



Einleitung

Diese Arbeit befasst sich mit den Fragen, wer rechtlich zum Support von Online-Komponenten digitaler Spiele, insbesondere des Online-Mehrspielermodus und der Online-DRM-Systeme, verpflichtet ist, wann er sich von dieser Pflicht lösen darf und ob nach dem Ende des Supports Erwerber digitaler Spiele eigenmächtig den Online-Mehrspielermodus wiederherstellen und Online-DRM-Systeme eliminieren dürfen.

Gegenstand dieser Arbeit sind digitale Spiele. Sofern digitale Spiele in Literatur und Rechtsprechung definiert werden, beschränken sich diese Begriffsbestimmungen bisher auf die audio-visuelle Rezeption dieses Produkts. Sie werden als „Bild- bzw. Bildtonfolgen“¹ umschrieben, die „vergleichbar einem Film“² „mittels Grafik- und Audioausgaben eine virtuelle Spielumgebung“³ erzeugen. Aufgrund ihres Fokusses auf die audio-visuelle Rezeption vermögen die genannten Begriffsbestimmungen digitale Spiele jedoch nicht von anderen multimedialen Produkten, wie z.B. Webseiten, animierten Präsentationen oder gar Videofilmen, trennschaft abzugrenzen. Zum Zwecke der Ermöglichung sowohl einer solchen Abgrenzung als auch einer besseren inhaltlichen Konturierung des Begriffs „digitale Spiele“, soll dieser Arbeit die folgende Definition zugrunde gelegt werden, die weitgehend dem „classic game model“⁴ von *Juul* entspricht, dieses jedoch um den Aspekt des Digitalcomputers erweitert. Hiernach ist ein digitales Spiel ein Produkt, welches ein interaktives, regelgebundenes Handeln mit variablen, persönlichen Ergebnissen innerhalb einer mittels Digitalcomputer simulierten Realität ermöglicht und nur nach Vereinbarung Konsequenzen im Leben nach sich zieht.⁵ Dabei ist der Begriff des „Digitalcomputers“ weit zu verstehen und umfasst digitale Geräte, wie z.B. PCs, Spielekonsolen, Smartphones oder auch Tablets. Unter-

¹ *Poll/Brauneck*, GRUR 2001, 389, 389.

² *Katko/Maier*, MMR 2009, 306, 306; vgl. zu diesem Aspekt auch *Wandtke/Bullinger/Manegold/Czernik*, Vor. §§ 88 ff. UrhG, Rn. 61; *Schack*, Urheberrecht, S. 732; OLG Hamburg, GRUR 1983, 436, 437 – *PUCKMAN*.

³ *Lambrecht*, Bildschirmspiele, S. 22.

⁴ *Juul*, *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness* (2003), abrufbar unter <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>.

⁵ Vgl. ebd.

suchungsgegenstand dieser Arbeit sind dabei ausschließlich digitale Spiele, deren Nutzung die Installation eines Spielclients auf dem Digitalcomputer ihres Erwerbers voraussetzt.

Moderne digitale Spiele enthalten verschiedene Online-Komponenten. Zu ihnen zählt vor allem der Online-Mehrspielermodus, mithilfe dessen mehrere Spieler innerhalb einer Spielwelt über das Internet mit- oder gegeneinander spielen können.

Daneben gibt es Online-Komponenten, welche die ungenehmigte Verbreitung und Nutzung von Spielkopien verhindern. Da ihre Aufgaben somit im Bereich des Digital Rights Management⁶ liegen, werden diese Online-Komponenten im Folgenden Online-DRM-Systeme genannt.

Beide Arten dieser Online-Komponenten können ihre Zwecke nur erfüllen, wenn die Spielkopie über das Internet mit bestimmten Servern verbunden ist.

Wenn diese Verbindung der Spielkopie mit den jeweiligen Servern nicht zustande kommt, kann die Nutzungsmöglichkeit der Spielkopie ganz oder zum Teil entfallen. Wenn bspw. die für die DRM-Systeme notwendigen Server nicht erreichbar sind, kann sich der Spieler nicht mehr beim Start des Spiels anmelden, sodass der weitere Ablauf des Spiels blockiert wird. Falls eine Verbindung zu den für den Online-Mehrspielermodus eingesetzten Servern fehlschlägt, kann der Online-Mehrspielermodus nicht mehr genutzt werden.

In der digitalen Spielindustrie ist eine Vielzahl von Akteuren tätig. Dazu zählen vor allem Entwickler, Publisher, Konsolenhersteller und Händler.

Der Spieleentwickler befasst sich mit der Konzeption, dem Design und der Programmierung des digitalen Spiels.⁷ Er ist entweder unabhängig am Markt tätig oder einem Publisher angegliedert.⁸

Zu den Hauptaufgaben des Publishers zählen die Finanzierung und die Vermarktung digitaler Spiele.⁹ Darüber hinaus sind sie für die Preisgestaltung verantwortlich, übernehmen das Lizenzmanagement und koordinieren alle an der Produktion und Distribution der Spiele beteiligten Unternehmen.¹⁰ Viele Publisher stellen international agierende Konzerne mit zum Teil über 1.000 Beschäftigten dar.¹¹

Die Händler veräußern die Kopien der digitalen Spiele an den Endverbraucher.

⁶ Siehe zum Begriff *Bechtold*, Informationsrecht, S. 2 ff.; *Arlt*, Digital Rights Management Systeme, S. 9 f.

⁷ *Kempf*, Videospieleindustrie, S. 45; vgl. *Wirtz*, Internetmanagement, S. 677.

⁸ *Wimmer*, Massenphänomen, S. 131.

