



Bachelorarbeit

Plagiate bei Computerspielen

ausgeführt zum Zwecke der Erlangung des akademischen Grades eines

Bachelor of Science unter der Leitung von

Ass.Prof. Mag.iur. Dr.iur. Markus Haslinger

E280

Department für Raumentwicklung, Infrastruktur- und Umweltplanung

eingereicht an der Technischen Universität Wien

Fakultät für Architektur und Raumplanung

Von

Mag. (FH) Wolfgang Weltler

0626973

Inhalt

1	Einleitung.....	1
2	Das Computerspiel	1
2.1	Was ist ein Computerspiel.....	1
2.2	Geschichte der Computerspiele	2
3	Schutz von Computerspielen.....	3
3.1	Urheberrecht.....	3
3.1.1	Internationales Urheberrecht.....	3
3.1.2	Richtlinien des Europäischen Parlaments und des Rates über den Rechtsschutz von Computerprogrammen	5
3.1.3	Österreichisches Urheberrecht	6
3.2	Markenrecht.....	7
3.3	Patentrecht.....	8
4	Plagiate von Computerspielen	8
4.1	Limbo of the Lost.....	8
4.2	Gameloft	9
5	Fazit.....	10
6	Literaturliste	11
6.1	Bücher	11
6.2	Gesetze, EU Richtlinien und internationale Abkommen	11
6.3	Onlinequellen	11

1 Einleitung

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist, sich mit dem rechtlichen Schutz von Computerspielen auseinanderzusetzen. Es soll geklärt werden, ob und wie Computerspiele rechtlich geschützt werden.

Zu diesem Zweck bietet der erste Teil einen kurzen Überblick über die geschichtliche Entwicklung und erklärt, was ein Computerspiel ist, bzw. aus welchen Komponenten es besteht, um so die Grundlage für eine genauere Betrachtung des Urheberrechts zu schaffen.

Der zweite Teil dieser Arbeit soll sich konkret mit dem Urheberrecht auseinandersetzen und kurze Einblicke in das Patent-, Namens- und Markenrecht bieten. Dies wird sowohl auf internationaler, europäischer und nationaler (österreichischer) Ebene geschehen.

Im abschließenden Teil dieser Arbeit wird anhand von Beispielen aus der Praxis auf das Thema Plagiate bei Computerspielen eingegangen.

2 Das Computerspiel

2.1 Was ist ein Computerspiel

Wikipedia definiert das Computerspiel folgendermaßen:

*„Ein **Computerspiel** (in der Umgangssprache teilweise als *Game* bezeichnet, vom englischen **game** für Spiel) ist ein interaktives Medium; ein Programm auf einem Computer, das einem oder mehreren Benutzern ermöglicht, ein durch implementierte Regeln beschriebenes Spiel zu spielen“¹*

Grob unterteilen kann man Computerspiele anhand der Hardware die benutzt wird, um die Programme auszuführen. So unterscheidet man zwischen Arkade-Spielen, Spielen für Spielautomaten, die oben definierten Computerspiele, welche auf Heim-Computern gespielt werden, Video- bzw. Konsolenspielen, die auf Spielkonsolen laufen und Videospielen für tragbare Endgeräte, wie z.B.: dem allseits bekannten Gameboy.²

Um den urheberrechtlichen Schutz von Computerspielen zu erläutern ist eine Differenzierung in Arkade-Spiele, Computerspiele, Konsolenspiele und tragbare Videospiele nicht notwendig. Der Begriff des Computerspiels kann hier generalisierend verwendet werden, da es sich bei Spielautomaten, Konsolen oder tragbaren Geräten um spezialisierte Computer handelt, die einzig dazu entwickelt werden, um Spiele auszuführen.

¹ <http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspiel>, Stand: 13.06.2011

² http://www.bpb.de/themen/NGYBQY,1,0,Computerspiele%3A_Was_ist_das.html#art1, Stand: 13.06.2011

Abgesehen von dem zugrunde liegenden Programm, das alle Eingaben der Spieler, sei es via Tastatur, Maus oder Mikrophon, verarbeitet und darauf reagiert, ist der wohl augenscheinlichste Bestandteil die graphische Ausgabe auf dem Bildschirm. Abhängig von der Leistung der Hardware, auf der das Computerspiel ausgeführt wird, ist die Grafik moderner Computerspiele qualitativ oft schon mit Spielfilmen vergleichbar.

