

Machinima – Urheberrechtsschutz in virtuellen Welten

Mag. Dr. Kai Erenli LL.M (it-law)

Fachbereichsleiter Rechtslehre

Projektmanagement und Informationstechnik, FH des bfi Wien, Wohlmuthstraße 22, A-1020 Wien;

Mag. Günther Sammer

Wissenschaftlicher Mitarbeiter

Institut für Österreichisches und Internationales Unternehmens- und Wirtschaftsrecht

Karl-Franzens-Universität Graz, Universitätsstraße 15/C4, A-8010 Graz

Schlagnworte: Virtuelle Welten, Urheberrechtsschutz, Machinima, Vertragsrecht

Abstract: Die fortschreitende Virtualisierung und die immer realer wirkende Abbildung des täglichen Lebens in Computer- und Konsolenspielen sowie virtuellen Welten hat dazu geführt, dass immer mehr Menschen diese Umgebungen bzw Welten nutzen, um kreativ tätig zu werden. „Machinima“ ist eine neue Kunstform aus diesem Bereich und soll in folgendem Beitrag erst kurz beschreiben und danach rechtlich erörtert werden.

1. Die Ausgangsproblematik

Durch die ständige Weiterentwicklung im IKT-Bereich ergeben sich stetig neue rechtliche Fragestellungen, die nicht immer ad-hoc beantwortet werden können¹. Die fortschreitenden Visualisierungsmöglichkeiten und die Chance, die Handlung, Bewegung und Ausdrucksform in programmierten Umgebungen, wie man sie in virtuellen Welten oder Computer- und Konsolenspielen² vorfindet, durch den Nutzer selbständig vorzugeben, hat dazu geführt, dass eine große Anzahl an Nutzern diese Möglichkeiten dazu verwendet, kurze oder auch längere Filme zu drehen, die im Fachjargon „Machinima“ genannt werden. Die rechtlichen Fragestellungen, die in diesem Zusammenhang auftreten, sollen in diesem Beitrag kurz dargestellt werden. Dazu soll zuerst erklärt werden, was Machinima sind und wie sie entstehen, danach soll ein Überblick über aktuelle Praxislage gegeben und abschließend eine urheberrechtliche Würdigung vorgenommen werden.

2. Was sind Machinima?

Der Begriff Machinima setzt sich aus „machine“, „cinema“ und „animation“ zusammen und bezeichnet Filme, die unter Verwendung von Programmen zur visualisierten Darstellung sogenannten „Game-Engines“, geschaffen werden. Machinimas werden durch das Aufzeichnen dieser visualisierten Darstellung, „screen-capture“ genannt, erzeugt. Die Handlung kann dabei von der programmierten Umgebung vorgegeben sein oder durch den Nutzer beeinflusst werden. Besonders beliebt sind virtuelle Welten, welche dem Nutzer vielfältige Möglichkeiten bei der Darstellung bieten. Die Faktoren, die dabei eine Rolle spielen sind vor allem die Möglichkeit den Avatar verschiedene Ausdrucksformen, wie Gefühlsregungen oder Sprachkommunikation darstellen zu lassen, die Umgebung nach eigenen Vorgaben gestalten zu können (das „Bühnenbild“), eine grafisch anspruchsvolle Visualisierung und die Bekanntheit des Spiels oder der virtuellen Welt. Die Urform der Machinimas gibt es seit den 1980er Jahren³. Doch erst mit der Einführung der 3-D-fähigen Grafikingine „Quake Engine“⁴ des gleichnamigen Computerspiels „Quake“ konnten Machinimas gedreht werden, die den Nutzer in die Lage versetzten, ohne großen Aufwand kreativ tätig zu werden. Mit dem Zuwachs an 3-D-Spielen fand immer mehr die

¹ Siehe dazu bspw: *Kucsko* in *Kucsko*., urheber.recht 2008, 82 ff.