⁹ Ebd.; *Kempf*, Videospieleindustrie, S. 46; *Wirtz*, Internetmanagement, S. 702.

¹⁰ *Kempf*, Videospieleindustrie, S. 46.

¹¹ *Wimmer*, Massenphänomen, S. 131.

Zwar werden in Deutschland digitale Spiele nach wie vor noch auf Datenträgern im Einzelhandel vertrieben¹², jedoch gewinnt die Online-Distribution zunehmend an Bedeutung¹³. Es gibt mittlerweile verschiedene Online-Plattformen, auf denen Privatpersonen digitale Spiele erwerben und herunterladen können.¹⁴ Es gibt auch Planungen einiger Publisher, in Zukunft digitale Spiele ausschließlich selbst online zu verbreiten.¹⁵

Publisher digitaler Spiele betreiben in der Regel die sowohl für den Online-Mehrspielermodus¹⁶ als auch für DRM-Systeme erforderlichen Server¹⁷. Sie setzen die Nutzer der digitalen Spiele üblicherweise auch darüber in Kenntnis, dass der Support der Online-Komponenten bestimmter Spiele demnächst beendet wird.¹⁸

Es ist aber auch möglich, dass Händler den Support der Online-Komponenten übernehmen. Ein Beispiel hierfür stellt die Vertriebsplattform *Steam* dar, die nicht nur den Erwerb von digitalen Spielen per Download anbietet, sondern auch den Betrieb von für den Online-Mehrspielermodus erforderlichen Servern.¹⁹

Für den Support schalten Publisher zum Teil auch externe Betreiber großer Datacenter ein.²⁰ Zu diesen Betreibern gehören insbesondere *Microsoft*, *Google* und *IBM*, die für Publisher maßgeschneiderte Lösungen für den Betrieb der einzusetzenden Server entwickeln.²¹ Hinzu kommen Unternehmen, die vor allem auf den Support von Online-Komponenten digitaler Spiele spezialisiert sind, wie z. B. das mittlerweile nicht mehr am Markt tätige Unternehmen *GameSpy*.

¹² Wirtz, Internetmanagement, S. 704.

¹³ Wimmer, Massenphänomen, S. 132; vgl. insgesamt hierzu auch die Marktübersicht des *game – Verband der deutschen Games-Branche*, Deutscher Games-Markt 2018 (2018), abrufbar unter <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2018/>.

¹⁴ Wirtz, Internetmanagement, S. 722.

¹⁵ Wimmer, Massenphänomen, S. 132.

¹⁶ *Armitage*, in Cormode/Thottan, Algorithms for Next Generation Networks, S. 408.

¹⁷ Vgl. *Hartley*, Ubisoft apologises after DRM server fail (2010), abrufbar unter <https://www.techradar.com/news/gaming/ubisoft-apologises-after-drm-server-fail-675623>; *Plafke*, Valve pulls a game from Steam library for the first time, even if you bought it (2013), abrufbar unter <http://www.geek.com/games/valve-pulls-game-from-steam-library-for-the-first-time-even-if-you-bought-it-1580981/>.

¹⁸ Dazu sogleich, S. 8 f.

¹⁹ Vgl. die Erläuterung des Matchmaking auf der Webseite von *Steamworks*, Steam-Matchmaking und Lobbys (2020), abrufbar unter <https://partner.steamgames.com/doc/features/multiplayer/matchmaking>.

²⁰ *Kauert*, in Wandtke/Ohst, Medienrecht Praxishandbuch, Band 2: Schutz von Medienprodukten, S. 559.

²¹ *Microsoft Corporation*, Errichten Sie Ihr Gaming-Imperium -- mit Microsoft Azure! (2019), abrufbar unter <https://azure.microsoft.com/de-de/solutions/gaming/>; *Google LLC*, Überblick über die Cloud-Spieleinfrastruktur (2020), abrufbar unter <https://cloud.google.com/solutions/gaming/cloud-game-infrastructure>; *IBM Corporation*, IBM IBM Cloud for game servers (2020), abrufbar unter <https://www.ibm.com/cloud/gaming>.

Dem Nutzer ist im Zeitpunkt des Erwerbs weder klar, ob sich der Publisher zum Support der Online-Komponenten des digitalen Spiels verpflichtet und falls ja, wie lange diese Verpflichtung andauert. Rein tatsächlich ist die Dauer des Supports von Online-Komponenten jedenfalls begrenzt. Jährlich wird er für zahlreiche digitale Spiele beendet mit der Folge, dass ihre Nutzungsmöglichkeit ganz oder zum Teil wegfällt.²²

Im Jahr 2014 wurde der Support der Online-Komponenten von einer verhältnismäßig großen Anzahl von Spieletiteln beendet. Betroffen waren insgesamt ca. 563²³ Spieletitel von Publishern, wie *Nintendo*, *Electronic Arts* (im Folgenden: „EA“), *Ubisoft*, *2K*, *Microsoft*, *Sony Computer Entertainment* und *Capcom*.²⁴

Insgesamt fiel die Supportdauer der einzelnen Spieletitel sehr unterschiedlich aus. Zwischen der Erstveröffentlichung der 563 Spiele und dem Ende des Supports ihrer Online-Komponenten lag eine durchschnittliche Supportdauer von rund 5,5 Jahren. Für etwa sechs der 563 Spieletitel wurde der Support für eine Dauer von mindestens 12 Jahren aufrechterhalten.²⁵ Auf der anderen Seite wurde der Support für die Online-Komponenten von mindestens 40 Spieletiteln bereits vor Ablauf von drei Jahren nach ihrem Erscheinungsdatum beendet. Darunter sind 15 Spiele, deren Support vor Ablauf von zwei Jahren beendet wurde und ein Spiel, dessen Online-Komponenten weniger als ein Jahr genutzt werden konnten. Die folgende Tabelle listet in alphabetischer Reihenfolge die zuletzt genannten 16 Spiele und die Dauer des Supports ihrer Online-Komponenten auf:

