

COPYRIGHT

Dieses Manuskript ist urheberrechtlich geschützt. Es darf ohne Genehmigung nicht verwertet werden. Insbesondere darf es nicht ganz oder teilweise oder in Auszügen abgeschrieben oder in sonstiger Weise vervielfältigt werden. Für Rundfunkzwecke darf das Manuskript nur mit Genehmigung von Deutschlandradio Kultur benutzt werden.

Diebstahl, Inspiration und das juristische Bauchgefühl

Geistiges Eigentum in der Videospiele-Kultur

Von Marcus Richter

Deutschlandradio Kultur

Zeitfragen. Forschung und Gesellschaft

16.6.2016, 19:30 Uhr

Mehrere wissenschaftliche Studien analysieren den Umgang mit geistig-kreativen Leistungen in der Spielebranche.

Der Vorwurf des Plagiats ist so alt wie die Videospiele-Kultur selbst. Schon das erste Spiel, Pong soll kopiert worden sein, heißt es. Ein anderes populäres Beispiel: Super Mario. Der hüpfende Klempner wurde mit Giana Sisters nicht nur fast 1:1 nachgebaut, sondern hat ein ganzes Genre - sogenannte Jump'n'Runs - inspiriert. Und so bewegt sich die Videospiele-Welt immer im Spannungsfeld des geistigen Eigentums. Was ist eine Kopie? Was ist Inspiration? Was sind einfach Genrekonventionen, die übernommen wurden? Und wie entstehen diese überhaupt? Die Wissenschaftler Christian Katzenbach und Lies van Roessel haben sich in 'Case Study: Innovation and Imitation in the Games Sector' mit den kreativen Leistungen in der Spielebranche auseinandergesetzt. Insbesondere wurde untersucht, inwieweit die Branche juristische Grenzen zieht und wo ungeschriebene Gesetze und 'Gentleman Agreements' vorherrschen.

Regie: Pong-Geräusche

Autor:

Auf einem Bildschirm fliegt ein leuchtendes Quadrat hin und her. Links und rechts leuchtende Balken, die hoch und runter bewegt werden können. Die Balken sind die Schläger, das fliegende Quadrat soll ein Ball sein.

Pong ist 1972 das erste kommerzielle Computerspiel. Und: Eine Kopie, ein Klon. Das Original? "Ping Pong". 1966 vom Ingenieur Ralph Baer für die "Brown Box" - ein Prototyp einer Videospielekonsole - entwickelt.

Regie: Musik stoppt.

Man könnte also sagen:

O-Ton 1

"Dass man die Geschichte des Computerspiels als Geschichte des Kopierens und Nachahmens erzählen kann..."

Autor:

Und das ist gut so: Dürften Spielmechaniken nicht übernommen und ausgebaut werden, gäbe es nur einen Egoshooter: „Wolfenstein“. Nur ein Jump'n'run: „Super Mario“. Und nur ein Point'n'Click-Adventure: Maniac Mansion. Nur dadurch, dass grundlegende Ideen übernommen und weiterentwickelt wurden, entstanden auch Genres: Egoshooter, Jump'n'Runs, Rennspiele, Wirtschaftssimulationen - all das wäre sonst nicht möglich gewesen.

Doch an welcher Stelle verläuft die Grenze zwischen Inspiration und Imitation? Was sind die Faktoren, nach denen Grenzüberschreitungen bewertet werden? Lassen sich klare Regeln ableiten? Und wenn ja: Wer sorgt für deren Einhaltung?

Eine nicht ganz einfache Frage, eine Reise ins Ungewisse. Vielleicht hilft es, in einem Bereich anzufangen, der zwar umstritten, aber klar abgesteckt ist: Das Urheberrecht und der damit verbundene juristische Schutz von kreativen Werken.