² Oftmals auch als Videospiele bezeichnet. Diese Übersetzung des Wortes „Videogame“ ist technisch unsauber und sollte bei der zukünftigen Beschreibung dieser Spiele vermieden werden.

³ *Marino*, 3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima 5.

⁴ <http://www.idsoftware.com/support>.

„Metamorphose vom Spieler zum Künstler“⁵, wie Lowood es beschreibt, statt. Die Leistungssteigerung im Hardwarebereich, insbesondere der Grafikkarten, CPU und Speicher, sowie die immer einfacher zu bedienende Software, wie bspw Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro und Scenalyzer, ermöglichten immer aufwendigere Machinima. Die ersten bekannteren Machinima waren jene von „Red Vs. Blue“⁶, deren Machinima auf dem populären Konsolenspiel „Halo“ basieren und die in den USA auch auf DVD vertrieben werden. „The Blood Gulch Chronicles“⁷ wurde 2003 täglich über 20.000 Mal heruntergeladen, nachfolgende Serien aus dieser Reihe kamen auf fast eine Million Downloads wöchentlich⁸. Heute gibt es viele Portale, wie „machinima.com“⁹, welche den Machinimakünstlern Ressourcen zur Verfügung stellen, um ihre Werke hochzuladen und sich darüber auszutauschen. Es existiert sogar eine „Academy of Machnima Arts and Sciences“¹⁰ die Interessierten mit Rat zur Seite steht und eine Plattform für Künstler in diesem Bereich bietet. Auf dem Videoportal Youtube existiert ein eigener Channel für Machinima¹¹, allerdings hat Youtube im März 2009 damit begonnen, den Zugang zu vielen Machinima zu sperren. Der Grund lag nicht darin, dass das Bildmaterial für juristisch bedenklich gehalten wurde, sondern, dass viele Machinimakünstler ihre Werke mit Musik hinterlegen, für die sie aber nach der Rechtsauffassung von Youtube keine Lizenz erworben haben¹². Nachfolgend soll in Ergänzung zum Umgang mit Musikwerken in Machinima ein rechtliches Augenmerk auf die Verwendung von Grafiken in Machinima gelegt werden.

3. Virtuelle Welten und Machinima – urheberrechtliche Würdigung

Wie bereits oben erwähnt, werden durch die Nutzung virtueller Welten zahlreiche urheberrechtliche Fragen aufgeworfen. Auf einige ausgewählte soll in diesem Kapitel eingegangen werden. Zuerst stellt sich die Frage, wie virtuelle Welten urheberrechtlich einzuordnen sind und worauf sich der gegebenenfalls vorhandene Schutz gründen kann. Der zweite Punkt, der erörtert werden soll, ist, ob auch Avatare urheberrechtlichen Schutz genießen können. Abschließend wird auf die urheberrechtliche Problematik der Machinima eingegangen, so bspw, ob die Freiheit des Straßenbilds (in D: Panoramafreiheit) auch auf virtuelle Welten anwendbar ist.

Virtuelle Welten können, sofern sie eine eigentümliche geistige Leistung darstellen, auf verschiedene Weise urheberrechtlichen Schutz genießen. Sie können aufgrund ihres Erscheinungsbilds als Werke der bildenden Künste gem § 3 UrhG geschützt sein, doch ebenso kann für das dahinterliegende Computerprogramm als eigene geistige Leistung gem § 40a UrhG bzw für die Auswahl und Anordnung des Stoffes gem § 40f UrhG (Datenbankwerk)

⁵ Lowood, High-performance play: The Making of machinima, abrufbar unter: <http://www.atypon-link.com/INT/doi/pdf/10.1386/jmpr.7.1.25/1>.

⁶ <http://www.redvsblue.com>.

⁷ Siehe den Eintrag auf IMDB <http://www.imdb.de/title/tt0401747> und die Erwerbsmöglichkeit über Amazon: <http://www.amazon.com/Red-Vs-Blue-Season-Chronicles/dp/B000KD10I8>.

