Bei der Abwehr von rechtswidrig handelnden Streamern werden die Rechtsinhaber erheblich durch die Internetdienste unterstützt, mit deren Hilfe das Streaming oder die Veröffentlichung der Aufzeichnungen des Gameplays erfolgt.

So hat nach den Nutzungsbedingungen von YouTube²² jeder Nutzer des Dienstes zu bestätigen, dass der von ihm hochgeladene Content kein geistiges Eigentum Dritter enthält. Bei einer Verletzung der Bedingungen behält sich YouTube das Recht vor, die Löschung des Videos insgesamt oder einzelner seiner Fragmente vorzunehmen.

YouTube hat außerdem das neue System ContentID entwickelt. Mit dessen Hilfe kann in Echtzeit automatisch in auf YouTube hochgeladenen Filmen oder beim Streaming die Nutzung der Ergebnisse der geistigen Tätigkeit des Rechtsinhabers verfolgt werden, der in diesem System registriert ist und Informationen über die ihm gehörenden Ergebnisse einer geistigen Tätigkeit zur Verfügung gestellt hat. Wird in einem auf YouTube hochgeladenen Film oder Streaming ein Content entdeckt, der im System des Rechtsinhabers registriert wurde, führt das System automatisch die Schritte aus, mit denen es vom Rechtsinhaber „beauftragt“ wurde (z. B. blockiert es dieses Video oder monetarisiert es zugunsten des Rechtsinhabers).

Zugegebenermaßen erhöhen das Streaming von Videospiele und die Publikation von Filmen mit deren Gameplay die Popularität dieser Videospiele in der Internet-Community erheblich. Sie sind damit deren beste (noch dazu für die Entwickler absolut kostenlose) Werbung, weshalb viele Entwickler von Videospiele die Politik verfolgen, allen Spielern das kostenlose Streaming zu ermöglichen oder im Internet Aufzeichnungen des Gameplays der von diesen Entwicklern geschaffenen Videospiele herauszugeben. Auf diese Weise gehen z. B. Giganten der Spieleindustrie wie Valve und Ubisoft vor²³.

²² <https://m.youtube.com/static?template=terms>.

²³ <https://www.makeuseof.com/what-is-ubisoft-connect-how-to-use/>; <https://www.cybersport.ru/news/valve-razreshila-neofitsialnye-strimy-dlya-svoikh-turnirov>.

11. Blockierung von Webseiten

Die allermeisten Verletzungen der Rechte von Entwicklern von Online-Spielen (wie grundsätzlich auch aller anderen Rechtsinhaber) finden heute im Internet auf diversen Webseiten statt. Wird eine solche Verletzung festgestellt, hat der Rechtsinhaber normalerweise nicht nur Interesse an einer Kompensation, sondern auch an einer Löschung des Contents, der seine Rechte verletzt, von der Seite oder an einer vollständigen Blockierung der Webseite.

Gegenwärtig existieren verschiedene Verfahren, um Webseiten zu blockieren, die sich in zwei große Gruppen – außergerichtliche und gerichtliche Methoden – unterteilen lassen.

11.1 AUSSERGERICHTLICHE BLOCKIERUNG VON WEBSEITEN

Für die außergerichtliche Blockierung von Webseiten ist die entsprechende Aufforderung nicht an den Inhaber der Seite oder deren Administrator zu richten, sondern an den sog. Informationsvermittler, der für den Betrieb der Seite sorgt. Wenn der Informationsvermittler von der Verletzung der Rechte Dritter bei der Nutzung der Seite weiß, aber keine entsprechenden Schritte unternimmt, droht ihm selbst eine Haftung, wenn der Betroffene ein Gericht einschaltet. Aus diesem Grund versuchen Informationsvermittler, den Streit nicht zum Konflikt werden zu lassen und kommen den Forderungen des Betroffenen häufig außergerichtlich nach, indem sie die entsprechende Webseite blockieren.

Informationsvermittler sind laut Gesetz:

- Personen, die Material im Internet übertragen (z. B. Provider).
- Personen, welche die Möglichkeit einräumen, Material oder Informationen zu veröffentlichen, die für dessen Erhalt im Internet erforderlich sind (z. B. Hosting-Provider).
- Personen, die die Möglichkeit einräumen, Zugriff auf Material im Internet zu erhalten (z. B. Suchmaschinen)²⁴.