O-Ton 2:

“Wir stellen fest, dass im Bereich der Urheberrechtsdiskussion sehr viel Streit darüber herrscht, ob man mehr oder weniger Schutzrechte braucht, welche Art von Schutzrechten, Und wir wissen relativ wenig darüber, welche Effekte Änderungen des Urheberrechts haben.”

Autor:

Christian Katzenbach vom Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft hat zusammen mit Lies van Roessel in einer Studie versucht herauszufinden, wie Computerspielmacherinnen mit Ideenklau umgehen.

O-Ton 3:

“Die Frage war so: Okay, bei Games ist es auch irgendwie unklar, also es gibt natürlich Quellcode, es gibt Grafiken und es gibt Spielmechaniken in Spielen. Und vor allem die Spielmechaniken kann man sehr schwierig urheberrechtlich schützen, weil das sind eigentlich eher eine Art Ideen als wirklich Auswirkungen.”

Autor:

Und Ideen lassen sich nicht juristisch schützen. Ideen sind frei, jeder darf sie benutzen. Ein Dilemma, vor dem zum Beispiel auch Modeindustrie und Fernsehbranche und letztlich alle Kreativbereiche - stehen: Die konkreten Produkte sind meist schutzfähig, die zugrundeliegende Idee nicht.

O-Ton 4:

“Und deswegen war eigentlich die Hauptfrage: Gibt es in der Games-Branche wie in diesen anderen Branchen, die manchmal so „Low-(IP)-Regimes“ genannt werden ähnliche Normen? Also Normen, die quasi das Urheberrecht ersetzen oder die klar; oder die sicherstellen, dass solche Spielmechaniken nicht geklaut werden können.”

Autor:

Wie weit reicht der juristische Schutz? Und welche Regeln erlegt sich die Branche selbst auf, um mit dem Thema umzugehen? Katzenbach und van Roessel haben mit Vertretern der Spielebranche und Juristinnen gesprochen. Und unter anderem analysiert, ob es ein großer Unterschied ist, ob ein Fisch von einem alten Mann mit Hut oder einem dicken Ninja gefangen wird. Oder anders: Der Fall “Radical Ninja” und “Ridiculous-Fishing”.

Regie: Sounds Radical Fishing

Autor:

“Radical Fishing” wird Ende 2010 vom niederländischen Entwicklerteam Vlambeer veröffentlicht.

Sprecherin:

Eine krakelige Strichzeichnung zeigt einen Mann in einem Boot. Der wirft seine Angel aus. Mit der Maus steuert der Spieler den Angelhaken und weicht Fischen aus. Erwischt ein Fisch den Haken, wird die Angelleine eingeholt, der Haken muss jetzt so gesteuert werden, dass möglichst viele Fische anbeißen. An der Oberfläche angekommen werden die Fische in die Luft geschleudert. Mit der Maus wird jetzt ein Fadenkreuz gesteuert, die Fische abgeschossen.

Autor:

Nur ein halbes Jahr später, im August 2011 erscheint “Ninja Fishing” des US-Entwickler Gamenauts.

Regie: Sounds Ninja Fishing

Sprecherin:

Eine Cartoon-Zeichnung zeigt einen Mann in einem Boot. Der wirft seine Angel aus. In dem das Smartphone geneigt wird, weicht man mit dem Angelhaken den Fischen aus. Erwischt ein Fisch den Haken, wird die Angelleine eingeholt, der Haken muss jetzt so gesteuert werden, dass möglichst viele Fische anbeißen. An der Oberfläche angekommen werden die Fische in die Luft geschleudert. Mit dem Finger auf dem Touchscreen werden die Fische wie mit einem Messer durchtrennt.

Autor:

Es wird auf den ersten Blick klar: Hier wurde eine komplette Spielidee übernommen. Allerdings muss man auch sagen: “Radical Fishing” wirkt wie ein Experiment, eine Ideenskizze, nur am Computer spielbar. “Ninja Fishing” ist ein fertiges, poliertes Spiel für Smartphones.