²² *Electronic Frontier Foundation*, Comments of the Electronic Frontier Foundation (2015), S. 2, abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/comments-020615/InitialComments_longform_EFF_Class23.pdf; vgl. auch *Orland*, The day the Mario Kart died: Nintendo's kill switch and the future of online consoles (2014), abrufbar unter <http://arstechnica.com/gaming/2014/02/the-day-the-mario-kart-died-nintendos-killswitch-and-the-future-of-online-consoles/>.

²³ Die Zählung der Spieletitel erfolgt hier und bei allen weiteren Mengenangaben plattformbezogen. Wenn von einem Spieletitel also beispielsweise drei Plattform-Ableger vertrieben werden (z. B. für die Xbox One, die PS4 und den PC), so zählt dieser Spieletitel dreifach. Die Begriffe „Spieletitel“ und „Spiel“ werden dabei synonym verwendet.

²⁴ Die Informationen über die Supporteinstellungen der genannten 563 Spiele sind auf den folgenden Seiten abrufbar: <http://www.nintendo.com/consumer/gameslist/en/games-wifi.jsp> (*Nintendo*); <http://www.ea.com/de/1/service-updates> (*EA*); <http://forums.ubi.com/showthread.php/1241617> (*Ubisoft*); <http://support.2k.com/hc/en-us/articles/201967707-2K-Online-Server-Migration-from-GameSpy-Technology> (*2K*); <https://web.archive.org/web/20141031113630/http://support.xbox.com/en-US/xbox-360/games/decommissioned-games> (*Microsoft*). Siehe für die Supporteinstellungen der Publisher *Sony/Sony Computer Entertainment* und *Capcom* den Anhang von *Electronic Frontier Foundation*, Comments of the Electronic Frontier Foundation (2015), abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/comments-020615/InitialComments_longform_EFF_Class23.pdf.

²⁵ Zu diesen Spielen gehören *F1 2002*, PC; *Global Operations*, PC; *Medal of Honor: Allied Assault*, PC & Mac; *NASCAR Sim Racing*, PC; *Neverwinter Nights*, PC (alle zuvor genannten EA); *Leadfoot*, PC (2K).

Tabelle 1: *Supportdauer ausgewählter digitaler Spiele*²⁶

Spieltitel	Plattform	Veröffentlicht	Supportende	Supportdauer
Bookworm Heroes (EA)	iOS	15.04.2013	01.12.2014	~ 1,6 Jahre
Doritos Crash Course 2 (Microsoft)	Xbox	08.05.2013	15.10.2014	~ 1,4 Jahre
Madden NFL 25 (EA)	iOS	27.08.2013	30.10.2014	~ 1,2 Jahre
Monopoly Bingo (EA)	iOS	15.11.2013	30.11.2014	~ 1 Jahr
Monopoly Bingo (EA)	Android	15.11.2013	30.11.2014	~ 1 Jahr
Monopoly Bingo (EA)	Amazon	15.11.2013	30.11.2014	~ 1 Jahr
Monopoly Hotels (EA)	Android	01.05.2013	21.10.2014	~ 1,4 Jahre
Monopoly Hotels (EA)	Amazon	01.05.2013	21.10.2014	~ 1,4 Jahre
Plants vs. Zombies Adventures (EA)	-	24.05.2013	12.10.2014	~ 1,3 Jahre
Pokémon Black Version 2 (Nintendo)	DS	07.10.2012	20.05.2014	~ 1,6 Jahre
Pokémon White Version 2 (Nintendo)	DS	07.10.2012	20.05.2014	~ 1,6 Jahre
Pro Evolution Soccer 2013 (Nintendo)	Wii	06.11.2012	20.05.2014	~ 1,5 Jahre
Scribblenauts Collection (Nintendo)	DS	05.03.2013	20.05.2014	~ 1,2 Jahre
Style Savvy (Nintendo)	DS	22.10.2012	20.05.2014	~ 1,5 Jahre
Supreme Heroes (EA)	iOS	06.06.2013	08.05.2014	~ 0,9 Jahre
The Last Story (Nintendo)	Wii	14.08.2012	20.05.2014	~ 1,8 Jahre

²⁶ Es wurden die Veröffentlichungsdaten von Nordamerika zugrunde gelegt, die in der Datenbank <http://www.metacritic.com/game> abrufbar sind. Die Supporteinstellungsdaten der jeweiligen Spieltitel sind über die oben, in Fn. 24 aufgeführten Links abrufbar.

Aus der Tabelle wird zunächst ersichtlich, dass Spiele, die auf mobilen Betriebssystemen wie *Android* oder *iOS* gespielt werden können, nur eine sehr kurze Supportdauer erfahren haben.