Neben der graphischen Darstellung des Geschehens enthalten Computerspiele oft textuelle Beschreibungen (z.B.: Einheiten- oder Missionsbeschreibungen), tabellarische Darstellungen (z.B.: Ranglisten), Bilder, sowie die Menüführung.³ Ein weiteres wichtiges Element sind akustische Signale, wie Hintergrundmusik und Soundeffekte, welche maßgeblich zur Atmosphäre eines Computerspiels beitragen.⁴

2.2 Geschichte der Computerspiele

Die Erfolgsgeschichte der Computerspiele beginnt im Jahre 1958 im Brookhaven National Laboratory in Upton, New York.⁵ Auf einem analogen Labor-Computer entwickeln William A. Higinbotham und Robert V. Dvorak „Tennis for Two“ als Attraktion für einen Tag der offenen Tür.⁶

Der nächste große Schritt und gleichzeitig der Beginn des goldenen Zeitalters der Arkade-Spiele gelingt 1972 mit der Gründung von ATARI und der Veröffentlichung des Videospieleautomaten „Pong“.⁷ Sechs Jahre später entwickelt die japanische Firma Taito mit „Space Invaders“ ein weiteres weltbekanntes Arkade-Spiel.⁸

Der überwältigende Erfolg von „Space Invaders“ führt zu vielen Nachahmern, die ihre eigenen Versionen des Spiels auf den Markt bringen. Durch eine nicht ordnungsgemäße Anmeldung des Copyrights reicht schon eine Änderung des Namens um rechtliche Folgen zu vermeiden.⁹

In den 70er Jahren entstehen erste Spiele für Heimcomputer. Diese sind auf Grund der Einschränkungen der frühen Mainframes und Microcomputer zumeist textbasiert.¹⁰ Ein bekannter Vertreter dieser Gattung ist das Spiel „Zork“, das 1979 auf den Markt kommt.¹¹ Erst Mitte der 80er Jahre verdrängen schnellere Prozessoren, mehr Speicher, verbesserte Grafik und Sound die reinen textbasierten Computerspiele.

³ http://www.bpb.de/themen/NGYBQY,2,0,Computerspiele%3A_Was_ist_das.html#art2, Stand: 13.06.2011

⁴ http://www.bpb.de/themen/NGYBQY,2,0,Computerspiele%3A_Was_ist_das.html#art2, Stand: 13.06.2011

⁵ <http://www.8bit-museum.de/> - Level 1: Bits aus der Anfangsphase, Stand: 13.06.2011

⁶ <http://www.8bit-museum.de/> - Level 1: Bits aus der Anfangsphase, Stand: 13.06.2011

⁷ <http://www.new-media-engineering.com/computerspiele/etablierung.php>, Stand: 13.06.2011

⁸ <http://www.8bit-museum.de/> - Level 2: Die Münzen werden knapp, Stand: 13.06.2010

⁹ <http://www.8bit-museum.de/> - Level 2: Die Münzen werden knapp, Stand: 13.06.2010

¹⁰ <http://www.8bit-museum.de/> - Level 1: Textabenteuer, Stand: 27.06.2010

¹¹ <http://www.8bit-museum.de/> - Level 1: Textabenteuer, Stand: 27.06.2010

Mit der Verbreitung von Heimcomputern beginnt der Stern der Arkade-Spiele zu sinken. In den Jahren zwischen 1995 und 1998 gelangen Blizzard Entertainment mit „Worcraft II: Tides of Darkness“, „Diablo“ und „StarCraft“ beispiellose Erfolge, besonders das anfangs von den Kritikern verlachte „StarCraft“ bleibt über ein Jahrzehnt eines der erfolgreichsten Computerspiele der Geschichte.¹²

Mit dem Nintendo Entertainment System (1986) und dem Super Nintendo Entertainment System (1993) erfährt der schwächelnde Spielkonsolenmarkt erneut einen Aufschwung.¹³ Zwar bleibt das Segment der Spielkonsolen, auch dank dem Marktführer Nintendo, vorerst auf niedrige Altersstufen beschränkt, dies ändert sich aber mit der Markteinführung der Sony PlayStation, die die Spielkonsole auch für ältere Spieler interessant macht.¹⁴