Das Problem? Vlambeer hatte zu dem Zeitpunkt schon seit mehreren Monaten daran gearbeitet “Radical Fishing” für Smartphones umzusetzen. Für ein kleines Entwicklerteam eine große

Investition, ein Wagnis. Als "Ninja Fishing" auftauchte, waren die Entwickler entsetzt, erzählt Rami Ismail von Vlambeer.

O-Ton 5

"We had heard of the idea of games getting cloned, you just don't expect it to happen to you. And then one day we wake up and just twitter is just completely overwhelmed with people being like 'Hey somebody is stealing your game'. So we had no idea what to do. Yeah, no, it was panic, it was pure panic I think. Our first response was disbelief. It was scary. Yeah, scary is the right word, I think."

Overvoice Sprecher:

Wir hatten davon gehört, dass Spiele geklont werden, man erwartet nur nicht, dass es einen selbst trifft. Und eines Tages ist unser Twitter voll von "Hey, da klaut jemand euer Spiel". Wir hatten keine Ahnung, was wir machen sollten. Es war Panik, einfach Panik. Unsere erste Reaktion war Unglaube. Es war beängstigend. Ja. Beängstigend ist das richtige, denke ich."

Autor:

Gibt es einen Schutz vor solch einem Ideenklau? Die Antwort ist ein klares: „*eigentlich nicht*“, aber vielleicht doch und dann kommt es auf den Einzelfall an. Aber der Reihe nach. Bei der juristischen Beurteilung ist eine Sache grundlegend, erklärt Christian Katzenbach vom Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft:

O-Ton 6:

"Die Grundfigur des Urheberrechts entscheidet zwischen Idee und Werk. Die Idee ist immer frei, also zum Beispiel eine Abenteuergeschichte und irgendwas passiert, kann auch ne sehr spezielle Idee sein. Diese Idee ist immer frei, jeder kann sie benutzen, daraus sein eigenes Film, sein eigenes Buch, sein eigenes Computerspiel machen. Geschützt ist das Werk - also die konkrete Form dieser Idee."

Autor:

Wenn man dem folgt, könnte man also sagen: Hätten die Ninja-Fishing-Macher das komplette Spiel eins zu eins übernommen und einfach nur von der Computerversion auf die Smartphone-Version übertragen, dann wäre das eine Urheberrechtsverletzung. Haben Sie aber nicht, sie haben nur die grundlegende Spielidee übernommen und diese sogar leicht abgeändert.

O-Ton 7:

“Meines Erachtens könnte man allenfalls aus der Kombination sagen: Das Angeln und dann das Hochwerfen der Fische und die dann entsprechend abzuschießen – aus dieser Kombination allenfalls die urheberrechtliche Schutzfähigkeit annehmen. Hier würde ich sagen aufgrund des Umstandes, dass sie nicht abgeschossen werden, sondern entsprechend auch noch geteilt werden, wird man sich auch noch darüber unterhalten müssen, ob da nicht ein ausreichender Abstand da ist. Ich würde hier sagen, haben wir keinen urheberrechtlichen Schutz, es ist nicht komplex genug und die Idee ist sozusagen zu banal.”

Autor:

Was sich anhört wie ein vernichtendes Urteil über die Kreativität der Entwickler, ist eine juristische Einschätzung von Christian Rauda. Er ist Rechtsanwalt, auf Games-Recht spezialisiert und vertritt Spieleentwickler und -Entwicklerinnen auch in Plagiatsfällen. Er erklärt, welche Teile des Spieles genau einen juristischen Schutz genießen.