²⁴ Protokoll Nr. 10 der Sitzung der Arbeitsgruppe des Wissenschafts- und Beratungsrats beim Gericht für geistiges Eigentum vom 22.04.2015.

Informationsvermittler sind außerdem Nachrichten-Aggregatoren²⁵, Video-Hostings²⁶, Suchmaschinen²⁷, soziale Netze²⁸, Torrent-Tracker²⁹, Dienste für kontextsensitive Werbung wie z. B. Google Ad-Words, Yandex.Direct³⁰, Registratoren von Domainnamen³¹ u. a.

So gestaltet sich die Zusammenarbeit zwischen Rechtsinhaber und Hosting-Provider in der Regel wie folgt: Der Rechtsinhaber sendet ein Schreiben an den Hosting-Provider, in dem er diesen über die Verletzung seiner Rechte auf der gehosteten Seite informiert und verlangt, die Webseite zu blockieren oder (abhängig von der jeweiligen Situation) den gesamten streitigen Content zu löschen.

Der Hosting-Provider setzt sich mit dem Inhaber der Webseite oder dem Domain-Administrator in Verbindung und schlägt ihm vor, den streitigen Content bzw. die gesamte Webseite selbst zu löschen. Sollten diese Personen die Anfrage des Hosting-Providers ignorieren, führt er diese Schritte selbst aus, weil die Webseite als Gesamtheit von Contents immer auf dem Server des Hosting-Providers liegt. Auf diese Weise erzielt der Rechtsinhaber das gewünschte Ergebnis mit Hilfe des Hosting-Providers, ohne ein Gericht oder eine andere Behörde einzuschalten.

11.2 GERICHTLICHE BLOCKIERUNG VON WEBSEITEN

Sollten die Versuche einer außergerichtlichen Regulierung scheitern, kann der Rechtsinhaber ein Gericht einschalten.

Zuständiges Gericht ist in solchen Angelegenheiten stets das Moskauer Stadtgericht.

Noch vor der Einreichung der Klage zum Hauptstreitgegenstand kann der Rechtsinhaber bei diesem Gericht einen Antrag auf Erlass vorläufiger Sicherungsmaßnahmen stellen, die dem vorläufigen und operativen Schutz der Urheberrechte dienen. Wird diesem Antrag stattgegeben, ist die russische Behörde für die Aufsicht im Bereich der Kommunikation, Informationstechnologie und Massenkommunikation (Roskomnadsor) verpflichtet, die Schaffung der technischen Voraussetzungen zu unterbinden, welche die

²⁵ Entscheidung des Gerichts für geistiges Eigentum Nr. S01-491/2017 vom 06.07.2017 in der Sache Nr. A40-216998/2016.

²⁶ Entscheidung des Gerichts für geistiges Eigentum Nr. S01-524/2015 vom 22.06.2015 in der Sache Nr. A40-66554/2014.

²⁷ Entscheidung des Gerichts für geistiges Eigentums Nr. S01-729/2014 vom 16.03.2015 in der Sache Nr. A40-118714/2013.

²⁸ Entscheidung des Moskauer Stadtgerichts vom 17.05.2017 in der Sache Nr. 3-92/2017.

²⁹ Entscheidung des Gerichts für geistiges Eigentums vom 16.03.2015 in der Sache Nr. A40-118714/2013.

³⁰ Entscheidung des Gerichts für geistiges Eigentums vom 12.09.2014 in der Sache Nr. A40-145068/20136.

³¹ Entscheidung des Arbitragegerichts der Stadt Moskau vom 11.12.2017 in der Sache Nr. A40-132026/17-91-1150.

Veröffentlichung des gesetzwidrigen Contents sichern.³² Sie wird dazu eine entsprechende Benachrichtigung an den Hosting-Provider senden, der den Inhaber der Webseite benachrichtigt. Bleibt dies ohne Reaktion, wird Roskomnadsor den Telekommunikationsprovider informieren.