Vorläufig entscheidet der Heimcomputer das Duell noch für sich, wird aber in den ersten Jahren des 21. Jahrhunderts von den Spielkonsolen überrundet.¹⁵ Mit ein Grund für die Überflügelung dürfte wohl der Vorteil der Konsolen sein, alle für die jeweilige Konsole verfügbaren Titel auf höchstem graphischen Niveau darzustellen, während es bei Heimcomputern nur mit hohem finanziellen Aufwand möglich ist, auf der Höhe der Zeit zu bleiben.¹⁶

3 Schutz von Computerspielen

3.1 Urheberrecht

Wie bereits in Kapitel 2 erläutert, besteht ein Computerspiel aus mehreren Teilen. Der grundlegendste Teil ist hierbei das eigentliche Computerprogramm, das auf dem Computer ausgeführt und vom Spieler bedient wird und mit selbigem interagiert.

3.1.1 Internationales Urheberrecht

1995 wurde die Welthandelsorganisation (WTO) gegründet. Sie stützt sich im Kern auf das seit 1947 bestehende GATT Abkommen (**G**eneral **A**greement on **T**ariffs and **T**rade) und enthält mit über 40 Einzelübereinkommen ergänzende Regelungen für bisher unregelte Materien.¹⁷

Eine dieser Regelungen ist das TRIPs Abkommen (Abkommen über handelsbezogene Aspekte der Rechte des Geistigen Eigentums, englisch:

¹²<http://diablo-3.gamersunity.de/text729/blizzard-entertainment-eine-erfolgsgeschichte.html>, Stand: 13.06.2011

¹³ http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/service/nintendo-geschichte_9911.html, Stand: 13.09.2011

¹⁴ http://www.marctv.de/blog/2005/11/29/spiele_konsole_vs_pc/, Stand: 13.06.2011

¹⁵ <http://www.golem.de/0405/31096.html>, Stand 10.06.2011

¹⁶ http://www.marctv.de/blog/2005/11/29/spiele_konsole_vs_pc/, Stand: 13.06.2011

¹⁷ Busche J., (2007) S. 7

Agreement on **T**rade **R**elated Aspects of **I**ntellectual **P**roperty Rights), welches sich mit dem geistigen Eigentum beschäftigt und als WTO-Übereinkommen Teil der Welthandelsordnung und somit auch Teil des internationalen Rechts ist.¹⁸

„Die Mitglieder wenden die Bestimmungen dieses Übereinkommens an. Die Mitglieder dürfen in ihr Recht einen umfassenderen Schutz als den durch dieses Übereinkommen geforderten aufnehmen, vorausgesetzt, dieser Schutz läuft diesem Übereinkommen nicht zuwider, sie sind dazu aber nicht verpflichtet. Es steht den Mitgliedern frei, die für die Umsetzung dieses Übereinkommens in ihrem eigenen Rechtssystem und in ihrer Rechtspraxis geeignete Methode zu verwenden.“¹⁹

Wie in Artikel 1 Absatz 1 in Teil I des TRIPs Abkommen ersichtlich, handelt es sich hier um einen Mindeststandard zum Schutz des geistigen Eigentums. Dieser Mindeststandard muss von allen Mitgliedern in ihr bestehendes Rechtssystem eingearbeitet werden, wobei die Mittel, mit denen das Abkommen integriert wird, den jeweiligen Mitgliedern frei stehen.

Für Österreich trat das TRIPs Abkommen am 06.01.1995 mit dem Beitritt zur WTO in Kraft.²⁰

Wichtiges für unser Thema steht im Teil II Abschnitt 1 Urheberrecht und verwandte Schutzrechte in Artikel 10 Computerprogramme und Zusammenstellungen von Daten. Die Zusammenstellungen von Daten können hier aber außer Acht gelassen werden, da sie nicht Teil der in dieser Arbeit zu behandelnden Thematik sind.

