

Nennung der Beteiligten in Computerspielen

Die an der Entwicklung eines Computerspiels Beteiligten im Booklet oder in den Credits zu nennen, ist allgemein üblich, dennoch weder in allen Fällen gewünscht (z.B. verdeckte Unteraufträge) noch immer rechtlich erforderlich. Wer muss genannt werden, kann darauf verzichtet werden und welche Folgen knüpfen überhaupt an die Nennung an?

a. Bedeutung der Nennung

Ruhm und Ehre oder vielleicht auch der künstlerimmanente Narzissmus mögen die Motivation vieler Urheber sein, als Autor oder Mitautor genannt zu werden. Jenseits des Ideellen ist die Nennung der an einer Computerspielproduktion Beteiligten auch für das individuelle Fortkommen, die Vita und den Trackrecord bedeutend. Nur wer erfolgreiche Projekte bereits nachweisen kann, wird in verantwortlichen Positionen ebensolcher Projekte arbeiten dürfen. Oft überprüfen Auftraggeber oder potenzielle Arbeitgeber die Angaben, z.B. anhand von www.mobygames.com, wo die Nennungen in Credits gesammelt werden. Nicht zuletzt entscheidet das auch über den Marktwert eines Programmierers oder Unternehmens.

Knallharte ökonomische Folgen knüpfen an die fehlende Urhebernennung an, namentlich können daraus höhere Schadenersatzansprüche resultieren.

Die Urheberbenennung hat eine weitere juristische Seite: Nach der sogenannten Urhebervermutung an, gilt derjenige, der auf einem Vervielfältigungsstück eines Werks als Urheber genannt ist, bis das Gegenteil bewiesen ist, als dessen Urheber (§ 10 UrhG).

b. Wer muss genannt werden?

Einen gesetzlichen Anspruch auf Benennung haben zunächst nur die Urheber (auch Programmierer) des Computerspiels, bzw. die Urheber der in dem Spiel enthaltenen Werke. Denn unmittelbar aus dem Gesetz kann (von wenigen Ausnahmen abgesehen) nur ein Urheber die Anerkennung seiner Urheberschaft am Werk verlangen und bestimmen, ob das Werk mit einer Urheberbezeichnung zu versehen und welche Bezeichnung zu verwenden ist (§ 13 UrhG). Das Recht wird ergänzt durch die Entstellungs- und Änderungsverbote der §§ 14, 39 UrhG und die Pflicht zur Quellenangabe gemäß § 63 UrhG.

Dieses Recht gehört zu den (nicht übertragbaren) urheberpersönlichkeitsrechtlichen Berechtigungen des Urhebers und bezieht sich zunächst auf *jede* Verwertung seines Werks. Neben Urhebern können auch Lichtbildner (z.B. Fotograf eines Hintergrunds) einen gleichlautenden Anspruch aus dem Gesetz haben.

Computerspiele werden allerdings überwiegend von einer Vielzahl Beteiligter entwickelt. Die Organisation und Abwicklung der Projekte findet oft über juristische Personen statt (z.B. GmbH), die mit der Schar der Kreativen unmittelbar Verträge schließt (z.B. Arbeitsverträge, Werk- oder Dienstverträge mit freien Mitarbeitern).

In den vorherigen Folgen wurde erläutert, dass die Urheber nach deutschem Recht *natürliche Personen* sein können. Bei ihnen entstehen die Urheberrechte (dazu zählen auch die Nennungs- und Verwertungsrechte). In den meisten Fällen bestimmen aber die Arbeits-, Werk- oder Dienstverträge, dass die Nutzungsrechte an den Vertragspartnern (i.d.R. die juristische Person) übergehen, oder es greift sogar eine gesetzliche Rechteeinräumung (§§ 69b, 43 UrhG). Von der Übertragung ausgeschlossen sind derzeit nach deutschem Verständnis persönlichkeitsrechtliche Bestandteile des Urheberrechts. Sie sind unübertragbar, verbleiben also bei dem jeweiligen Urheber.

Der Anspruch ist auf die Benennung als Urheber des Werkes gerichtet, welches der zu Nennende geschaffen hat. Im Klartext: Ein Musiker kann wohl nicht verlangen als (Mit-) Urheber des gesamten Spiels genannt zu werden, wohl aber als Urheber der Spielmusik oder, wenn er mit mehreren gemeinsam die Musik komponiert hat, als Miturheber der Musik benannt zu werden. Ebenso ist Urheber eines Charakters derjenige, der ihn gezeichnet hat. Zu nennen sind auch die Texter und deren Übersetzer (in der Übersetzung sind beide zu nennen), ebenso diejenigen, deren Vorlagen erkennbar wurden.

i. Wer ist Urheber?