O-Ton 8:

“Jetzt können wir uns überlegen: Woraus besteht so ein Computerspiel und was ist dann jeweils auch geschützt? Da haben Sie die Grafik schon angesprochen, die ist natürlich sozusagen über Bildende Kunst, entsprechend Angewandte Kunst geschützt. Dann haben wir die Musik, die da drin ist, die auch für sich entsprechend geschützt ist, einzelne Sounds. Dann haben wir möglicherweise Charaktere, die geschützt sind, die entsprechend aufgrund ihrer äußeren und inneren Eigenschaften was Besonderes sind. Es muss also immer das Handwerkliche überschreiten, es muss also immer was Besonderes sein, deswegen „persönlich und individuell“. Und dann haben wir das Gesamtkunstwerk, also die Kombination dieser ganzen Aspekte als vollständiges Spiel, als Multimediawerk. Das ist auch noch mal selbst eigenständig entsprechend geschützt.”

Autor:

Im Gegensatz zu Radical Fishing ist bei Ninja Fishing aber die Grafik ganz anders, es gibt eine eigene Musik, einen Ninja statt Fischer als Hauptfigur, der Fall scheint eindeutig: Dagegen ist kein juristisches Vorgehen möglich. Oder?

Nein. Ganz so einfach ist es dann doch nicht, erklärt Rechtsanwalt Christian Rauda. Denn: Die Spielmechanik ähnelt sich UND die Grafik auch. Nicht in der Ausgestaltung der einzelnen Elemente sondern im Gesamteindruck: Vor allem die Perspektive in der der Spieler das Geschehen betrachtet und die Größenverhältnisse von Boot, Haken, Fischen und ihren Bewegungen.

O-Ton 9:

“Genau. Aber auch die Grafik ist ja nicht völlig anders, sondern es ist gerade die Mechanik und Ähnlichkeiten in der Grafik in der Kombination. Und das muss natürlich auch eine Rolle spielen, dieses Zusammenspiel ist sozusagen in der Tat ein Faktor.”

Autor:

Und diese Argumentation könnte man in einem Rechtsstreit anbringen, aber hätte sie auch Aussicht auf Erfolg? Christian Rauda spricht davon, dass er solche Fälle schon erfolgreich abgeschlossen und sogar Schadenersatz erstritten hat. Im großen Rahmen gibt es kaum genaue Zahlen - was auch daran liegen, kann das eben über Ideenklau bei Games kaum vor Gericht gestritten wird. Wenn, dann geht es eben doch um Markenrechte oder plumpe 1:1-Kopien. Eine zweite Meinung zum konkreten Fall kommt von Ramak Molavi, auch sie ist Rechtsanwältin und leitet bei der Berliner Spielefirma Gameduell die Rechtsabteilung. Die Spielidee schätzt sie ähnlich ein:

O-Ton 10:

“Es ist jetzt nicht ne total verrückte Idee. Es ist einfach unter den Ideen eine der schlichteren.”

Autor:

Und deshalb widerspricht sie auch der Einschätzung, dass man die Ähnlichkeiten bei Grafik und Spielmechanik vor Gericht geltend machen könnte.

O-Ton 11:

“Das würde zu weit gehen, zu sagen, die Proportionalität der Fische zur Angel und so, dass würde ich wirklich anders sehen. Also es ist einfach vielleicht eine schöne Idee, aber ich geh davon aus, das man damit nicht durchkommt, so.”

Autor:

Zwei Rechtsanwälte, zwei Meinungen - das ist natürlich nicht ungewöhnlich, aber es illustriert eben auch, wie unsicher der Ausgang eines Gerichtsverfahrens gewesen wäre. Die Spielermacher haben sich nach einer Rechtsberatung gegen ein juristisches Vorgehen entschieden und stattdessen die Flucht nach vorn angetreten.

Regie: SFX Applaus GDC

Autor:

Die Entwickler von Vlambeer sind mit ihrer Geschichte an die Öffentlichkeit gegangen. In Interviews, im Netz, aber auch auf Konferenzen, wie hier auf der Games Developers Conference in San Francisco - und der Erfolg und der Rückhalt aus der Community gaben den Entwicklern die Zuversicht und Energie zurück um die neue Version ihres Spiel zu Ende zu entwickeln.