„Computerprogramme, gleichviel, ob sie in Quellcode oder in Maschinenprogrammcode ausgedrückt sind, werden als Werke der Literatur nach der Berner Übereinkunft (1971) geschützt.“²¹

Das TRIPs Abkommen legt hier zwar keine Definition fest, was unter einem Computerprogramm zu verstehen ist, wodurch ein sehr großer Interpretationsspielraum entsteht. Es wird lediglich festgehalten, dass Anweisungen zur Steuerung eines Computers, egal in welcher Form, als Werke der Literatur unter den Schutz des Urheberrechts fallen.²²

Einschränkend wirkt hier Artikel 9, in dem es heißt:

„Der urheberrechtliche Schutz erstreckt sich auf Ausdrucksformen und nicht auf Ideen, Verfahren, Arbeitsweisen oder mathematische Konzepte als solche.“²³

¹⁸ Busche J., (2007) S. 7

¹⁹ Teil I, Art. 1, Abs. 1, TRIPs

²⁰ Renner W., (1998) S.69

²¹ Teil II, Abschnitt 1, Art. 10, Abs. 1, TRIPs

²² Busche J., (2007) S. 236

²³ Teil II, Abschnitt 1, Art. 9, Abs. 2, TRIPs

Das bedeutet, dass die Idee hinter einem Computerprogramm als solche nicht durch das Urheberrecht geschützt ist. So ist die Idee, auf einer begrenzten Spielkarte Gegner zu besiegen, um „Erfahrung“ zu sammeln und seinen Charakter weiter zu entwickeln, wie sie eindeutig dem Computerspiel „Diablo“ von Blizzard Entertainment zugrunde liegt, nicht geschützt. Erst das konkrete Produkt, in diesem Fall das Spiel „Diablo“ als Umsetzung der Idee, steht unter dem Schutz des Urheberrechts. So steht es auch jedem anderen frei, seine eigene Interpretation der oben genannten Idee zu entwickeln.

3.1.2 Richtlinien des Europäischen Parlaments und des Rates über den Rechtsschutz von Computerprogrammen

Am 14. Mai 1991 wurde vom Rat der europäischen Union die Richtlinie 91/250/EWG erlassen. Mit dieser Richtlinie sollten die unterschiedlichen Standards der Mitgliedsländer im Bezug auf den urheberrechtlichen Schutz von Computerprogrammen harmonisiert und so schädliche Auswirkungen auf den Binnenmarkt behoben werden.²⁴

Seit April 2009 liegt in der Richtlinie 2009/24/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 23. April 2009 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen eine inhaltlich geänderte Fassung der Richtlinie 91/250/EWG vor. Der für diese Arbeit relevante Artikel 1, der sich mit dem Gegenstand des Schutzes beschäftigt, wurde dabei nicht geändert.

„Gemäß den Bestimmungen dieser Richtlinie schützen die Mitgliedstaaten Computerprogramme urheberrechtlich als literarische Werke im Sinne der Berner Übereinkunft zum Schutze von Werken der Literatur und der Kunst. Im Sinne dieser Richtlinie umfasst der Begriff „Computerprogramm“ auch das Entwurfsmaterial zu ihrer Vorbereitung.“²⁵

Inhaltlich decken sich hier die Richtlinie 2009/24/EG und TRIPs, denn beide stellen klar, dass Computerprogramme als literarische Werke zu schützen sind. Die Richtlinie 2009/24/EG stellt, anders als das TRIPs, Entwurfsmaterialien zu Computerprogrammen unter den Schutz des Urheberrechts. Hierbei dürfte es sich um Ablauf-, Klassendiagramme und Ähnliches handeln.

Absatz 2 stellt hier ebenfalls, wie Artikel 9 Absatz 2 Abschnitt 1 in Teil II des TRIPs Abkommens klar, dass nur das Ergebnis des Schaffungsprozesses, also das Computerprogramm, durch das Urheberrecht geschützt wird, die Idee dahinter jedoch nicht.

„Der gemäß dieser Richtlinie gewährte Schutz gilt für alle Ausdrucksformen von Computerprogrammen. Ideen und Grundsätze, die irgendeinem Element eines Computerprogramms zugrunde liegen, einschließlich der den

²⁴ 91/250/EWG

²⁵ Art. 1, Abs. 1, 2009/24/EG

*Schnittstellen zugrunde liegenden Ideen und Grundsätze, sind nicht im Sinne dieser Richtlinie urheberrechtlich geschützt.*²⁶

Absatz 3 der Richtlinie 2009/24/EG stellt des Weiteren klar, dass Computerprogramme geschützt werden, sobald sie „individuelle Werke in dem Sinne darstellen, dass sie das Ergebnis der eigenen geistigen Schöpfung ihres Urhebers sind“.²⁷ Andere Kriterien dürfen zur Bestimmung der Schutzwürdigkeit nicht herangezogen werden.²⁸

Abschließend kann man feststellen, dass sich Internationales Recht und die Richtlinien der europäischen Union im Hinblick auf den Schutz von Computerprogrammen entsprechen. Auch verweisen beide auf den Umstand, dass die Idee hinter einem Computerprogramm nicht durch das Urheberrecht geschützt wird.