Darüber hinaus befinden sich in der Liste zwei Spiele, die sportliche Themen zum Inhalt haben, nämlich *Madden NFL 25* (American Football) und *Pro Evolution Soccer 2013* (Fußball). Sportbezogene Spiele werden von verschiedenen Publishern herausgegeben und simulieren in der Regel das Spiel selbst und oftmals auch Aspekte, die mit dem Spiel zusammenhängen, wie z. B. Ligen, Turniere oder Spielertransfers. Oftmals werden die Spieletitel jährlich neu aufgelegt. Zu den bekanntesten Serien dieser Art gehören *FIFA (EA)*, *NBA 2K (2K)* und *Pro Evolution Soccer (Konami)*. Sportbezogene Spiele haben häufig nur relativ kurze Support-Zeiträume.²⁷ Unter den 563 im Jahr 2014 eingestellten Spielen befanden sich mindestens 58 sportbezogene Spiele. Acht davon hatten eine Support-Dauer von weniger als 3 Jahren.²⁸

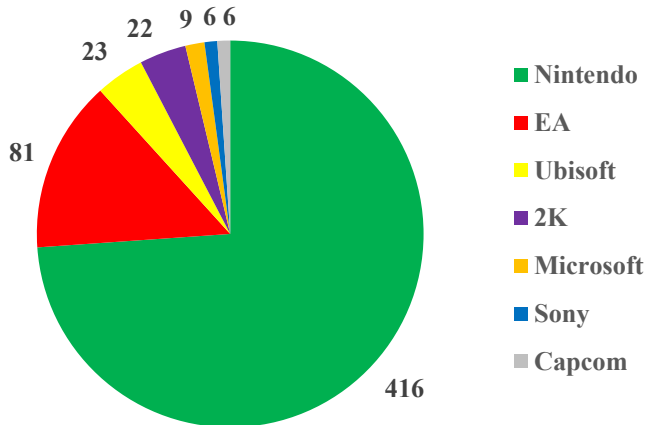
Es ist außerdem zu beachten, dass nicht alle Spielclients der in der Tabelle aufgelisteten Spiele gegen Entgelt zu erwerben sind. Die Spiele, die beispielsweise auf den Betriebssystemen *iOS* und *Android* gespielt werden konnten, stehen bzw. standen zum kostenlosen Download zur Verfügung. Andere Spiele hingegen, wie z. B. die auf der *DS*-Konsole von *Nintendo* spielbaren Spiele *Pokémon White Version 2* sowie *Pokémon Black Version 2* können dagegen nur gegen die einmalige Entrichtung eines Entgelts erworben werden. Wenngleich wahrscheinlich nicht alle Spiele, die im Jahr 2014 den Support ihrer Online-Komponenten verloren hatten, wirtschaftlich erfolgreich gewesen sein mögen, waren dennoch auch Spiele betroffen, welche in hohen Stückzahlen abgesetzt werden konnten. So wurden allein 23 Millionen Kopien des Spiels *Mario Kart* für die *DS*-Konsole und über 34 Millionen Kopien desselben Spieletitels für die *Wii*-Konsole veräußert.²⁹

²⁷ Vgl. *Electronic Frontier Foundation*, Comments of the Electronic Frontier Foundation (2015), S. 3, abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/comments-020615/InitialComments_longform_EFF_Class23.pdf.

²⁸ Neben den oben angeführten Spielen gehören dazu unter anderem *Pro Evolution Soccer 2012 (2K)*; *Motion Sports: Adrenaline (Ubisoft)* sowie *Madden NFL 12 (EA)*.

²⁹ *Orland*, The day the Mario Kart died: Nintendo's kill switch and the future of online consoles (2014), abrufbar unter <http://arstechnica.com/gaming/2014/02/the-day-the-mario-kart-died-nintendos-killswitch-and-the-future-of-online-consoles/>.

Das folgende Diagramm gibt einen Überblick über die Verteilung der im Jahr 2014 betroffenen 563 Spiele auf die verschiedenen Publisher:³⁰



Es fällt auf, dass die meisten der von Online-Supportbeendigungen im Jahr 2014 betroffenen Spiele von *Nintendo* stammten. Sämtliche dieser Spiele sind ausschließlich auf den von *Nintendo* hergestellten Konsolen *Wii* und *DS* spielbar. Aber nur ein relativ geringer Teil dieser Spiele wurde von *Nintendo* verlegt.³¹ Dass die Supporteinstellung aller 416 Spiele dennoch *Nintendo* zuzurechnen ist, liegt darin begründet, dass *Nintendo* für all diese Spiele den sog. *Nintendo Wi-Fi Connection Service* am 20. Mai 2014 eingestellt hat.³² Dieser Service umfasste Funktionen wie den Online-Mehrspielermodus, den Abruf von Ranglisten und Turnier-Daten sowie das Herunterladen von Zusatzinhalten.³³ Hinzu kommt, dass *EA* bei ca. 21 der 416 *Wii*- und *DS*-Spiele weitere Online-Komponenten am 30. Juni 2014 beendete, die unabhängig vom *Nintendo Wi-Fi Connection Service* betrieben wurden.³⁴

Dass eine dreistellige Anzahl von Spielen eines Publishers innerhalb eines Jahres den Support ihrer Online-Komponenten verliert, stellt jedoch wohl die Ausnahme dar. Publisher beenden jährlich den Support für eine in der Regel zweistellige Zahl der von

³⁰ Siehe zum Nachvollziehen der Verteilung der von der Supporteinstellung betroffenen Spiele auf die einzelnen Publisher die oben, in Fn. 24 aufgeführten Links.

³¹ 69 der 416 eingestellten Spiele wurden von *Nintendo* verlegt, siehe *Nintendo*, Service Update: Online Gameplay (2014), abrufbar unter <http://www.nintendo.com/consumer/gameslist/en/games-wifi.jsp>.

³² Ebd.

³³ Vgl. *Nintendo*, Service Discontinuation: Nintendo Wi-Fi Connection Service (2014), abrufbar unter http://www.nintendo.com/consumer/info/en_na/services-update.jsp.