Wer Urheber an einem Computerpiel ist, hängt stark von den Umständen des Einzelfalls ab und wird rechtlich zudem wenig diskutiert. Als Urheber der Bestandteile eines Computerspiels kommen eine Vielzahl von Personen in Betracht, als Urheber des Computerspiels (die Einheit) aber nur Wenige, namentlich der Lead Artist und Designer oder derjenige, der eine mit einem Regisseur vergleichbare Rolle ausfüllt.

Vorsicht ist mit der Aussage der Miturheberschaft der anderen Beteiligten geboten, Miturheberschaft liegt nur sehr selten vor. Sie erfordert nämlich in rechtlicher Hinsicht, dass sich die Beiträge nicht getrennt verwerten lassen. Juristisch gelten Werkteile als getrennt verwertbar, wenn die Beiträge verschiedenen Werkgattungen (z. B. Text, Computerprogramm, Musik, Grafik) angehören. Außerdem wird der juristisch für eine Miturheberschaft erforderliche Wille und gemeinsame Werkplan faktisch fast nie zwischen allen Beteiligten bestehen, die in getrennten Teams oder Einheiten oder auf Weisung ihres Arbeitgebers arbeiten.

ii. Wie müssen die Urheber genannt werden

Die Benennung sollte zunächst inhaltlich richtig sein. Im Übrigen entscheidet die Branchenübung. Das Recht auf Anerkennung der Urheberschaft gewährleistet dem Urheber die namentliche Nennung oder die Nennung unter einem Kürzel oder Pseudonym. Die Art und Weise können die Vertragsparteien vereinbaren. Fehlt eine Vereinbarung, bestimmt sich dies im Zweifel nach der Verkehrssitte.

Weil die juristische Bewertung der Urheberschaft auch Experten oft schwer fällt, sollte in den Credits auf eine Beschreibung der Tätigkeit ausgewichen werden und, wenn möglich, so konkret wie möglich genannt werden. Urheber von lizenzierten Werken (z.B. Buchvorlage, Comiccharakter) sollten konkret als deren Urheber benannt werden. Das entspricht – ähnlich dem Film – inzwischen weitgehend den Branchengepflogenheiten und selbst wenn ein bestimmtes Werk oder ein konkreter Beitrag dem Urheber aufgrund der Credits von Außenstehenden nicht genau zugeordnet werden kann, wird darin selten eine Verletzung des Urhebernennungsrechts liegen, denn dieser Anspruch besteht nur im Umfang des Branchenüblichen. Der Anspruch auf Urhebernennung besteht nämlich nur innerhalb der Usancen einer Branche. In der Werbefilmindustrie ist z.B. anerkannt, dass für Werbespots im Fernsehen keine Urhebernennung erfolgen muss (ebenso wohl bei Computerspielwerbung). In der Computerspielindustrie besteht zwar keine durch die Rechtssprechung abgesegnete Branchenübung. Gleichwohl wird man eine solche Branchenübung wohl derart annehmen müssen, dass es ausreicht, die beteiligten natürlichen Personen im Booklet unter Angabe ihrer Aufgaben zu nennen oder in den Laufschriftcredits im „Abspann“ eines Computerspiels.

Zu beachten ist auch, dass das Nennungsrecht auch als Schutz vor der unerwünschten Nennung eingreift. Wird ein urheberrechtlich geschütztes Werk, z.B. in einem anderen Kontext, in entstellter Form verbreitet, so kann sich das Interesse des Urhebers an einer Kennzeichnung des Werkes mit seinem Namen in das Gegenteil verkehren. Er kann dann verlangen, dass er nicht genannt wird.

iii. Anspruch auf Nennung des Studios, des Producers, Middleware-Komponenten und anderer?

Für das Entwicklerunternehmen ist es aus den eingangs genannten Gründen oft essentiell, als Entwickler des Computerspiels genannt zu werden. Weil es aber keinen gesetzlichen Anspruch auf die Benennung der produzierenden juristischen Person (des Entwicklers) gegenüber dem Publisher gibt, wird der Entwickler auf eine vertragliche Regelung bestehen, die bestimmt, wann, wie und wo sein Logo auf der Verpackung zu erscheinen hat. Vertraglich können die Parteien hier relativ frei bestimmen, wie die Benennung zu erfolgen hat, zumindest, soweit die Angabe nicht falsch oder irreführend ist. Aus der Perspektive des Entwicklerstudios sollte die Pflicht z.B. unter Meidung einer Vertragsstrafe abgesichert und

möglichst konkret ausgestaltet sein, schon um im Anschluss an die Entwicklung den Streit darüber zu vermeiden, ob das Logo auf der richtigen Seite der Verpackung zu groß oder zu klein abgebildet wurde.