3.1.3 Österreichisches Urheberrecht

Bis ins Jahr 1993 war das Bundesgesetz gegen den unlauteren Wettbewerb das primäre Schutzgesetz für Computerprogramme in Österreich.²⁹ Erst mit der UrhGNov 1993 wurde das österreichische Urheberrechtsgesetz internationalen und europäischen Mindestanforderungen entsprechend novelliert und der Schutz von Computerprogrammen explizit verankert.³⁰

Wie im TRIPs und Richtlinie 2009/24/EG vorgesehen, werden Computerprogramme auch in Österreich als Werke der Literatur urheberrechtlich geschützt, wobei Werke der Literatur folgendermaßen definiert werden:

„[...] Sprachwerke aller Art einschließlich Computerprogrammen (§ 40a);“³¹

Nicht ausdrücklich festgeschrieben ist, dass Ideen und Grundsätze keinen Schutz durch das Urheberrecht genießen. Im österreichischen Urheberrecht wird aber das Werk als eigentümliche geistige Schöpfung geschützt, was in diese Richtung interpretierbar ist.³²

Sondervorschriften für Computerprogramme finden sich im Abschnitt VIa des UrhG. §40a Absatz 1 stellt den Werkscharakter von Computerprogrammen klar:

„Computerprogramme sind Werke im Sinn dieses Gesetzes, wenn sie das Ergebnis der eigenen geistigen Schöpfung ihres Urhebers sind.“³³

²⁶ Art. 1, Abs. 2, 2009/24/EG

²⁷ Art. 1, Abs. 3, Satz 1, 2009/24/EG

²⁸ Art. 1, Abs. 3, Satz 2, 2009/24/EG

²⁹ Renner W., (1998) S.11

³⁰ Renner W., (1998) S.11

³¹ Hauptstück 1, Abschnitt I, § 2, Z. 1 UrhG, BGBl. Nr. 93/1993

³² Hauptstück 1, Abschnitt I, § 1, Abs. 1 UrhG, BGBl. Nr. 93/1993

³³ Hauptstück 1, Abschnitt VIa, § 40a, Abs. 1 UrhG, BGBl. Nr. 93/1993

Und Absatz 2 stellt sicher, dass konform internationalem Recht und EU Richtlinien alle Ausdrucksformen von Computerprogrammen geschützt werden.

„In diesem Gesetz umfaßt der Ausdruck „Computerprogramm“ alle Ausdrucksformen einschließlich des Maschinencodes sowie das Material zur Entwicklung des Computerprogramms.“³⁴

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass das österreichische Urheberrecht internationalen und europäischen Mindeststandards entspricht. Computerprogramme werden als Werke der Literatur in all ihren Ausdrucksformen urheberrechtlich geschützt. Nicht geschützt hingegen ist die Idee hinter einem Computerprogramm.

In Computerprogramme integrierte Werke, wie Texte, akustische Signale, Bilder, Grafiken zählen nicht zu einem Computerprogramm, da sie nur in das Programm eingebettet sind und von ihm angezeigt werden. Sie gelten als eigenständige Werke und werden als solche durch das Urheberrecht geschützt.³⁵ Folglich gilt dies auch für die in Kapitel 2.1 erläuterten Teile eines Computerspiels.