³⁴ Da bei diesen Spielen jeweils von *Nintendo* und *EA* unterschiedliche Online-Komponenten ihren Support verloren haben, werden sie doppelt gezählt, vgl. *EA*, Online Service Updates, abrufbar unter <http://www.ea.com/de/1/service-updates>.

ihnen verlegten digitalen Spiele. So hat der Publisher *Ubisoft* in den Jahren 2013 und 2015 für jeweils 14 seiner verlegten Spiele den Support beendet.³⁵ Der Publisher *EA* hat in den Jahren 2014 bis 2019 den Support für jährlich neun bis 85 Spieletitel beendet, wie sich aus der folgenden Tabelle ergibt:

Tabelle 2: *Beendigung des Supports durch EA zwischen 2014 und 2019*³⁶

Jahr	Anzahl der Spiele
2014	81
2015	9
2016	25
2017	85
2018	25
2019	17

EA kündigt die Abschaltung der von ihm betriebenen Online-Komponenten auf einer separaten Webseite an.³⁷ Nach Angaben des Publishers verlieren solche Spiele den Support ihrer „Online-Dienste“, die von „weniger als 1 % aller Online-Spieler der EA-Titel“ gespielt werden.³⁸ In diesem Fall sei es nicht mehr „praktikabel, all die Arbeit hinter den Kulissen fortzuführen“, die mit der Aufrechterhaltung der Online-Dienste für diese Spiele zusammenhänge.³⁹ Darüber hinaus fallen die Informationen über die von der Supporteinstellung konkret betroffenen Online-Komponenten der von *EA* verlegten digitalen Spiele ganz unterschiedlich aus. Sehr oft erfolgt keine nähere Konkretisierung diesbezüglich. Nur manchmal weist der Publisher in seinen Informationen auf bestimmte Online-Komponenten hin, welche von der Supporteinstellung betroffen sind.

Im Gegensatz zu *EA* beschreibt *Nintendo* oft konkret, welche Online-Komponenten beendet werden.⁴⁰ Anders als *EA* gibt der Publisher jedoch keine Gründe für die Einstellung des Supports an.

³⁵ Vgl. *Ubisoft Forums*, Online Services Update Masterlist (2020), abrufbar unter <http://forums.ubi.com/showthread.php/1241617>.

³⁶ Quelle: <https://www.ea.com/de-de/service-updates>.

³⁷ Vgl. *EA*, Online Service Updates, abrufbar unter <http://www.ea.com/de/1/service-updates>.

³⁸ Ebd.

³⁹ Ebd.

⁴⁰ Vgl. *Nintendo*, Service Discontinuation: Nintendo Wi-Fi Connection Service (2014), abrufbar unter http://www.nintendo.com/consumer/info/en_na/services-update.jsp.

Ubisoft betreibt – soweit ersichtlich – keine gesonderte Seite, auf der Supportbeendigungen ankündigt werden. Die Informationen hierüber werden vielmehr in dem Publisher-eigenen Forum veröffentlicht, das für jeden frei abrufbar ist.⁴¹ Betroffen seien ältere Spiele, die nur noch ein „kleineres Publikum“ hätten.⁴² Zweck der Deaktivierung sei es, dass sich das IT- und Service-Personal besser auf die Serviceerbringung zugunsten neuerer und populärer Titel von *Ubisoft* konzentrieren könne.⁴³

Microsoft erläutert, dass es zwar „unüblich“, aber manchmal notwendig sei, die Online-Komponenten von Spielen zu deaktivieren.⁴⁴ Die Supporteinstellung erfolge typischerweise bei solchen Spielen, die sehr geringe Nutzerzahlen aufweisen.⁴⁵

Sowohl *EA* als auch der Publisher *2K* begründen darüber hinaus die Beendigung des Supports der Online-Komponenten ihrer Spiele speziell im Jahr 2014 mit der Betriebseinstellung von *GameSpy*.⁴⁶ Hierbei handelte es sich um ein Unternehmen, welches 1997 gegründet wurde und den Support für Online-Komponenten digitaler Spiele erbrachte.⁴⁷ *Gamespy* betrieb unter anderem die für den Online-Mehrspielermodus erforderlichen Server für eine Vielzahl von digitalen Spielen.⁴⁸ Unter anderem *EA*, *2K*, *Activision* und *Ubisoft* machten von diesen Diensten Gebrauch, sodass allein im Jahr 2012 die *GameSpy*-Technologie in mehr als 1.000 Spieletiteln integriert war.⁴⁹ Am 31. Mai 2014 schaltete *GameSpy* seine Server ab mit der Folge, dass zahlreiche Spiele ihre Online-Komponenten verloren und dadurch die in den Spielen integrierten Online-

⁴¹ Vgl. *Ubisoft Forums*, Online Services Update Masterlist (2020), abrufbar unter <http://forums.ubi.com/showthread.php/1241617>.

⁴² Ebd., „older games with smaller audiences“.

⁴³ Ebd.

⁴⁴ So *Microsoft Corporation*, Decommissioned online services for Xbox games (2014), abrufbar unter <https://web.archive.org/web/20141031113630/http://support.xbox.com/en-US/xbox-360/games/decommissioned-games>.

⁴⁵ Ebd.

⁴⁶ Vgl. *EA*, Update on EA titles hosted on GameSpy (2014), abrufbar unter <http://www.ea.com/news/update-on-ea-titles-hosted-on-gamespy>; *Take-Two Interactive Software*, 2K Online Server Migration From Gamespy Technology (2015), abrufbar unter <http://support.2k.com/hc/en-us/articles/201967707-2K-Online-Server-Migration-from-GameSpy-Technology>.