Dabei ist zu berücksichtigen, dass auch Dritte auf der Verpackung erscheinen wollen. Die Anbieter von Middleware oder bestimmten sonstigen Bestandteilen eines Computerspiels bestehen in ihren Verträgen ebenfalls auf Nennungspflichten. Es sind dann zwar keine gesetzlichen Ansprüche (der Unternehmen), sie sind gleichwohl als vertragliche Ansprüche zwischen den Parteien wirksam. Dementsprechend wirken sie zunächst nur unmittelbar gegenüber dem Entwickler. Wenn der Publisher dann das Spiel ohne die Logos der Middlewareentwickler auf den Verpackungen in den Verkehr bringt, macht sich der Entwickler gegenüber den Middleware-Anbietern schadensersatzpflichtig. In einigen Fällen entfällt sogar das Nutzungsrecht für die Middleware insgesamt, weil sie unter der auflösenden Bedingung steht, dass sämtliche Nennungspflichten eingehalten sind. In diesem Fall besteht auch ein Anspruch direkt gegen den Publisher. Hat letzterer sich vertraglich gegenüber dem Entwickler verpflichtet, besteht auch hieraus ein Anspruch (je nach Fall sogar unmittelbar zu Gunsten des Middlewareunternehmens). Daher sollten beide Parteien sorgfältig alle Nennungspflichten auch aus Drittverträgen in ihrem Vertrag mit dem Publisher auflisten.

Ebenso wenig wie juristischen Personen gewährt § 13 den Auftraggebern, Herausgebern oder denjenigen die eine bloße Idee zu einem Spiel hatten (alle die keinen schöpferischen Beitrag leisten) einen Nennungsanspruch. Bei Producern, die vom Publisher eingesetzt werden, wird – trotz ihrer wertvollen und aner kennenswerten Funktion – selten ein Beitrag geleistet, der sie zum Urheber werden lässt. Ob sie Urheber sind richtet sich letztlich nach den Beiträgen im Einzelfall.

Auch die Entwickler der SFX oder bestimmter Partikel-Systeme, eines Shaders oder bestimmter Texturen kommen wohl nur ausnahmsweise als Urheber in Betracht. Diejenigen, denen kein gesetzlicher Anspruch zusteht, sollten einen Anspruch auf Namensnennung mit ihren Auftraggebern vertraglich vereinbaren. Die Nennung der Producer und Projektleiter ist ohnehin üblich. Die Aufnahme einer einfachen Klausel in den Arbeitsvertrag oder den Freelancervertrag wie und mit welcher Position der Vertragspartner in dem Spiel zu benennen ist, sind hier ebenso denkbar wie eine kleine Zusatzvereinbarung. Ein vertraglicher Anspruch auf Urheberbenennung zahlt sich im Streitfall aus, z. B. wenn der Producer nicht das gesamte Projekt betreut und der ehemalige Arbeitgeber oder Projektleiter die Aufnahme in die Credits verweigert.

In bestimmten Fällen kann eine Nennungspflicht sogar als vertragliche Nebenpflicht aus dem Arbeits- oder Werkvertrag folgen, weil die Nennung aller Beteiligten durchaus Branchenüblich ist. Gesicherte Rechtsprechung besteht hierzu allerdings nicht.

c. Darf man auf die Nennung verzichten?

Das Nennungsrecht ist grundsätzlich unübertragbar. Eine Vereinbarung über die Urheberbezeichnung im Rahmen einer Nutzungseinräumung ist aber trotz Unübertragbarkeit und Unverzichtbarkeit (in Bezug auf das Urheberrecht), grundsätzlich zulässig (vgl. § 39 UrhG).

