

Der Fall geohot (Teil 2)

Konstantin Ewald, Partner von Osborne Clarke, kommentiert aktuelle Rechtsthemen. Diesmal: War die Causa George Hotz ein Pyrrhussieg oder wichtiger Schlag gegen die Hackerszene?

Wie kommt es, dass ein gerade 21-jähriger Hacker mit einem nach nur drei Monaten von den Parteien beigelegten Rechtsstreit mit Sony weltweit Schlagzeilen macht? Wer den ersten Teil dieses Beitrags gelesen hat, wird festgestellt haben, dass es kaum an der Komplexität der Rechtsverstöße gelegen haben kann.

die Tatsache, dass Sony Computer Entertainment America (SCEA), die vor allem PlayStation-Spiele entwickelt und vermarktet, dort ihren Sitz habe und Hotz' Aktivitäten sich direkt gegen dieses Unternehmen gerichtet hätten. Ferner, dass Hotz Kalifornien als Gerichtsort in den Nutzungsbedingungen des PlayStation Network (PSN) zugestimmt habe und das Unternehmen PayPal, dessen Dienstleistungen sich Hotz für seine Aktivitäten bedient habe, ebenfalls in Kalifornien sitze.

Hotz' Verteidigung widersprach all diesen Argumenten. Weder sei einzusehen, dass sämtliche Tochterunternehmen der im Bundesstaat Delaware ansässigen Sony Corporation am Ort ihres Unternehmenssitzes gegen etwaige Schädigungen durch Hotz vorgehen könnten, noch reiche die Zustimmung zu den Nutzungsbedingungen des PSN aus. Auch wenn das Gericht die Frage nach seiner Zuständigkeit am Ende nicht entscheiden musste, macht die Argumentation der beiden Parteien deutlich, warum Sony von Anfang an großes Interesse an einem möglichst weitgehenden Zugang zu den Daten derjenigen Internetnutzer hatte, die auf Hotz' Exploits zugegriffen hatten. Dass das Gericht diesem Interesse mit einer äußerst weitreichenden Verfügung nachkam, erklärt einen Teil des großen Medieninteresses an dem Rechtsstreit.

Das Gericht gab einem von Sony eingereichten Antrag statt, der es dem Unternehmen ermöglichen sollte, weitere Beweise für die

Zuständigkeit des kalifornischen Gerichts zu erlangen. Der Umfang der Daten, die Twitter, Google, YouTube und Hotz' Webhoster Bluehost an Sony herausgeben mussten, war erheblich.

Streit um das zuständige Gericht

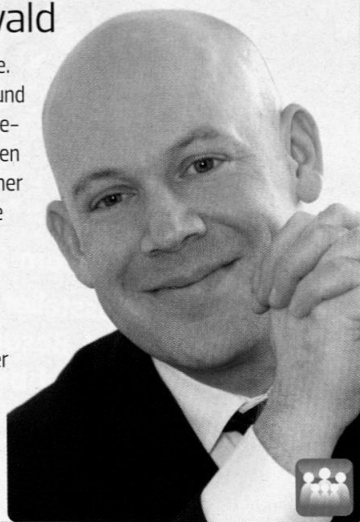
Während Bluehost beispielweise verpflichtet wurde, Sony mitzuteilen, wer die von Hotz bereitgestellte Software heruntergeladen hatte, sollte Google offenlegen, welche Nutzer über den Blog von Hotz Kontakt zu Hotz hatten, ein bestimmtes YouTube-Video kommentiert oder (nachdem Hotz es in seinen „privaten“ Bereich verschoben hatte) noch Zugriff darauf hatten. Twitter musste Sony alle Tweets zur Verfügung stellen, die Hotz von seinem Account aus verfasst hatte.

Ende März kam es dann schließlich zum großen Showdown und zur Einigung. Beide Seiten einigten sich darauf, den Rechtsstreit beizulegen – freilich, nachdem Hotz einer weitreichenden Unterlassungserklärung zugestimmt hatte. Nach dieser darf er in Zukunft keinerlei Handlungen begehen, die dazu dienen, den Kopierschutz eines Sony-Produkts zu umgehen, und keine Informationen mehr veröffentlichen, die anderen dies ermöglichen. Hotz gab im Anschluss bekannt, nie wieder mit Produkten von Sony zu experimentieren, und rief zu einem Boykott aller Sony-Produkte auf. ENDE

Kolumnist

Konstantin Ewald

ist Partner von Osborne Clarke. Er berät Unternehmen im IT- und IP-Recht sowie bei technologiebezogenen Transaktionen. Einen besonderen Schwerpunkt seiner Tätigkeit stellt die umfassende Beratung von nationalen wie internationalen Unternehmen aus dem Bereich Interactive Entertainment dar. Ewald ist regelmäßig für Spielepublisher und Entwicklungsstudios tätig. „Der Fall Geohot“ entstand unter Mitarbeit von Tobias Lutzi.



Zwar konnte Sony dank einer Art einstweiliger Verfügung, nach der Hotz keine Informationen zu seinen bisherigen Hackingaktivitäten mehr veröffentlichen durfte, schon Ende Januar inhaltlich einen Teilerfolg erzielen. Hotz' Verteidigung konzentrierte sich jedoch darauf, die Zuständigkeit des Gerichts infrage zu stellen.

Die wichtigsten Argumente, die das Unternehmen für einen ausreichenden Bezug zum Bundesstaat Kalifornien ins Feld führte, war zunächst