⁴⁷ *Sarkar*, GameSpy Technology shutting down May 31 (2014), abrufbar unter <http://www.polygon.com/2014/4/3/5579254/gamespy-technology-shutdown-date-multiplayer-server-hosting-matchmaking>.

⁴⁸ *Berkner*, Electronic Arts stellt Betrieb zahlreicher Battlefield Masterserver ein | Update (2014), abrufbar unter <https://www.bf-games.net/news/10715/electronic-arts-stellt-betrieb-zahlreicher-battlefield-masterserver-ein-update.html>.

⁴⁹ *Sarkar*, GameSpy Technology shutting down May 31 (2014), abrufbar unter <http://www.polygon.com/2014/4/3/5579254/gamespy-technology-shutdown-date-multiplayer-server-hosting-matchmaking>.

DRM-Systeme zum Teil nicht mehr in der Lage waren, serverbasierte Authentifizierungsmaßnahmen durchzuführen.⁵⁰ Es ist unklar, warum *GameSpy* seine Tätigkeit beendete.

Weitere mögliche Gründe für die Supportbeendigung sind die hohen Kosten, die entweder mit dem eigenen Betrieb von Servern oder deren Anmietung verbunden sind. Möglich ist auch, dass der Publisher sein Geschäft und damit den Support beendet.⁵¹ Es kommt schließlich in Betracht, dass die Spiele nicht mehr aktuellen Sicherheits- und sonstigen technischen Anforderungen moderner Server entsprechen. Darauf deutet die Aussage von *EA* hin, derzufolge manchmal „überholte Funktionen und Modi“ digitaler Spiele entfernt werden müssten.⁵²

Außerdem kann es vorkommen, dass – versehentlich – die Internet-Domain nicht erneuert wird, die man für die Verbindung mit den DRM-Servern benötigt.⁵³

Zu den Nutzern digitaler Spiele zählen vor allem Privatpersonen. Dazu kommen allerdings auch Forscher und Gedächtnisinstitutionen wie Bibliotheken und Museen.

Vertreter dieser verschiedenen Interessengruppen hatten sich in den USA von 2014 bis 2015 am sog. *Sixth Triennial Section 1201 Proceeding* beteiligt, welches vom *US Copyright Office* durchgeführt wurde. Gegenstand dieses Verfahrens war unter anderem eine Petition der US-amerikanischen Verbraucherschutzorganisation *Electronic Frontier Foundation* (im Folgenden *EFF*), die zum Ziel hatte, die Wiederherstellung der Nutzungsmöglichkeit von Spielkopien, deren Online-Komponenten keinen Support mehr erhielten, vom Verbot der Umgehung technischer Schutzmaßnahmen i. S. d. sec. 1201(a)(1)(A) *US Copyright Act*⁵⁴ auszunehmen. Im Rahmen dieses Verfahrens kamen Privatpersonen, Vertreter von Gedächtnisinstitutionen sowie Publisher zu Wort. Auf die Hintergründe und den Ausgang des Verfahrens wird in Kapitel 4⁵⁵ dieser Arbeit näher eingegangen. Bereits an dieser Stelle sollen jedoch kurz die Probleme erläutert werden, die jede der Interessengruppen mit der Beendigung des Supports und dem dadurch eintretenden Wegfall der Nutzungsmöglichkeit der digitalen Spiele hat.

⁵⁰ Ebd.

⁵¹ Vgl. *Schwabach*, Internet and the Law, S. 1.

⁵² So die „Policy“ von *EA* bzgl. der Online-Komponenten digitaler Spiele, abrufbar unter <https://www.ea.com/de-de/service-updates>.

⁵³ *Battilina*, Long Comment Regarding a Proposed Exemption Under 17 U.S.C. 1201 (2014), S. 2, abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/comments-020615/InitialComments_longform_MBattilana_Class24.pdf.

⁵⁴ 17. U.S.C. (im Folgenden *Copyright Act*).

⁵⁵ Siehe dort S. 213 ff.

Der Wunsch, ein digitales Spiel zu spielen, endet für private Inhaber einer Spielkopie nicht immer mit dem Supportende, sondern geht mitunter weit über diesen Zeitpunkt hinaus.⁵⁶ Da die Privatpersonen oftmals der Auffassung sind, dass sie gegen ein einmaliges Entgelt „Eigentum“ an der digitalen Spielkopie erworben hätten, gehen sie davon aus, dass sie die Spielkopie mitsamt ihren Online-Komponenten zeitlich unbegrenzt nutzen dürfen.⁵⁷ Darüber hinaus sind sie der Meinung, dass der Online-Mehrspielermodus digitaler Spiele nicht nur ein untergeordnetes Produkt sei, sondern vielmehr den Kern des Spiels ausmache.⁵⁸ Diese Erwartungen der Privatpersonen werden enttäuscht, sobald der Support der Online-Komponenten beendet wird und die Spielkopien gar nicht oder nur noch zum Teil genutzt werden können.