3.2 Markenrecht

Zusätzlich zum Urheberrecht kann ein Computerspiel noch markenrechtlich geschützt sein. Durch das Markenrecht werden besondere Kennzeichen geschützt, was dazu dient, gleichartige Waren verschiedener Anbieter zu unterscheiden.³⁶ Unter einer Marke ist folgendes zu verstehen:

„Unter dem Begriff „Marke“ [...] wird das kraft Eintragung in das Markenregister Formalschutz genießende Kennzeichen verstanden.“³⁷

Hier wäre noch der Unterschied zwischen Wort- und Bildmarken erwähnenswert. Als Wortmarke lässt sich der Name eines Computerspiels beispielsweise „StarCraft“ oder der Name der Entwicklerfirma „Blizzard Entertainment“ schützen.³⁸ Die Bildmarke schützt hingegen das dazugehörige Logo entweder der Firma oder der Spielesoftware.³⁹ Eine Mischform ist die sogenannte Mischmarke, die aus Wort- und Bildteilen besteht.⁴⁰

Zu beachten ist hierbei noch, dass durch das Markenrecht nur die Bezeichnung, nicht jedoch der Inhalt geschützt wird.

³⁴ Hauptstück 1, Abschnitt VIa, § 40a, Abs. 2 UrhG, BGBl. Nr. 93/1993

³⁵ Fina, S. (2006), S. 5

³⁶ Renner W., (1998) S.16

³⁷ Renner W., (1998) S.16

³⁸ Renner W., (1998) S.16

³⁹ Renner W., (1998) S.16

⁴⁰ Renner W., (1998) S.16

3.3 Patentrecht

Im Bereich der Patente stellt sich die Sachlage eindeutig dar, da es keinen Patentschutz für Computerprogramme (Computerspiele) gibt.⁴¹

4 Plagiate von Computerspielen

4.1 Limbo of the Lost

Einer der aufsehenerregendsten Plagiatsfälle der letzten Jahre war wohl das Computerspiel „Limbo oft he Lost“ der Majestic Studios. Knapp ein Jahr nach der Veröffentlichung des Spiels berichtete Gamespot (<http://www.gamespot.com>) im Juni 2008 von auffälligen Übereinstimmungen in Raumdesign, verwendeten Texturen und Objekten zwischen oben genanntem „Limbo oft he Lost“ und dem 2006 von Bethesda Softworks entwickelten „The Elder Scrolls IV: Oblivion“.⁴²



Abbildung 1 – Vergleich zwischen Limbo oft he Lost (links) und Oblivion (rechts)⁴³

Betrachtet man den in Abbildung 1 gezeigten Vergleich, wird auf den ersten Blick deutlich, dass es sich hier um mehr als nur zufällige Übereinstimmungen handelt. Zusätzlich zu „The Elder Scrolls IV: Oblivion“ sollen die Entwickler der Majestic Studios auch Inhalte anderer Spiele kopiert haben:

"[...] Diablo 2, Painkiller (dt.), Thief: Deadly Shadows, The Elder Scrolls 3: Morrowind, Vampire: The Masquerade - Bloodlines, Silent Hill 4, Crysis,

⁴¹ Schneider J., (2003) S. XVI

⁴² <http://www.gamespot.com/news/6192438/pc-game-accused-of-purloining-oblivion-assets>, Stand: 13.06.2011

⁴³ <http://www.pcgames.de/The-Elder-Scrolls-4-Oblivion-PC-27281/News/Entwickler-klaut-dreist-bei-Oblivion-Orte-nahezu-1-1-kopiert-647222/galerie/837225/?fullsize>, Stand: 13.06.2011

*World of Warcraft und Szenen aus den Filmen Spawn und Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt.*⁴⁴

Dieser Plagiatsfall schlug auch in der Community große Wellen. Ein eigenes Wiki (http://lotl.wikia.com/wiki/Limbo_of_the_Lost_Wiki) wurde eingerichtet und alle vermuteten Urheberrechtsverletzungen dokumentiert.

Betrachtet man diesen Fall so, kann man feststellen, dass sich die Urheberrechtsverletzung in diesem Fall weder auf das Computerprogramm bezieht, noch auf die Ausdrucksform der Idee, sondern auf die in die entsprechenden Computerprogramme integrieren Werke. Diese werden aber als eigenständige Werke vom Urheberrecht geschützt.