⁸ Delaney, When Art Imitates Videogames, You Have "Red vs. Blue": Mr. Burns Makes Little Movies Internet Fans Clamor For; Shades of Samuel Beckett, in: The Wall Street Journal vom 9. April 2004, abrufbar unter: http://interactive.wsj.com/dividends/retrieve.cgi?id=text/wsjie/data/SB108145721789778243.djm&d2hconvert_r=display-d2h&template=dividends.

⁹ <http://www.machinima.com>.

¹⁰ <http://www.machinima.org>.

¹¹ <http://www.youtube.com/user/machinima>.

¹² <http://goodnews.antville.org/stories/1891011>. Dieser Schritt verwundert, da Youtube von der GEMA bereits 2007 eine Berechtigung zur Aufführung von Musikwerken erhalten hatte, abzurufen unter: <http://www.heise.de/newsticker/YouTube-Nutzer-duerfen-GEMA-Musik-einsetzen--/meldung/98714>.

Schutz beansprucht werden. Stellt die Auswahl und Anordnung des Stoffes keine eigentümliche geistige Leistung dar, wurde aber für die Herstellung der virtuellen Welt eine wesentlichen Investition getätigt, käme auch der Schutz als Datenbank sui generis gem § 76c UrhG in Frage, wobei die Qualifikation als Datenbankwerk gem § 40f UrhG nicht auch den Schutz gem § 76c UrhG als Datenbank sui generis ausschließt.

Handelt es sich bei der virtuellen Welt bloß um einen „Raster“, den derjenige, der die virtuelle Welt „betreibt“, zur Verfügung stellt, damit die Nutzer diesen Raster respektive diese virtuelle Welt mit „Leben“ erfüllen, also virtuelle Gebäude, Gärten oder Straßen errichten, wird dieser Raster nur Schutz als Computerprogramm gem § 40a UrhG genießen können. Der Betreiber dieses Rasters ist also bloß davor geschützt, dass jemand das Computerprogramm gem § 40d UrhG vervielfältigt. Stellt der Betreiber der virtuellen Welt aber nicht bloß den Raster zur Verfügung, sondern auch eine virtuelle Infrastruktur, kommt bei einer eigentümlichen geistigen Leistung der Schutz als Werk der bildenden Künste hinzu. Meist erfordert diese Sammlung von Werken oder Daten auch eine wesentliche Investition, weshalb der Leistungsschutz nach § 76c UrhG für die Datenbanken sui generis hinzukommt. Entscheidet sich der Betreiber der virtuellen Welt, die virtuellen Gebäude, Straßen, Einrichtungen nicht bloß wahllos in „seiner“ virtuellen Welt zu verteilen, wird mit dem Schutz als Datenbankwerk¹³ der urheberrechtliche Schutz vervollständigt.¹⁴

Hinsichtlich Avataren und virtuellen Gegenständen gilt Vergleichbares, weshalb nur auf die Besonderheiten eingegangen werden soll. Da der Betreiber einer virtuellen Welt, bspw Second Life, die Grenzen festlegt, innerhalb derer der Nutzer seinem Avatar ein bestimmtes Aussehen geben kann, kommt es darauf an, wie individuell der Avatar gestaltet wird. Erlaubt der Betreiber einer virtuellen Welt bspw bloß die Auswahl zwischen einzelnen verschiedenen Farben für die Haare oder nur wenigen verschiedenen Körpergrößen bzw -umfängen, wird man die Individualität, also die Eigentümlichkeit des Avatars verneinen müssen und dem Nutzer als „Gestalter“ des Avatars den urheberrechtlichen Schutz versagen. Gibt es allerdings unzählige Möglichkeiten für die Formung des Avatars, kommt Urheberrechtsschutz als Werk der bildenden Künste durchaus in Frage.¹⁵ Programmiert der Nutzer bspw eine neue virtuelle Frisur, genießt auch das Computerprogramm als eigene geistige Leistung Schutz. Theoretisch kämen auch der Schutz als Datenbankwerk bzw Datenbank sui generis in Betracht, jedoch finden diese Bestimmung bei Avataren nur sehr eingeschränkt Anwendung, da die Auswahl und Anordnung des Stoffes darauf beschränkt wäre, die Frisur mit den Schuhen abzustimmen, und die Schaffung eines Avatars meist nur eine Zeitinvestition¹⁶ erfordert.