Digitale Spiele sind darüber hinaus mittlerweile Gegenstand einer Vielzahl wissenschaftlicher Disziplinen, wie z. B. der Ingenieurwissenschaften, der Entwicklungs- und Sozialpsychologie, der Pädagogik, der Medien- und Kulturwissenschaften sowie der Medienökonomie.⁵⁹ Der Wegfall der Nutzungsmöglichkeit infolge der Supportbeendigung kann zu Einschränkungen der Erforschungsmöglichkeiten digitaler Spiele führen.⁶⁰ Die bloße körperliche Verfügbarkeit des Informationsträgers eines digitalen Spiels reicht dabei für eine umfassende Forschung nicht aus – erforderlich ist vielmehr auch der Zugang zu den einzelnen Online-Komponenten des digitalen Spiels.⁶¹

Die Beendigung des Supports der Online-Komponenten beeinträchtigt jedoch auch Gedächtnisinstitutionen bei der Wahrnehmung ihrer Aufgaben. So weist der Gründer und Direktor des *Museum of Art and Digital Entertainment*, Alex Handy, darauf hin,

⁵⁶ Siehe die Stellungnahme von Taylor in *Electronic Frontier Foundation*, Comments of the Electronic Frontier Foundation (2015), abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/comments-020615/InitialComments_longform_EFF_Class23.pdf.

⁵⁷ *Digital Right to Repair*, Combined comments received through Digital Right to Repair website (2015), abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/reply-comments-050115/class%2023/70_Combined_class23_reply_comments_recd_through_Digital_Right_to_Repair.pdf.

⁵⁸ Ebd.

⁵⁹ Vgl. hierzu ausführlich Klimmt, in Quandt/Wimmer/Wolling, Die Computerspieler, S. 59 ff.; vgl. auch Huth/Lange, Die Entwicklung neuer Strategien zur Bewahrung und Archivierung von digitalen Artefakten für das Computerspiele-Museum Berlin und das Digital Game Archive (2004), S. 10, abrufbar unter http://www.archimuse.com/publishing/ichim04/2758_HuthLange.pdf.

⁶⁰ *Electronic Frontier Foundation*, Comments of the Electronic Frontier Foundation (2015), S. 9, abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/comments-020615/InitialComments_longform_EFF_Class23.pdf.

⁶¹ So der Soziologe Taylor in seiner Stellungnahme im Anhang von *Electronic Frontier Foundation*, Comments of the Electronic Frontier Foundation (2015), abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/comments-020615/InitialComments_longform_EFF_Class23.pdf; siehe außerdem *Electronic Frontier Foundation*, Reply Comments of the Electronic Frontier Foundation (2015), S. 13, abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/reply-comments-050115/class%2023/ReplyComments_LongForm_EFF_Class23.pdf.

dass sein Museum über mehr als 100 digitale Spiele verfügt, welche das Museum wegen der Beendigung des Supports ihrer Online-Komponenten nur unvollständig ausstellen kann.⁶²

Es gibt mehrere Anstrengungen von Spielergemeinschaften, die sich der Wiederherstellung der Nutzungsmöglichkeit digitaler Spiele widmen. Beispielhaft hierfür sind Fan-Projekte für die Spiele *Metal Gear Online*⁶³, *Resident Evil Outbreak*⁶⁴ und *Battleforge*⁶⁵. Ein weiteres Beispiel ist das sog. *Wiimmfi*-Projekt, welches aus Anlass der oben erläuterten Beendigung des *Nintendo Wi-Fi Connection Service* ins Leben gerufen wurde und die Nutzungsmöglichkeit spielbezogener Online-Komponenten von Spielen wiederherstellt, die für die *Nintendo Wii*-Konsole entwickelt wurden.⁶⁶ Auch die Beendigung des Supports der Online-Komponenten durch *GameSpy* führte dazu, dass sich Privatpersonen der Wiederherstellung der Nutzungsmöglichkeit der betroffenen digitalen Spiele widmeten.⁶⁷

Im Rahmen des oben erläuterten *Sixth Triennial Rulemaking Proceeding* vor dem *US Copyright Office* veröffentlichte auch die *Entertainment Software Association (ESA)*, die in den USA alle größeren Spielplattform-Hersteller und Publisher vertritt, eine eigene Stellungnahme zu der von der *EFF* vorgebrachten Petition.⁶⁸

Nach Ansicht der *ESA* sei an der Wiederherstellung der Nutzungsmöglichkeit digitaler Spiele vor allem die Umgehung technischer Schutzmaßnahmen wie der Online-DRM-Systeme problematisch. Die *ESA* meint, dass der Einsatz verlässlicher und sicherer technischer Schutzmaßnahmen Publishern erst einen Anreiz gebe, Spiele für

⁶² Vgl. die Stellungnahme von *Handy* im Anhang von *Electronic Frontier Foundation*, Reply Comments of the Electronic Frontier Foundation (2015), abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/reply-comments-050115/class%2023/ReplyComments_LongForm_EFF_Class23.pdf.

⁶³ *SaveMGO*, Frequently Asked Questions (2018), abrufbar unter <https://savemgo.com/forums/app.php/help/faq>; vgl. auch die ausführliche mündliche Erläuterung der Wiederherstellung der Nutzungsmöglichkeit des Spiels *Metal Gear Online* insgesamt bei *media.ccc.de*, Joseph Tartaro, Matthew Halchyshak: *Cyber Necromancy* (2014), abrufbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=fNULvFT08-Q&t>.

⁶⁴ *Outbreak Server*, FAQ (2015), abrufbar unter <http://wiki.obsrv.org/index.php?n=Server.FAQ>.

⁶⁵ *Skylords Reborn*, *Skylords Reborn* FAQ (2015), abrufbar unter <https://forum.skylords.eu/index.php?topic/572-skylords-reborn-faq/>.

⁶⁶ <http://wiiki.wii-homebrew.com/Wiimmfi>; eine aktuelle Liste von Spielen, deren Nutzungsmöglichkeit bereits wiederhergestellt wurde, ist unter dem folgenden Link abrufbar: <http://wiimmfi.de/stat?showall=1>.