O-Ton 12

“For us the main thing, that got us through was the community, the people are fans. The people. I think we got really really lucky as a game studio with the audience we have. Cause it could have gone way worse than it did.”

Overvoice Sprecher

Was uns am meisten geholfen hat, war die Community, unsere Fans. Wir hatten viel Glück mit dem Publikum, das wir als Spielefirma haben. Denn ohne sie wäre es sehr viel schlimmer gewesen.

Autor:

Tatsächlich fand die Geschichte ein gutes Ende: “Ridiculous Fishing” war das deutlich bessere Spiel - sowohl gegenüber dem Vorgänger als auch im Vergleich zum Klon. Im Verbund mit der aufreibenden Geschichte wurde “Ridiculous Fishing” außerdem zum Liebling der Gamesmedien, zum Verkaufsschlager und von Apple 2013 sogar zum Spiel des Jahres für iPhones ernannt.

Aber auch wenn der Rückhalt der Community hilfreich und wichtig für Vlambeer war - die öffentliche Meinung war keineswegs eindeutig. Im Rahmen der Studie des Humboldt-Instituts

für Internet und Gesellschaft wurde die öffentliche Diskussion um den Fishing-Fall analysiert. Das Ergebnis zeigt laut Lies van Roessel, wie schwierig das Thema zu greifen ist:

O-Ton 13:

“Manche sagen: na ja, „Ninja Fishing“ ist ein neues Spiel, hat zwar die gleichen Mechaniken, aber die Grafiken sind anders, es wurde was hinzugefügt, es ist schon ein bisschen anders, also, na, das ist eine legitime Inspiration. Und natürlich die Entwickler selbst sagen: Nein, das geht gar nicht, und auch viele mit ihnen sagen auch. Nein, das geht gar nicht. Aber da sieht man wirklich, wie unheimlich dünn diese Linie ist.”

Autor:

Die Linie zwischen einem Klon und der Weiterentwicklung einer Idee. Eine Linie, die von einer scharfkantigen hart definierten Grenze zu einem verwaschenen Strich wird, je näher man ihr kommt. Auch wenn es verschiedene Meinungen über die ethisch-moralische Bewertung gibt: Wenn man von “Ninja Fishing” alles wegnimmt, was es von “Radical Fishing” übernommen hat, bleibt eigentlich nichts Spielbares mehr übrig. Wie es anders geht, zeigt die Geschichte um Lifeline und One Button Travel.

Regie: Sounds Lifeline

Autor:

“Lifeline” wird im April 2015 vom US-amerikanischen Entwicklerteam 3 Minute Games veröffentlicht.

Sprecherin:

Das Smartwatch wird zur Nachrichtenzentrale: Im Spiel strandet ein Mensch auf einem fremden Planeten. Seine einzige Möglichkeit zu kommunizieren ist per Textnachrichten mit dem Spieler. Der kann auf die Nachrichten vorgegebene Antworten auswählen. Das Besondere: Die fiktive Spielfigur schreibt nicht sofort zurück, sondern es vergehen Minuten oder manchmal Stunden. Dadurch soll der Eindruck tatsächlicher Kommunikation erweckt werden, der noch dadurch verstärkt wird, dass die ausgewählten Dialogoptionen die Geschichte beeinflussen.

Autor:

Nur ein halbes Jahr später, im November 2015 erscheint "One-Button-Travel" der deutschen Entwickler Agnes Lison und Marcel-André Casasola-Merkle.

Regie: Sounds One Button Travel

Sprecherin:

Die Smartwatch wird zur Nachrichtenzentrale: Im Spiel strandet ein Mensch in einer dystopischen Zukunft. Seine einzige Möglichkeit zu kommunizieren ist per Textnachrichten mit dem Spieler. Der kann auf die Nachrichten vorgegebene Antworten auswählen. Das Besondere: Die fiktive Spielfigur schreibt nicht sofort zurück, sondern es vergehen Minuten oder manchmal Stunden. Dadurch soll der Eindruck tatsächlicher Kommunikation erweckt werden, der noch dadurch verstärkt wird, dass die ausgewählten Dialogoptionen die Geschichte beeinflussen..

Autor:

Was auf den ersten Blick aussieht wie eine Wiederholung der Ridiculous-Fishing-Geschichte ist doch was anderes. Alles begann mit der Apple Watch erzählt Agnes Lison, die bei One-Button-Travel für das Art Design verantwortlich war:

O-Ton 14:

"Und zunächst war sicherlich das Device, also die Watch eine Inspiration für uns, ein Spiel dafür zu entwickeln, und dann eben als Lifeline rauskam, spielte das natürlich noch eine große Rolle mit. Das heißt, erst war das Device da, wir haben rumexperimentiert, wir wollten erst ein anderes Adventure machen mit kleinen Bildchen, sind aber an der Technik gescheitert. Und dann als Lifeline rauskam, kam uns in Erinnerung, dass wir eigentlich schon immer so ein Text-Adventure machen wollten. Und das hat sich dann natürlich angeboten."

Autor:

Ohne Lifeline hätte One-Button-Travel also ganz anders ausgesehen - aber irgendein geschichtenbasiertes Spiel wäre erschienen, erzählen die beiden Entwickler. Vor der Inspiration durch Lifeline waren sie an einem anderen eher bildbasiertem Prototypen für ein Apple-Watch-Game wegen technischer Probleme gescheitert. Von Lifeline wurde dann zwar der grundlegende Ansatz übernommen. In Details wollte man sich explizit unterscheiden, erklärt One-Button-Travel-Programmierer Marcel-André Casasola Merkle:

O-Ton 15:

“Also es gab auch bestimmte Punkte, die in Lifeline bestimmte Ausprägungen hatten, wo wir gesagt haben, wir wollen es ganz bewusst anders machen. Also zum Beispiel in Lifeline stirbst du so alle zwei Passagen gefühlt (lacht), und für unsere Story war uns wichtig, das eben nicht so zu tun. Oder auch die Länge der Texte, wir haben da sehr drauf geachtet für Apple Watch die Texte, die Textpassagen relativ kurz zu halten und nicht so lange Passagen zu haben wie in Lifeline.”

Autor:

Auch das Design unterscheidet sich komplett von Lifeline, auch wenn das gar nicht das ursprüngliche Ziel war, erinnert sich Agnes Lison:

O-Ton 16:

“Nein, die grafische Gestaltung ist komplett unabhängig davon entstanden. Natürlich ist man eingeschränkt, denn ein Chat ist nun mal ein Chat, das heißt man muss nur mit diesen Optionen arbeiten. Ich kann mich natürlich als Grafikerin dementsprechend nicht komplett austoben, aber da habe ich mich gar nicht an Lifeline oder an anderen Geschichten orientiert, sondern versucht, für mich einen Stil, einfach der zur Geschichte passt, zu entwickeln.”

Autor:

Dass hier ein Spiel entsteht, das sehr eigenständig ist, liegt natürlich auch daran, dass der eigentliche Schwerpunkt die Geschichte ist. Es ist fast egal, ob ein Ninja oder ein Mann mit Hut die Fische in die Luft wirft. Aber ob man einen interaktiven Roman über einen gestrandeten Astronauten oder gefangengenommenen Zeitreisenden spielt, ist - wenn man beide Geschichten erlebt hat - ein riesiger Unterschied.

O-Ton 17:

“Ja aber genau das ist ja auch die Frage: Was macht das Spiel aus? Bei dem einen ist es die Spielmechanik, die im Vordergrund steht, bei dem anderen ist es vielleicht der Twist der Story oder die Grafik.”