Der Verzicht muss durch den Urheber erfolgen, nicht durch dessen Arbeitgeber. Wenn ein Unternehmen für ein anderes Bestandteil eines Computerspiels erstellt und die Beteiligten des Subunternehmers (z.B. bei Grafikoutsourcing) nicht in den Credits auftaucht, weil der Subunternehmer auf die Nennungsrechte verzichtet hat, ist der Verzicht nur dann wirksam, wenn die (Urheber-) Arbeitnehmer ihrerseits für diese Verwendung auf die Urhebernennung verzichtet haben. Der Verzicht kann ausdrücklich und ausnahmsweise auch stillschweigend erfolgen. Von der Gesetzeslage beim Urhebernennungsrecht gem. § 13 UrhG müssen abweichend vereinbarte Beschränkungen im Regelfall im Vertrag erkennbar zum Ausdruck kommen. Zum Schutz des Urhebers haben die Gerichte hier sehr strenge Anforderungen gestellt. Zudem findet eine Interessenabwägung statt, in der nach (für den Urheber) zumutbaren Resultaten gefragt wird. Hier fließen z. B. ein: die Intensität des Eingriffs (für alle Nutzungen oder nur im konkreten Fall), dessen Erforderlichkeit im Hinblick auf die im Rahmen der vertragsgemäßen Ausübung der Verwertung (Platz, Branchenüblichkeit, vertraglicher Rahmen) und den Vertrags- bzw. Verwertungszweck.

d. Rechtsfolgen der Nennung: Urhebervermutung

Bei der Nennung auf der Verpackung eines Computerspiels ist auch an die sogenannte Urhebervermutung zu denken, § 10 UrhG: *„(1) Wer auf den Vervielfältigungsstücken eines erschienenen Werkes oder auf dem Original eines Werkes der bildenden Künste in der üblichen Weise als Urheber bezeichnet ist, wird bis zum Beweis des Gegenteils als Urheber des Werkes angesehen; dies gilt auch für eine Bezeichnung, die als Deckname oder Künstlername oder Künstlerzeichen des Urhebers bekannt ist.*

(2) Ist der Urheber nicht nach Absatz 1 bezeichnet, so wird vermutet, dass derjenige ermächtigt ist, die Rechte des Urhebers geltend zu machen, der auf den Vervielfältigungsstücken des Werkes als Herausgeber bezeichnet ist. Ist kein Herausgeber angegeben, so wird vermutet, dass der Verleger ermächtigt ist.“

Die Vermutung aus der Urhebernennung wirkt im Streit um die Autorenschaft zugunsten des auf dem Spiel als Urheber genannten. Das soll nach der Rechtsprechung auch für

Miturheber gelten. Da aber ein Computerspiel aus einer Vielzahl von Werken besteht, wird auch eine Vielzahl von Urhebern genannt. Um ein Ausdehnen der Vermutung auf andere Werke oder Werkteile zu verhindern, sodass Nichturheber durch die Vermutung faktisch als Urheber einer Figur oder eines Charakters gelten, sollten die Bezeichnungen und Beiträge möglichst präzise angegeben werden. Dabei hilft es, wenn die Arbeiten dokumentiert sind und besser zugeordnet werden können.

e. Rechtsfolgen der fehlerhaften Nennung

Der Anspruch auf Urhebernennung aus dem Gesetz ist nicht nur positiv ausgestaltet (der Urheber ist aufzuführen), sondern gibt auch ein Abwehrrecht gegen die falsche Benennung. Der wahre Urheber kann sich wehren, wenn ein anderer das Computerspiel oder einen von dem Urheber geschaffenen Teil daraus als eigenes Werk bezeichnet. Falsche Angaben können hier sogar Schadenersatzansprüche auslösen. Ebenso können die Urheber nach § 13 UrhG untersagen, Personen auf Werkexemplaren in einer Weise aufzuführen, dass in der Allgemeinheit der Eindruck erweckt wird, diese Personen hätten dieses Werk mit geschaffen. Soweit dies (praktisch häufig) geplant ist, sollten die Entwicklerstudios hierzu entsprechende Klauseln in ihre Arbeitsverträge aufnehmen.

Fehlt die Angabe, z.B. bei einer ohnehin unerlaubten Nutzung, ohne dass die Urheberbenennung (zu Unrecht) erfolgt, sprechen die Gerichte in der Regel einen Schadenersatzanspruch in Höhe einer (halben) Lizenzgebühr (zusätzlich zu der Lizenzgebühr für die Nutzung) zu. Im Übrigen gelten die gleichen Rechtsfolgen, wie bei jeder anderen Urheberrechtsverletzung (Unterlassung usw.).

Beispielformulierung

"Der Mitarbeiter X wird unter Hinweis auf die Unternehmenszugehörigkeit als Urheber in den Credits (Abspann) des Computerspiels unter Nennung seiner Tätigkeit ohne besondere Hervorhebung genannt."