⁶⁷ Siehe für eine ausführliche Liste den Eintrag auf der Plattform *reddit*, abrufbar unter https://www.reddit.com/r/Games/comments/2az5kf/the_final_list_of_community_solutions_for_gamespy/.

⁶⁸ *Entertainment Software Association*, Long Comment Regarding a Proposed Exemption Under 17 U.S.C. 1201 (2015), abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/comments-032715/class%2023/Entertainment_Software_Association_Class23_1201_2014.pdf.

verschiedene Plattformen zu veröffentlichen.⁶⁹ Wäre jedoch die Umgehung solcher technischen Schutzmaßnahmen rechtlich zulässig, würden den Publishern sowohl dieser Anreiz als auch eine Möglichkeit genommen, sich vor Piraterieware, also illegal hergestellten Kopien digitaler Spiele, zu schützen.⁷⁰

Besonders problematisch sei dabei, dass die Wiederherstellung der Nutzungsmöglichkeit von Konsolenspielen mit der Umgehung von Schutzmechanismen der Konsolen selbst einhergehe (sog. Jailbreaking⁷¹), wodurch auf diesen generell Piraterieware abgespielt werden könne.⁷²

Die *ESA* argumentiert weiter, dass der Kauf einer digitalen Spielkopie noch nicht die Berechtigung umfasse, den Mehrspielermodus zu nutzen, da es sich hierbei um ein separates Produkt handle, wofür der Käufer manchmal sogar ein zusätzliches Entgelt entrichten und gesonderten Nutzungsbestimmungen zustimmen müsse.⁷³ Außerdem merkt die *ESA* an, dass unautorisierte Server die Markenrechte der Publisher verletzen können.⁷⁴

Die *ESA* erläutert weiterhin, dass manche Spieletitel, bei denen der Support der Online-Komponenten einmal eingestellt wurde, durchaus wieder neu aufgelegt werden würden.⁷⁵ So habe der Publisher *Microsoft* beispielsweise den Support der Online-Komponenten für das Spiel *Halo 2* im Jahr 2010 eingestellt, das Spiel jedoch 2014 als Teil eines sog. Bundles mit der Bezeichnung *Halo: The Master Chief Collection* wiederveröffentlicht.⁷⁶

Die *EFF* räumt ein, dass supportlose digitale Spiele durchaus wiederveröffentlicht werden, weist zugleich aber darauf hin, dass die Kopien der wiederveröffentlichten Titel nicht dieselben Online-Komponenten aufwiesen wie die Kopien der ursprünglichen Spieletitel.⁷⁷ Dies habe zur Folge, dass z. B. Inhaber der alten Spielkopien nicht mit den Inhabern der neuen Spielkopien desselben Spieletitels zusammen im Online-Mehrspielermodus spielen können.⁷⁸

⁶⁹ Ebd., S. 2.

⁷⁰ Ebd.

⁷¹ Siehe für eine Erläuterung dieses Begriffs unten, S. 24 f.

⁷² *Entertainment Software Association*, Long Comment Regarding a Proposed Exemption Under 17 U.S.C. 1201 (2015), S. 3 f., 8, abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/comments-032715/class%2023/Entertainment_Software_Association_Class23_1201_2014.pdf.

⁷³ Ebd., S. 4, 8 f.

⁷⁴ Ebd., S. 10.

⁷⁵ *Entertainment Software Association*, Kommentar zur Wiederveröffentlichung von Abandonware-Titeln (2015), S. 1, abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/post-hearing/answers/Class_23_Hearing_Response_ESA_Docket_No_2014-07_2015.pdf.

⁷⁶ Ebd., S. 2.

⁷⁷ *Electronic Frontier Foundation*, Response of Electronic Frontier Foundation to June 3, 2015 Copyright Office Questions on Proposed Class 23 (2015), S. 2, abrufbar unter http://copyright.gov/1201/2015/post-hearing/answers/Class_23_Hearing_Response_EFF_Albert_Docket_No_2014-07_2015.pdf.

⁷⁸ Ebd.

Unter Spielern, Forschern und Gedächtnisinstitutionen besteht eine große rechtliche Unsicherheit in Bezug auf den Support der Online-Komponenten digitaler Spiele: Ist der Publisher zum Support der Online-Komponenten verpflichtet? Darf er den Support stets ohne Weiteres beenden oder gibt es vielmehr einen Mindestzeitraum, währenddessen er den Support erbringen muss? Dürfen Spieler, Forscher und Gedächtnisinstitutionen einerseits Online-DRM-Systeme beseitigen, welche nach dem Supportende die Nutzungsmöglichkeit des Spiels in Gänze blockieren und andererseits den supportlosen Online-Mehrspielermodus eigenmächtig wiederherstellen?

Diese Fragen sind Gegenstand der vorliegenden Arbeit mit Blick auf das deutsche und das EU-Recht.

In Kapitel 1 dieser Arbeit wird der technologische Hintergrund der soeben beschriebenen Online-Komponenten digitaler Spiele beleuchtet.

In Kapitel 2 der Arbeit wird untersucht, für wen eine Rechtspflicht zum Support der Online-Komponenten besteht und wie sie typologisiert werden kann.

Kapitel 3 beschäftigt sich mit der Frage, wie lange der Support für die Online-Komponenten eines digitalen Spiels erbracht werden muss und ob es hierfür einen Mindestzeitraum gibt.

In Kapitel 4 wird untersucht, ob Spieler, Forscher und Gedächtnisinstitutionen berechtigt sind, sowohl supportlose Online-DRM-Systeme zu umgehen, welche die Nutzungsmöglichkeit des digitalen Spiels blockieren, als auch den supportlosen Online-Mehrspielermodus wiederherzustellen.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.