Hinsichtlich virtueller Gegenstände wird auf das in Bezug auf Avatare ausgeführte verwiesen, wobei der Schutz als Datenbankwerk und/oder als Datenbank sui generis aufgrund einer größeren Anzahl von Möglichkeiten hier eine wichtigere Rolle spielt als bei den Avataren. In der *E Virtueller Dom*¹⁷ hatte allerdings das LG Köln die Schutzfähigkeit des

¹³ Bei Datenbankwerken wird die Systematik der Auswahl und Anordnung geschützt, wohingegen bei Datenbanken sui generis die Investition und der Inhalt vom Schutz erfasst sind; vgl OGH 4 Ob 252/01i, www.baukompass.at.

¹⁴ Die Rechtslage in Deutschland unterscheidet sich in der Weise von der österreichischen, dass die Werkskategorien in § 2 dUrhG nicht abschließend aufgezählt sind, also auch die Kategorisierung als „Multimediawerk“ möglich wäre.

¹⁵ Dass dies auch die Möglichkeit schafft, in fremde Persönlichkeitsrechte einzugreifen, wenn man seinen Avatar zB Britney Spears nachempfendet, steht außer Zweifel, kann aber hier aufgrund des beschränkten Platzes nicht näher beleuchtet werden.

¹⁶ Grundsätzlich beschränkt sich der Investitionsschutz nicht nur auf die finanzielle Investition, sondern umfasst jede Art der Investition, sofern sie wesentlich ist.

¹⁷ LG Köln, 28 O 124/08, *Virtueller Dom*, MMR 8/2008.

virtuellen Kölner Doms abgelehnt, da sich die Schöpfer des virtuellen Doms darauf beschränkt hatten, den realen Kölner Dom so exakt wie möglich virtuell zu kopieren. Diese E birgt Diskussionsstoff, da jemand, der sich mit einer Staffelei vor den Kölner Dom setzt und diesen so exakt wie möglich *abmalt*, zweifelsfrei ein Werk der bildenden Künste schafft. Sogar derjenige, der mit seiner Kamera ein Bild vom Kölner Dom macht, genießt Leistungsschutz gem § 72 dUrhG¹⁸. Dass das LG Köln den Schöpfern des virtuellen Doms nicht einmal Leistungsschutz gewährt, scheint verfehlt.

Stellt nun ein Nutzer ein Machinima her, ergibt sich daraus das Problem, dass der Film¹⁹ nicht nur die Werke oder Leistungen zeigt, an denen man selbst ein Recht hat, sondern auch fremde Werke und Leistungen. Bewegt man „seinen“ Avatar durch eine virtuelle Straße und filmt man ihn dabei, so filmt man natürlich auch die virtuelle Umgebung, die aus virtuellen Gebäuden, Gegenständen und anderen Avataren besteht. Dieses „Problem“ wurde in der realen Welt mithilfe der freien Werknutzung und dem Recht am Straßenbild gem § 54 Abs 1 Z 5 UrhG (in D: Panoramafreiheit gem § 59 dUrhG) gelöst. Diese freie Werknutzung erlaubt die Vervielfältigung, Verbreitung, Vorführung durch optische Einrichtungen, Rundfunksendung und Zurverfügungstellung von Werken der bildenden Künste, wenn sich diese bleibend an einem öffentlichen Ort befinden. Man wird definitiv davon ausgehen können, dass virtuelle Welten öffentliche Orte sind, und auch aufgrund der Persistenz der virtuellen Welten kann man annehmen, dass es sich um „bleibend an einem öffentlichen Ort“ befindliche Werke handelt. Es spricht daher nichts dagegen, das Recht der Freiheit des Straßenbilds auch auf virtuelle Welten zu erstrecken (solange diese frei zur Nutzung zugänglich sind).