Da ein relativ großer Anteil der Anträge auf Erlass von vorläufigen Sicherungsmaßnahmen abgelehnt wird, ist der Vorbereitung dieser Anträge unbedingt große Aufmerksamkeit zu widmen. In jedem Fall sind folgende Aspekte zu berücksichtigen:

- Der Antragsteller muss seinen Status als Rechtsinhaber beweisen.
- Dem Antrag sind Screenshots der Webseite beizufügen, welche die Veröffentlichung der streitigen Objekte des Urheberrechts belegen.
- Es sind Angaben zum Hosting-Provider der Webseite zu machen, der einfach über den Dienst Whois bestimmt werden kann³³.
- Die mit Hilfe des Dienstes Whois erlangten Daten müssen die Postanschrift der Person erkennen lassen, die für die Verletzung der ausschließlichen Rechte verantwortlich ist.

Wird dem Antrag des Rechtsinhabers auf Erlass von vorläufigen Sicherungsmaßnahmen stattgegeben, legt das Gericht die Frist fest (längstens 15 Tage), innerhalb derer der Rechtsinhaber im Hinblick auf den Hauptstreitgegenstand Klage gegen den Hosting-Provider erheben muss, um diesem die technischen Voraussetzungen zu untersagen, die zur Verletzung der Rechte des Klägers führen.

Wird der Klagantrag innerhalb der festgelegten Frist nicht eingereicht, werden die Sicherungsmaßnahmen durch das Gericht wieder aufgehoben.

Wird der Klagantrag aber fristgemäß eingereicht, werden die vorläufigen Sicherungsmaßnahmen in Maßnahmen zur Klagesicherung umgewandelt und bleiben bis zum Ende des Verfahrens in Kraft.

³² Punkt 53 der „Übersicht über die Rechtsprechung in Angelegenheiten, die mit der Beilegung von Streitigkeiten zum Schutz von geistigem Eigentum verbunden sind“ (bestätigt durch das Präsidium des Obersten Gerichts der Russischen Föderation am 23.09.2015).

³³ Vgl. z. B. Entscheidung des Moskauer Stadtgerichts Nr. 2i-0109/2018 vom 25.01.2018.

12. Entwicklung von Online-Spielen in Russland

Beim Eintritt in den russischen Markt ziehen ausländische Unternehmen mitunter die Möglichkeit in Betracht, russische Entwickler in ihr Team zu integrieren. Hierbei sind folgende Besonderheiten bei der Regulierung solcher Rechtsverhältnisse nach russischem Recht zu berücksichtigen.

12.1 ARBEITNEHMERERFINDUNG

Art. 1295 ZGB enthält eine Definition der Arbeitnehmererfindung, worunter ein Werk (u. a. ein Computerprogramm) zu verstehen ist, das im Rahmen der für einen Arbeitnehmer (Urheber) festgelegten Arbeitspflichten geschaffen wurde. Das ausschließliche Recht an einer solchen Arbeitnehmererfindung steht nach Art. 1295 Pkt. 2 ZGB dem Arbeitgeber zu, sofern im Arbeitsvertrag oder in einem zivilrechtlichen Vertrag mit dem Urheber nichts anderes festgelegt ist.

Damit die Vermutung greift, dass der Arbeitgeber die ausschließlichen Rechte an einem konkreten Computerprogramm hat, muss dieses Programm folglich als Arbeitnehmererfindung eingestuft werden.

Um festzustellen, ob das von einem Arbeitnehmer aufgrund eines bestimmten Auftrags des Arbeitgebers geschaffene Werk eine Arbeitnehmererfindung darstellt, ist laut Rechtsprechung zu prüfen, ob dieser Auftrag zu den Arbeitspflichten des Arbeitnehmers gehörte. Sollte dies nicht der Fall sein, kann das geschaffene Werk nicht als Arbeitnehmerwerk eingestuft werden – das ausschließliche Recht steht dann dem Arbeitnehmer zu. Seine Nutzung durch den Arbeitgeber ist nur auf der Grundlage einer gesonderten Vereinbarung mit dem Arbeitnehmer und gegen Zahlung einer Vergütung möglich.

Die Nutzung von Materialien des Arbeitgebers durch den Urheber bei der Schaffung des Werks an sich lässt noch nicht darauf schließen, dass das vom Urheber geschaffene Werk eine Arbeitnehmererfindung ist.

Kommt es zwischen dem Urheber und dem Arbeitgeber zum Streit darüber, ob ein bestimmtes vom Arbeitnehmer geschaffenes Werk eine Arbeitnehmererfindung ist, muss der Arbeitgeber den Inhalt der Arbeitspflichten des Arbeitnehmers und die Schaffung eines Werks der Wissenschaft, Literatur oder Kunst im Rahmen dieser Pflichten beweisen³⁴.

³⁴ Pkt. 104 der Verordnung des Plenums des Obersten Gerichts der Russischen Föderation Nr. 10 „Über die Anwendung des vierten Teils des Zivilgesetzbuches der Russischen Föderation“ vom 23.04.2019.

Der Arbeitgeber muss daher rechtzeitig dafür Sorge tragen, dass sein Rechtsverhältnis zu dem Arbeitnehmer, der mit der Entwicklung eines Programms (Spiels) befasst sein wird, korrekt geregelt ist. Neben dem eigentlichen Arbeitsvertrag, in dem die konkreten Arbeitspflichten des Arbeitnehmers (die Entwicklung eines Computerprogramms) angegeben sind, sollte auch eine Stellenbeschreibung verfasst werden, in der ausführlich angegeben wird, worin die Arbeitsfunktion genau besteht (z.B. Entwicklung eines Computerprogramms (Spiels)). Im Falle eines Streits muss der Arbeitgeber außerdem beweisen, dass er seinem Arbeitnehmer den Auftrag zur Entwicklung eines Spiels erteilt hat. Solche Aufträge können in Form von Dienstanweisungen, Protokollen u.ä. ausgefertigt werden. Nach Ausführung des Auftrags – Entwicklung des Computerprogramms – sollte ein Protokoll über die Übergabe dieses Programms vom Arbeitnehmer an den Arbeitgeber erstellt werden.

12.2 URHEBERVERTRAG

Wenn mit einer natürlichen Person kein Arbeitsverhältnis besteht, sie aber als Entwickler hinzugezogen werden soll, wird mit ihr ein Urhebervertrag abgeschlossen.

In einem Urhebervertrag verpflichtet sich gemäß Art. 1288 Pkt. 1 ZGB eine Partei (Urheber), im Auftrag der anderen Partei (Auftraggebers) das durch den Vertrag vereinbarte Werk auf einem Materialträger oder in anderer Form zu schaffen.

Anders als bei der Arbeitnehmererfindung steht hier das ausschließliche Recht an einem Computerprogramm nicht automatisch dem Auftraggeber zu: diese Frage ist vielmehr im Vertrag mit dem Urheber zu regeln. In diesem Vertrag kann sowohl die Veräußerung des ausschließlichen Rechts am Werk, das der Urheber schaffen soll, an den Auftraggeber als auch die Einräumung des Rechts zur Nutzung dieses Werks durch den Auftraggeber innerhalb der durch den Vertrag festgelegten Grenzen, d. h. eine Lizenz, vorgesehen werden.

Das ZGB gewährt dem Urheber im Rahmen der Regeln zum Urhebervertrag bestimmte Vergünstigungen.

Insbesondere wird dem Urheber, wenn dies erforderlich ist und triftige Gründe für einen Abschluss des Werks vorliegen, eine zusätzliche Erfüllungsfrist eingeräumt, die ein Viertel der für die Vertragserfüllung festgelegten Frist beträgt, sofern auf Vereinbarung der Parteien keine längere Frist vorgesehen ist. Wenn das vom Urheber zu schaffende Werk in einem komplexen Objekt verwendet werden soll, findet diese Regel auch Anwendung, wenn durch den Vertrag nichts anderes vorgesehen ist.

Ist die Nacherfüllungsfrist abgelaufen, ohne dass der Urheber das Programm entwickelt hat, ist der Auftraggeber berechtigt, einseitig vom Vertrag zurückzutreten.

Der Auftraggeber ist außerdem berechtigt, unmittelbar nach Ablauf der durch den Vertrag für seine Erfüllung vorgesehenen Frist vom Urhebervertrag zurückzutreten, wenn der Vertrag bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht erfüllt ist und aus seinen Bedingungen klar ersichtlich ist, dass der Auftraggeber bei einer Verletzung der Erfüllungsfrist das Interesse am Vertrag verliert.