4.2 Gameloft

Im Jänner 2011 bezog Michel Guillemot, Gameloft-CEO, mit folgendem Statement Stellung zu Plagiatsvorwürfen gegen Gameloft:

*„Die Industrie hat sich immer um eine limitierte Anzahl von Themen gedreht. Es gibt vielleicht eine neue Idee im Jahr. Und wenn ein gewisses Spiel auf einer Plattform nicht verfügbar ist, dann solltest du eins machen. Kritisch wird es nur, wenn man aus einer guten Idee ein schlechtes Spiel macht.“*⁴⁵

Grund dieser Anschuldigungen waren augenscheinliche Parallelen zwischen Spielen, die von Gameloft für mobile Endgeräte auf den Markt gebracht wurden und nicht für mobile Endgeräte konzipiert Spieleserien anderer Hersteller. Namentlich wurden die Spiele „N.O.V.A“ als Klon der „Halo“ Reihe (Bungie Studios), „Shadow Guardian“ als Abklatsch von „Uncharted“ (Naughty Dog) sowie „Modern Combat“ als Zwilling von „Modern Warfare“ (Infinity Ward) genannt.⁴⁶

Wenige Wochen nach dieser Stellungnahme erfolgte der Release von „Star Front: Collision“, welches als Kopie des weltberühmten Spieleerfolgs von Blizzard Entertainments „StarCraft“ gilt.⁴⁷

Bei beiden Spielen, sowohl „StarCraft“ als auch „Star Front“ handelt es sich um Echtzeitstrategiespiele. Als Spieler wählt man eine von 3 spielbaren Rassen, im Falle von „StarCraft“ Terraner, Zerg und Protoss

⁴⁴<http://www.pcgames.de/Webfundstueck-Thema-32701/News/Limbo-of-the-Lost-Skandal-weitert-sich-aus-Entwickler-klauten-auch-bei-anderen-Spielen-647321/>, Stand: 13.06.2011

⁴⁵<http://www.onlinewelten.com/games/gameloft/news/verantwortliche-beziehen-stellung-zu-plagiat-vorwuerfen-96097/>, Stand: 13.06.2011

⁴⁶<http://www.onlinewelten.com/games/gameloft/news/verantwortliche-beziehen-stellung-zu-plagiat-vorwuerfen-96097/>, Stand: 13.06.2011

⁴⁷<http://www.areamobile.de/news/17973-starfront-collision-starcraft-klon-kommt-auf-das-iphone/>, Stand: 13.06.2011

und hat das Ziel, durch Abbau von Mineralien bzw. Fördern von Gas, dem Bau von Einheiten und Gebäuden den Gegner zu besiegen.⁴⁸

So viel zur grundlegenden Idee, die hinter beiden Spielen steckt. Da aber laut Urheberrecht die Idee hinter einem Computerspiel nicht durch das Urheberrecht geschützt wird und sich die integrierten Werke, wie Graphiken, Modelle, Texturen und akustischen Signale ebenfalls unterscheiden, ist hier der Plagiatsvorwurf wohl nicht aufrecht zu erhalten.

Zwar sprechen die mangelnde Kreativität der Entwickler und das Statement des CEOs nicht für Gameloft, da jedem, der beide Computerspiele kennt, die Ähnlichkeit wohl sofort ins Auge springen wird. Der Vorwurf des Plagiats dürfte aber hier aus urheberrechtlicher Sicht nicht richtig sein.

5 Fazit

Abschließend kann man zusammenfassen, dass das Computerspiel als solches, wie auch in das Programm integrierte Werke sowie alle Materialien zur Entwicklung eines Computerspiels durch das Urheberrecht als Werke der Literatur geschützt werden. Materialien zur Entwicklung zählen urheberrechtlich zum Computerprogramm.

Integrierte Werke wie Bilder, enthaltener Text oder Musik werden ebenfalls, obwohl sie nicht zum Computerprogramm selber zählen, durch ihre Eigenschaft als eigenständige Werke geschützt. Erweitern kann man diesen Schutz noch durch das Kennzeichenrecht, indem man Name und Logo in das Markenregister einträgt. Ein patentrechtlicher Schutz für Computerspiele, als Computerprogramme, ist nicht vorgesehen.

In Österreich wurde mit der Urheberrechtsnovelle von 1993 der Schutz von Computerprogrammen gesetzlich verankert und internationalen Abkommen, sowie EU-Richtlinien Rechnung getragen.