Hinsichtlich des Rechtsschutzes für Avatare kann das Recht auf Freiheit des Straßenbilds verneint werden, da sich Avatare ja nicht bleibend an einem öffentlichen Ort befinden. Neben dem Urheberrechtsschutz muss aber geprüft werden, ob Avataren in irgendeiner Weise Persönlichkeitsschutz zukommen kann, bspw ob sie ein Recht am eigenen Bild haben könnten.²⁰ Doch auch wenn man Avataren dieses Recht zugesteht, gewinnt der Nutzer des jeweiligen Avatars nichts daraus, denn auch reale Personen müssen es *sich gefallen lassen*, abgebildet zu werden, sofern ihre berechtigten Interessen gem § 78 UrhG nicht verletzt werden.²¹ Avataren einen weiterreichenden Schutz zu gewähren als natürlichen Personen scheint nicht sachgerecht.

4. Fazit

Während sich Machinimakünstler in den USA auf den Fair Use-Paragraphen gem § 107 Title 17 US Code berufen können, gilt dies für ihre europäischen Kollegen nicht. Auch wenn in der Praxis die iSd § 18a UrhG zur Verfügung gestellten Machinima überwiegend rechtlich nicht von den Rechteinhabern verfolgt werden, da diese sich einen Mehrwert durch das kostenlose Marketing versprechen, bewegen sich die Künstler selbst auf rechtlich gesehen dünnem Eis. Vielfach übertreten sie die in den AGB vertraglich vereinbarten Nutzungsrechte und setzen sich damit einer möglichen rechtlichen Verfolgung aus. Nur in den Fällen, in denen der Urheber diese Rechte bspw durch eine Open Source Lizenz einräumt, kann der Nutzer sorgenfrei sein Machinima drehen. Es wäre wünschenswert, wenn die Urheber von virtuellen Welten und Konsolen- und Computerspielen hier eine „Machinimaklausel“ in die

¹⁸ Siehe dazu §§ 73 ff öUrhG.

¹⁹ Gleich Animationsfilmen können auch Machinimas Filmwerke iSd § 4 UrhG sein.

²⁰ Vgl *Erenli*, Der Gnom zahlt nicht - Muss die Rechtsordnung der Zukunft die virtuelle Person anerkennen? (Vortrag IRIS 2008), abzurufen unter: *Erenli/Sammer*, Bill of Rights für Avatare, www.virtuellewelten.at (in Entstehung).

²¹ Für die deutsche Rechtslage vgl § 23 KUG.

AGB aufnehmen würden, die es der Fangemeinde erlaubt, die Werke für ihre Zwecke zu nutzen. Dem Urheber bleibt ja weiterhin das Einspruchsrecht iSd § 21 Abs 3 UrhG.

5. Literatur

Delaney, When Art Imitates Videogames, You Have "Red vs. Blue": Mr. Burns Makes Little Movies Internet Fans Clamor For; Shades of Samuel Beckett in: The Wall Street Journal vom 9. April 2004, abrufbar unter: <http://interactive.wsj.com/dividends/retrieve.cgi?id=/text/wsjie/data/SB108145721789778243.djm&d2hconvert=r=display-d2h&template=dividends>.

Kucsko., urheber.recht 2008.

Lowood, High-performance play: The Making of machinima, abrufbar unter: <http://www.atypon-link.com/INT/doi/pdf/10.1386/jmpr.7.1.25/1>.

Marino, 3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima.