

von **Bodo Matthias Wedell**

Achtung Onlinespieler: Der Weg vom Handel mit virtuellem Gold zur realen Abmahnung

Doch keine schöne neue Welt: Der Handel mit virtuellen Gegenständen, etwa mit Spielgold, Avataren oder sonstigen Gegenständen (Items) aus Online-Fantasyspielen kann zu teuren wettbewerbs- und markenrechtlichen Abmahnungen führen. Streitwerte an die 150.000€ sind dabei keine Seltenheit – es geht also um viel....Geschäftstüchtige Spieler von Onlinespielen, wie etwa von WOW (World of Warcraft), Diabolo und anderen, haben längst erkannt, dass man mit dem Handel von Gegenständen aus der virtuellen Welt reales Geld verdienen kann. Gehandelt wird mit Onlineavataren und sonstigen Gegenständen, sog. items, die bei derartigen Spielen verwendet werden. Als Handelsplattformen kommen nicht nur die bekannten Onlineplattformen wie ebay in Betracht. Zu diesem Zweck existieren spezielle Online-Marktplätze wie itembay.com oder ingameparadise.de, um nur einige zu nennen. Doch sowohl das Marken und -Wettbewerbsrecht, als auch eingebrachte Vertragsbedingungen von Herstellern machen vor der scheinbar heilen Online-Parallelwelt nicht Halt und bringen Käufer und Verkäufer virtueller Gegenstände schnell zurück auf den harten Boden von Realität und Recht.

1. Worum geht`s bei den Abmahnungen von Onlinespieler-Zubehör?

Fantasy-Onlinespiele sind nicht erst seit WOW (World of Warcraft) oder Diabolo einer breiteren Öffentlichkeit bekannt und begeistern Millionen Anhänger weltweit. Der Fachmann nennt diese Art von Spielen MMORPGs (Massive Multi Online Role Player Games), bei denen Mitspieler weltweit miteinander interagieren. Hierbei bedienen sich die Spieler so genannter Onlineavatare, Spielfiguren, mit denen Online-Abenteuer bestanden werden wollen.

Diese Onlinecharaktäre können mit diversen Fähigkeiten oder Utensilien (Waffen udgl.) ausgestattet werden, um sich gegenüber der Konkurrenz abzuheben und diese zu besiegen. Normalerweise werden diese steigende Fähigkeiten oder Items im Laufe des Spiels sukzessive erworben. Wer aber über das nötige Kleingeld verfügt und willens ist dieses zu investieren, kann sich die dafür notwendige Zeit sparen und die notwendigen Items einfach käuflich erwerben. Verkäufer sind zumeist Leute, die die Zeit haben, die virtuellen Fähigkeiten oder Gegenstände mit dem regulären Spielverlauf zu erwerben, um diese dann gewinnbringend an Interessenten zu veräußern. So einfach hat sich ein Markt für nicht-real existierende Güter entwickelt. Für den Normalbürger mag diese Vorgehensweise, also der Kauf von virtuellen Gütern, unverständlich und absurd klingen. Es darf jedoch nicht vergessen werden, das Ruhm und Ehre der Onlinecommunity auf dem Spiel stehen, obgleich die wenigsten zugeben würden, echtes Geld für ihren Onlineavatar ausgegeben zu haben, anstatt ihn selbst in mühevoller Kleinarbeit aufgebaut zu haben.

Der Handel mit virtuellen Gegenständen hat sich mittlerweile zu einer belebten juristischen Diskussion

geführt, so geht es schließlich nach Schätzungen der Branche um Umsätze in mehrfacher Millionenhöhe.

Eine der Kernfragen ist die nach dem juristischen Eigentum an virtuellen Gütern, bzw. dessen Übertragbarkeit, insbesondere wenn diese durch Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGBs) des Rechtsinhabers, beispielsweise des Herstellers, untersagt ist. Ein privater Verkäufer virtueller Gegenstände kann durch den geschäftlichen Handel gegen wettbewerbs- und markenrechtliche Vorschriften verstoßen und sich einer teuren Abmahnung aussetzen. Zudem besteht die Gefahr, dass ihm vom Rechtsinhaber der Account gesperrt wird und er von einer weiteren Spielteilnahme ausgeschlossen wird.

2. Das Problem:

Die erste Frage ist, wie der Handel mit virtuellen Gegenständen nach deutschem Recht überhaupt qualifiziert werden kann, da es hierbei nicht um den Austausch von gegenständlichen Dingen geht, sondern letztlich um Teile eines Computerspieles mithin Computerprogramme, an denen der Hersteller im Regelfall umfangreiche Urheber- und Markenrechte hält. Es ist zu bedenken, dass sich der Verkäufer eines virtuellen Items im Falle eines wirksamen Kaufvertrages verpflichtet, Eigentum daran zu übertragen und der Käufer im Gegenzug verpflichtet ist, den vereinbarten Kaufpreis zu bezahlen. Es gelten die Grundsätze des normalen Kaufrechts. Beiden Ansprüche sind grundsätzlich gerichtlich durchsetzbar.

Bezüglich der Urheberrechte des Herstellers ist zu bedenken, dass diese einem Verkauf virtueller Gegenstände nur bedingt entgegenstehen, da sich seine Rechte an diesem und damit durch das Einbringen in den regulären geschäftlichen Verkehr eingeschränkt hat, sie dies bei körperlichen Gegenständen auch der Fall ist.