⁴⁸<http://techland.time.com/2011/02/07/gamefronts-starfront-collision-looks-eerily-like-starcraft/>, Stand: 13.06.2011

6 Literaturliste

6.1 Bücher

Busche, J., Stoll, Peter-Tobias. (2007). TRIPs : Internationales und europäisches Recht des geistigen Eigentums. Köln [u.a.] : Carl Heymanns Verlag GmbH,– XXIV, S.795

Renner, W. (1998). Rechtsschutz von Computerprogrammen : Vergleich des österreichischen Urheberrechtsgesetzes mit den europäischen und den TRIPS-Mindeststandards ; ausgewählte Spezialfragen des Privatanklageverfahrens in Urheberrechtsstrafsachen. Wien : Manz, – XIX, S.135

Schneider, J. (2003). IT- und Computerrecht. 5., völlig neu bearbeitete Auflage – München : Deutscher Taschenbuch Verlag,– XXXII, S. 486

6.2 Gesetze, EU Richtlinien und internationale Abkommen

ABKOMMEN ZUR ERRICHTUNG DER WELTHANDELSORGANISATION;
Anhang 1C: Abkommen über handelsbezogene Aspekte der Rechte des geistigen Eigentums; BGBl. Nr. 1/1995

Richtlinie 2009/24/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 23. April 2009 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen (kodifizierte Fassung) (Text von Bedeutung für den EWR)

Urheberrechtsgesetz-Novelle 1993 — UrhGNov 1993; BGBl. Nr. 93/1993

6.3 Onlinequellen

Blizzard Entertainment – Eine Erfolgsgeschichte. URL: <http://diablo-3.gamersunity.de/text729/blizzard-entertainment-eine-erfolgsgeschichte.html> (Stand: 13.06.2011)

Computerspiele: Was ist das? Was unter Computerspielen verstanden und wie mit ihnen umgegangen wird. URL: http://www.bpb.de/themen/NGYBQY,1,0,Computerspiele%3A_Was_ist_da_s.html#art1 (Stand: 13.06.2011)

Fina, S. (2006). Der Schutz von Computerprogrammen (Software) im österreichischen Urheberrecht. Online im Internet. URL: http://spl.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/inst_unternehmensrecht/Wahlfachkorb_Technologierecht/SS_06/Fina_Software-Schutz.pdf (Stand: 13.06.2011)

Gamefront's Starfront: Collision Looks Eerily Like Starcraft - Techland - TIME.com. URL: <http://techland.time.com/2011/02/07/gamefronts-starfront-collision-looks-eerily-like-starcraft/> (Stand: 13.06.2011)

Gameloft - Verantwortliche beziehen Stellung zu Plagiat-Vorwürfen < News < Games < OnlineWelten. URL:

<http://www.onlinewelten.com/games/gameloft/news/verantwortliche-beziehen-stellung-zu-plagiat-vorwuerfen-96097/> (Stand: 13.06.2011)

Konsolenspiele verkaufen sich deutlich besser als PC-Titel - Golem.de.

URL: <http://www.golem.de/0405/31096.html> (Stand: 13.06.2011)

New Media Engineering. URL: <http://www.new-media-engineering.com/> (Stand: 13.06.2011)

Nintendo-Geschichte – Nintendo. URL:

http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/service/nintendo-geschichte_9911.html (Stand: 13.06.2011)

PC game accused of purloining Oblivion assets - News at GameSpot. URL:

<http://www.gamespot.com/news/6192438/pc-game-accused-of-purloining-oblivion-assets> (Stand: 13.06.2011)

News, Tests, Tipps, Cheats, Lösungen und Videos zu PC-Spielen - PC

GAMES.DE. URL: <http://www.pcgames.de/> (Stand: 13.06.2011)

Spiele: Konsole vs. Computer. URL:

http://www.marctv.de/blog/2005/11/29/spiele_konsole_vs_pc/ (Stand: 13.06.2011)

Starfront Collision: Starcraft-Klon kommt auf das iPhone. URL:

<http://www.areamobile.de/news/17973-starfront-collision-starcraft-klon-kommt-auf-das-iphone> (Stand: 13.06.2011)

The Dot Eaters/The Number Crunchers - Die Geschichte der Videospiele & Heimcomputer. URL: <http://www.8bit-museum.de/> (Stand: 13.06.2011)

Wikipedia Die freie Enzyklopädie. URL:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspiel> (Stand: 12.03.2011)