

Der juristische Kampf gegen Konsolen-Modchips

# Goliath gegen hundert Davids

Verkäufer von Modchips rechtfertigen ihr Tun oft mit Verweis auf eine unklare Rechtslage und auf die legalen Verwendungsmöglichkeiten. Die Autoren der Kolumne „Online.Spiele.Recht“ entzaubern im aktuellen Beitrag diesen Mythos gnadenlos.

Nur eine kurze Ankündigung im Forum einer Szene-Seite wies auf den Rechtsstreit zwischen einem Hersteller von mobilen Spielkonsolen und einem Verkäufer von sogenannten Modchips hin, der Anfang September 2010 vor dem LG München verhandelt wurde: „Unser Sponsor [...] wird am 2. September 2010 seinen ersten Gerichtstermin antreten. [...] In der Zivilklage, die [...] beim Amtsgericht München eingereicht wurde, wird [ihm] vorgeworfen, die geschützten Rechte [des Konsolenherstellers] verletzt zu haben [...]“

Ein Rechtsstreit von Hunderten, die Hersteller von Spielekonsolen seit Jahren weltweit gegen die Hersteller und Verkäufer von Modulen führen, die die Verwendung von fremder (also nicht vom Hersteller autorisierter) Software auf den Geräten ermöglichen. Ein Rechtsstreit von Hunderten zwar, doch einer

## § | Online Spiele Recht

der wenigen, die tatsächlich bis zu einem Gerichtstermin geführt haben. Die meisten Händler, die von den Herstellern abgemahnt werden, versuchen erst gar nicht, sich juristisch zu wehren, und geben freiwillig Unterlassungserklärungen ab. Entsprechend deutlich die Sympathiebekundungen der Szene für den Beklagten und entsprechend gering die Überraschung, als jener kurz darauf verkündet, den Vertrieb der Module aufgrund des Rechtsstreits eingestellt zu haben.

### Unklare Rechtslage?

Dass in der Szene der Modchip-Händler gleichwohl von einer „unklaren Rechtslage“ die Rede ist, liegt vor allem an der meist außergerichtlichen Streitbeilegung und damit dem Fehlen höchstrichterlicher Urteile. Hinzu kommt eine Reihe von ausländischen Entscheidungen, die in Tenor und Argumentation durchaus voneinander abweichen. Dass in den letzten Jahren weltweit fast alle Gerichte im Sinne der Hersteller entschieden haben und gerade das deutsche Recht kaum Interpretationsspielraum lässt, wird dabei allerdings gern übersehen. Immer wieder berufen sich die Händler auf die legalen Verwendungsmöglichkeiten der von ihnen vertriebenen Karten. Denn neben einem gigantischen Angebot an Raubkopien existiert durchaus auch selbst gemachte, grundsätzlich legale Software. Und auch das Erstellen von Sicherungskopien ist nach § 69 Abs. 2 UrhG prinzipiell erlaubt. Gleichwohl gibt das deutsche Urheberrecht seit 2003 in den meisten Fällen des wiederkehrenden Konflikts zwischen den legalen Verwendungsmöglichkeiten einer Technologie und ihrer (üblichen) illegalen Verwendung eine klare Antwort: Sobald eine wirksame technische Maßnahme zum Schutz eines Werks umgangen wird, ist die Verwendung der Tech-

nologie nach § 95a UrhG ebenso unzulässig wie der Verkauf und die Verbreitung von entsprechenden Vorrichtungen. Dass auch ein proprietäres Datenträgerformat eine solche wirksame technische Maßnahme darstellt und die Verwendung von Modchips gerade dazu dient, diese zu umgehen, hat das LG München im Oktober 2009 entschieden – und damit den Vertrieb von Modchips insgesamt für unzulässig erklärt. Die insoweit eindeutige Rechtslage in Deutschland hat erhebliche Konsequenzen für den Handel mit Modchips. Denn neben dem Unterlassungsanspruch nach § 97 Abs. 1 UrhG hat der Rechteinhaber regelmäßig auch einen Anspruch auf Schadensersatz nach § 97 Abs. 2 UrhG. Dieser kann für die Händler insbesondere deshalb schmerzhaft sein, weil seine Höhe sich auch nach dem mit den Urheberrechtsverletzungen erzielten Gewinn richten kann. Hinzu kommt das Risiko einer strafrechtlichen Verfolgung gemäß §§ 106, 108a UrhG, die bei gewerblichem Handeln eine Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren vorsieht. Dass abgemahnte Händler meist widerstandslos Unterlassungserklärungen abgeben, ist dementsprechend nicht zuletzt auf die ansonsten drohenden immensen Schadensersatz- und Verfahrenskosten zurückzuführen.

### Ein weltweiter Kampf

Juristische Erfolge verzeichnen die Hersteller weltweit. Nur das Tribunal de Grande Instance de Paris hat im Herbst 2009 eine auf die Umgehung technischer Schutzmaßnahmen durch Modchips gestützte Klage erstinstanzlich abgewiesen. Jedoch ist der auf eine EU-Richtlinie zurückgehende Begriff der „wirksamen technischen Maßnahme“ in der französischen Umsetzung enger gefasst als im deutschen Gesetz. Zudem ist die Pariser Entscheidung, die in die nächste Instanz gehen wird, weltweit ein Einzelfall. Im Sinne der Konsolenhersteller entschieden allein in den vergangenen zwei Jahren etwa Gerichte in Italien, Spanien, den Niederlanden, Japan und Australien.

#### Die Autoren

**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 börsennotierte Computer- und Videospielepublischer wie auch für zahlreiche Onlinespielleanbieter und Entwicklungsstudios tätig. Er betreibt auf [www.spielerecht.de](http://www.spielerecht.de) den Branchenblog „Online.Spiele.Recht“, der sich auch auf [www.gamesmarkt.de](http://www.gamesmarkt.de) befindet.



**Tobias Lutz** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter bei Osborne Clarke und Autor von diversen Artikeln auf [Spielerecht.de](http://Spielerecht.de).