Zu berücksichtigen ist ferner, dass die Haftung des Urhebers aus einem Vertrag über die Veräußerung des ausschließlichen Rechts an einem Werk sowie aus einem Lizenzvertrag auf den Betrag des tatsächlichen Schadens beschränkt ist, welcher der anderen Partei zugefügt wurde, sofern durch den Vertrag keine geringere Haftung des Urhebers vorgesehen ist.

12.3 VERTRAG ÜBER DIE ENTWICKLUNG EINES COMPUTER-PROGRAMMS

Wenn nicht der Urheber eines Werks Vertragspartner des Auftraggebers ist, finden auf das Rechtsverhältnis die Bestimmungen von Art. 1296 ZGB Anwendung.

Nach Art. 1296 Pkt. 1 ZGB steht das ausschließliche Recht an einem Computerprogramm, das auf Grundlage eines Vertrages geschaffen wurde, dessen Gegenstand die Schaffung dieses Werks ist, dem Auftraggeber zu, wenn durch den Vertrag zwischen Auftragnehmer und Auftraggeber nichts anderes vorgesehen ist.

Der Auftragnehmer ist grundsätzlich berechtigt, dieses Werk für eigene Zwecke auf Grundlage einer unentgeltlichen einfachen (nicht ausschließlichen) Lizenz während der gesamten Dauer des ausschließlichen Rechts zu nutzen. Wenn der Auftraggeber die Anwendung dieser Gesetzesbestimmung nicht wünscht, muss sie im Vertrag abbedungen werden.

Kontakte



Falk Tischendorf

Rechtsanwalt | Partner

Head of CIS

ADVANT Beiten

Falk.Tischendorf@advant-beiten.com



Ilya Titov

Diplom-Jurist | LL.M. | Associate

ADVANT Beiten

Ilya.Titov@advant-beiten.com

ADVANT Beiten in Russland

Turchaninov Per. 6/2

119034 Moskau

T: +7 495 2329635

www.advant-beiten.com

Unsere Büros

BEIJING

Suite 3130 | 31st floor
South Office Tower
Beijing Kerry Centre
1 Guang Hua Road
Chao Yang District
100020 Beijing, China
beijing@advant-beiten.com
T: +86 10 85298110

DÜSSELDORF

Cecilienallee 7
40474 Düsseldorf
Postfach 30 02 64
40402 Düsseldorf
Deutschland
dusseldorf@advant-beiten.com
T: +49 211 518989-0

HAMBURG

Neuer Wall 72
20354 Hamburg
Deutschland
hamburg@advant-beiten.com
T: +49 40 688745-0

BERLIN

Lützowplatz 10
10785 Berlin
Deutschland
berlin@advant-beiten.com
T: +49 30 26471-0

FRANKFURT

Mainzer Landstraße 36
60325 Frankfurt am Main
Deutschland
frankfurt@advant-beiten.com
T: +49 69 756095-0

MOSKAU

Turchaninov Per. 6/2
119034 Moskau
Russland
moscow@advant-beiten.com
T: +7 495 2329635

BRÜSSEL

Avenue Louise 489
1050 Brüssel
Belgien
brussels@advant-beiten.com
T: +32 2 6390000

FREIBURG

Heinrich-von-Stephan-Straße 25
79100 Freiburg im Breisgau
Deutschland
freiburg@advant-beiten.com
T: +49 761 150984-0

MÜNCHEN

Ganghoferstraße 33
80339 München
Postfach 20 03 35
80003 München
Deutschland
munich@advant-beiten.com
T: +49 89 35065-0

Impressum
ADVANT Beiten
BEITEN BURKHARDT Rechtsanwaltsgesellschaft mbH
(Herausgeber)
Ganghoferstraße 33, 80339 München
AG München HR B 155350/USt.-Idnr: DE-811218811
Weitere Informationen (Impressumsangaben) unter:
<https://www.advant-beiten.com/de/impressum>

REDAKTION (verantwortlich):
Falk Tischendorf
© BEITEN BURKHARDT Rechtsanwaltsgesellschaft mbH

ADVANT member firm offices:
BEIJING | BERLIN | BRUSSELS | DUSSELDORF
FRANKFURT | FREIBURG | HAMBURG | LONDON | MILAN
MOSCOW | MUNICH | PARIS | ROME | SHANGHAI

[advant-beiten.com](https://www.advant-beiten.com)