Der Handel mit virtuellen Gegenständen ist vielen Spieleherstellern ein Dorn im Auge. Dies hat vor allem zwei Gründe. Zum einen treten sie teilweise selber als Verkäufer auf, so dass sie eine Konkurrenz naturgemäß nicht zu schätzen wissen. Doch selbst wenn die Hersteller den Verkauf von virtuellen Gegenständen nicht als zusätzliche eigene lukrative Einnahmequelle verwenden, sehen sie den privaten Verkauf skeptisch entgegen. Sie befürchten durch den Handel eine Entwertung ihres Produkts, sofern dadurch die Möglichkeit gegeben wird, dem gewollten Spielverlauf durch den einfachen Zukauf von Gegenständen oder Fähigkeiten zu umgehen. Denn dieses würde letztlich dazu führen, dass das Produkt für den Verbraucher uninteressant wird und bei der „Onlinecommunity“ an „credibility“ verliert. Die ungewollte Folge könnte sein, dass sich diese dann vom Spiel abwendet.

Einige Spielehersteller versuchen mit Hilfe von allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGBs) dem ungewollten Handel entgegenzuwirken. Hierbei wird die Übertragung von virtuellen Gegenständen explizit für unzulässig erklärt und mit Sanktionen, wie etwa der Löschung des Accounts, sowie Abmahnungen belegt. Diese Verbote betreffen sowohl die Übertragung derartiger Gegenstände im Spiel selbst, als auch die Übertragung gegen reales Geld auf externen Plattformen.

Ein solches Verbot mittels Allgemeiner Geschäftsbedingungen zu gestalten, ist nicht ganz unproblematisch. Das Problem ist, dass diese vom Verbraucher ausdrücklich akzeptiert werden müssen

um rechtliche Wirkung zu entfalten. Es muss ihm vor Kauf die Möglichkeit gegeben werden muss, diese einzusehen. Sofern dieses nicht gewährleistet ist, werden diese AGB nicht Bestandteil des Kaufvertrags. Selbst wenn die genannte Hürde erfolgreich genommen wurde und die Geschäftsbedingungen wirksam in den Vertrag einbezogen wurden, garantiert dies noch immer nicht die rechtliche Wirksamkeit besagter Klauseln. Sie können dennoch unwirksam sein, sofern sie sich, etwa aufgrund ihrer optischen Gestaltung für den Verbraucher als „überraschend“ entpuppen. Überdies ist zu bedenken, dass die Wirksamkeit von AGBs zwischen Verbraucher und Hersteller keine Rechtswirkung zwischen den Spielern (Verbrauchern) untereinander entfaltet und somit etwaige rechtliche Verpflichtungen zwischen ihnen unberührt bleiben.

Eine gerichtliche Klärung aller Aspekte zu dieser Thematik steht noch aus. Allerdings hatte sich das OLG Hamburg sehr wohl in einem Urteil zu einer Konstellation geäußert. Im Ergebnis hatte das hanseatische Gericht einem Betreiber einer Internetplattform untersagt, einen Onlinehandel zu unterhalten auf dem mit virtuellem Spielgeld gehandelt wurde, vgl. OLG Hamburg, Urteil vom 17.10.2012, Az: 5 U 168/11. Das Gericht erblickte im Betreiben einer solcher Onlinehandelsplattform einen Behinderungswettbewerb nach § 4 Nr. 10 UWG, der den Nutzer (Verbraucher) zum Vertragsbruch gegenüber dem Spielehersteller verleite, wenn dieser die Übertragbarkeit explizit verboten hatte.

Das hanseatische Gericht hatte sich zudem noch mit einer möglichen Markenrechtsverletzung durch den Handel mit virtuellen Gegenständen geäußert. Die Markenrechte liegen im Regelfall beim Hersteller des Spiels. Das Gericht stellte die logische Feststellung, dass bei einem Handel mit virtuellen Gegenständen dem potentiellen Käufer auch mitgeteilt werden müsse, zu welchem Spiel das Angebot gehört, etwa zu Word of Warcraft. Gem. § 23 MarkenG ist dieses bei einem Handel mit Zubehör insoweit auch erlaubt und notwendig. Der Markenrechtsinhaber hat durch das Inverkehrbringen der Ware insoweit auf die Durchsetzbarkeit seiner Rechte verzichtet. Hier aber die Falle: Wenn ein wirksames Verbot besteht, mit derartigen virtuellen Gegenständen Handel zu betreiben, so darf der Markenname nicht für die Warenbeschreibung verwendet werden. Ansonsten: Abmahnung!

3. Unser Fazit:

Die Kurzdarstellung macht deutlich, dass auch der Handel mit virtuellen Gegenständen nicht unproblematisch ist und im Falle einer Abmahnung zur teuren Realität werden kann. Die Streitwerte einer solchen Abmahnung können leicht einen Betrag von 150.000€ und mehr ausmachen. Schon alleine deshalb sollten das zugegebenermaßen amüsante Problem nicht auf die leichte Schulter genommen werden.

Ein privater Verkäufer findet sich schnell im geschäftlichen Bereich wieder, selbst wenn er etwa kein Power-Seller bei ebay ist. Ein einmaliger Verkauf hingegen dürfte wohl eher unproblematisch sein.

Für Spielehersteller ist vor allem die richtige rechtswirksame Gestaltung der AGBs wichtig damit diese auch Teil des Kaufvertrages zwischen ihm und dem Verbraucher werden. Nicht zuletzt stellt sich gerade bei reinen Onlinekäufen auch das Problem der Beweisführung, was zumindest immer im Hinterkopf behalten werden sollte.

Letztlich verbietet es sich aufgrund der Komplexität der Materie, pauschale Aussagen zu treffen. Sofern

Sie Fragen zum Verkauf, dem Kauf von virtuellen Gegenständen haben, oder auch auf der anderen Seite Ihr Lizenzprodukt mit Hilfe von AGBs schützen möchten berät Sie das Team der IT-Recht Kanzlei gerne individuell und persönlich!

Autor:

Bodo Matthias Wedell

(freier jur. Mitarbeiter der IT-Recht Kanzlei)