

Aufsätze

Gaming und Recht – eine spielerische Annäherung zweier verschiedener Welten

So unterschiedlich die Stereotypen des Juristen und des Gamers auch sein mögen, ein Ineinanderwachsen der beiden Welten sei durch die Entwicklung der Computerspielebranche zu einer immensen wirtschaftlichen Größe unumstößlich. Daher zeigen die Autoren Schwiering und Zurel aktuelle urheber-, datenschutz- und jugendschutzrechtliche Aspekte auf. Der erste Themenschwerpunkt umfasst den Verkauf von gebrauchten digitalen Gütern (wie Software oder E-Books), Benutzerkonten und Produktschlüsseln. Eine der wesentlichen Fragestellungen sei in diesem Zusammenhang, ob der urheberrechtliche Erschöpfungsgrundsatz greife, der die Verkehrsfähigkeit von Waren sicherstellen soll (siehe Erläuterung). Die Autoren analysieren zudem Rechtsfragen, die im Zusammenhang mit sogenannten Let's Plays auftauchen (siehe Erläuterung). Aus jugendschutzrechtlicher Sicht sei Folgendes zu erörtern: Let's Plays unterfielen als Telemedien den Regelungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV), der insbesondere Verbreitungsverbote und -beschränkungen für jugendgefährdende Inhalte festlege (§§ 4, 5 JMStV Unzulässige und entwicklungsbeeinträchtigende Angebote). Hinzuweisen sei hier darauf, dass viele Anbieter von Videoplattformen, auf denen die Let's Plays hochgeladen würden, keine hinreichend sicheren Voraussetzungen für eine geschlossene Benutzergruppe bereitstellten, unzulässige Inhalte also für jedermann zugänglich seien. Die Autoren stellten des Weiteren klar, dass Let's Plays als Telemedien grundsätzlich keiner Alterskennzeichnungspflicht unterlägen. Etwas anderes könne sich jedoch aufgrund der Vermutungswirkung des § 5 Abs. 2 JMStV ergeben. „Danach wird bei Angeboten die Eignung zur Beeinträchtigung der Entwicklung im Sinne von Abs. 1 vermutet, wenn sie nach dem Jugendschutzgesetz für Kinder oder Jugendliche der jeweiligen Altersstufe nicht freigegeben sind. Dies gilt entsprechend für Angebote, die mit dem bewerteten Angebot im Wesentlichen inhaltsgleich sind.“ In der Rechtsliteratur sei jedoch umstritten, ob bei Let's Plays das Kriterium der wesentlichen Inhaltsgleichheit erfüllt sei. Die Autoren pflichten der Auffassung bei, die diese Gleichheit verneint. So fehle der interaktive Charakter des Spiels, und der meist enthaltene Audiokommentar müsse zu einer eigenständigen Bewertung führen.

Insgesamt, konstatieren die Autoren, böte die derzeitige Rechtslage bereits zahlreiche Anhaltspunkte zur Problemlösung, eine relative Rechtssicherheit bzgl. der aufgeworfenen urheber- und vertragsrechtlichen Fragen sei hingegen noch nicht vorhanden.

Erläuterung:

Erschöpfungsgrundsatz: Dieser Grundsatz betrifft die weitere Verbreitung von Werkstücken nach erstmaligem In-Verkehr-Bringen, d. h.: Sind mit Zustimmung des Urhebers Werke in den Verkehr gebracht worden, kann er hinterher nicht mehr bestimmen, welchen weiteren Weg die Werke nehmen (<http://anwal-t-im-netz.de/urheberrecht/erschoepfung.html>).

Let's Play: Bezeichnet das Vorführen und Kommentieren des Spielens eines Computerspiels. Meist wird dies ähnlich einem Screencast aufgenommen und auf Videoportalen hochgeladen.

Aufsatz: *Gaming & Recht – Zwei Bereiche wachsen zusammen! – Aktuelle Entwicklungen der Rechtslage und Diskussion*

Autoren: Sebastian Schwiering, RA und Partner bei Abedin & Schwiering; Burak Zurel, Student der Rechtswissenschaft an der Universität Köln

Quelle: MultiMedia und Recht (MMR), 2016, S. 440f.

Konkurrierende Alterskennzeichnungsverfahren im Rahmen der JMStV-Novelle

Der Autor Schwiddessen beleuchtet in seinem Beitrag insbesondere das im Rahmen der Novellierung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV) angedachte „Durchwirkungsverfahren“ – mit diesem sollen Altersbewertungen von anerkannten JMStV-Selbstkontrollenrichtungen für die Auswertung auf DVD und Blu-Ray übernommen werden. Eingerichtet worden sei dieses Verfahren, um der bisherigen Ungleichbehandlung von Altersfreigaben nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) und dem JMStV entgegenzutreten. Parallel dazu habe die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) ein vereinfachtes Prüfverfahren für TV-Produkte im Rahmen des JuSchG entwickelt. Für Medienunternehmen seien die neuen Verfahren vor allem unter den Gesichtspunkten der Kosten- und Zeitersparnis interessant. Schwiddessen weist hinsichtlich des Durchwirkungsverfahrens auf zahlreiche Fragestellungen hin, die insbesondere den Umfang und die Ausgestaltung der jeweiligen Übernahmeentscheidung – durch die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) und die Obersten Landesjugendbehörden – betreffen. Klärungsbedürftig sei auch, welche Rechtsqualität die Bestätigungsentscheidung besitze. Der Autor favorisiert hier die Konstruktion, dass die zuständige Landesmedienanstalt gegenüber dem Antragsteller die Bestätigung der Altersfreigabe in Form eines Verwaltungsaktes erlässt, dabei aber an die Bestätigungsentscheidung der KJM gebunden ist. Weiterhin analysiert er die Fragestellung, ob die im Rahmen des Durchwirkungsverfahrens erlassenen Altersfreigaben Indizierungsschutz bieten. Schwiddessen beleuchtet anschließend die Frage, inwieweit einzelne Vorschriften des Durchwirkungsverfahrens verfassungswidrig seien. Die Verfassungswidrigkeit einzelner Passagen sei evident. Eine Nichtigkeitserklärung bereits erteilter Altersfreigaben durch das Bundesverfassungsgericht habe jedoch keine Auswirkung, hinzuweisen sei in diesem Zusammenhang auf die sogenannte Fortbestandsgarantie. Schließlich stellt Schwiddessen anschaulich die Vor- und Nachteile beider Verfahren gegenüber.

Aufsatz: *Konkurrierende Alterskennzeichnungsverfahren für TV-Produkte und Online-Angebote – Kosten- und Zeitersparnisse für die Wirtschaft?*

Autor: Sebastian Schwiddessen, RA im Bereich IT- und Medienrecht bei Baker & McKenzie, München

Quelle: Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht (ZUM), 2016, S. 716f.