O-Ton 18:

“Na ja, schauen wir uns mal (den) Film an wie „The Sixth Sense“. Da geht's darum, dass am Ende dann rauskommt, dass alles nicht so ist wie es schien im Film. Und so was haben wir halt

teilweise in „One button travel“ drin, das ist das große Ding, was uns von Lifeline unterscheidet, und deswegen ist das für mich der Marker, wo ich sage: Das ist was neues.“

Autor:

Um den Vergleich vom Fishing-Fall zu wiederholen: Nimmt man alles was weg, was One Button Travel von Lifeline übernommen hat, bleibt immer noch ein komplettes Spiel. Denn der eigentliche Kniff, den Lifeline eingeführt hat, ist die zeitliche Verzögerung der Nachrichten. Interaktionen zwischen Spielern und fiktiven Figuren sind schon Jahrzehnte alt und werden dem Genre "Adventure" zugeordnet.

Eigentlich ist es sehr eindeutig: Die Spielmechanik bei "Adventures" darf übernommen werden, wenn sich der Rest - also vor allem die Geschichte - unterscheidet. Das Genre wird durch die Übernahme von Ideen weiterentwickelt. Statt radikaler Innovation, die ein komplett neues Spielkonzept entwirft, iterative Innovation: Es werden stetig kleine Veränderungen vorgenommen, so wird auch aus einer völlig neuen, einzigartigen Spielidee irgendwann ein Genre.

Den nächsten Schritt im Adventurebereich gibt es schon: Das Spiel "Antioch" funktioniert ähnlich wie "Lifeline" und "One Button Travel" mit einer kleinen Änderung:

Beide Seiten des Gesprächs entstehen dadurch, dass *menschliche* Spieler aus Dialogoptionen auswählen. Würden sich die Macher von "One Button Travel" davon auch noch einmal so inspirieren lassen, wie von "Lifeline"?

O-Ton 19:

"Also ich kann mir durchaus vorstellen, dass man auch neue Spiele in diesem (Antioch)-Stil macht. Aber selbst die brauchen halt was Eigenständiges. Klar, wenn ein Genre ein bisschen älter ist, dann kommt es darauf, glaube ich, weniger an, sondern dann tritt es in den Vordergrund, noch mal diese Adventures als Beispiel, dass du da eben; da brauchst du keine neuen Erfindungen im Interface oder so haben, sondern da reicht es einfach, eine andere Story zu machen."

Autor:

Von außen betrachtet scheinen die Unterschiede zwischen den Spielen minimal zu sein. Aber die abwehrende Reaktion von Entwickler Marcel-André Casasola Merkle ist spontan, es ist eher ein Gefühl als eine rationale strategische Überlegung.

O-Ton 20:

“Das behaupten die, ja. Die haben ein ethisches Bauchgefühl.”

Autor:

Und dieses ethisch-moralische Bauchgefühl ist etwas, das bei Entwicklern weit verbreitet ist, hat Lies van Roessel vom Humboldt-Institut für Internet und Gesellschaft im Laufe der Studie herausgefunden:

O-Ton 21:

“Und das ist irgendwie auch witzig eigentlich, dass viele Entwickler in den Interviews behauptet haben: Ja, wir wissen schon wo die Linie ist, also gefühlt, ich habe ein Gespür dafür. Aber wenn man dann wirklich fragt: Okay, wo denn genau? Dann wird es schon; dann sagen die: Oh nö, da bin ich mir auch nicht so sicher eigentlich. Also ja, es ist wirklich ein Graubereich.”

Autor:

Aber wie wird in diesem Graubereich navigiert? Wenn es keine festen Grenzen gibt, gibt es dann wenigstens Landmarken, Orientierungspunkte oder wenigstens grobe Strategien?

Christian Rauda, der Gamesrechtsanwalt aus Hamburg glaubt, dass ein schärferes juristisches Vorgehen durchaus möglich wäre:

O-Ton 22:

“Meiner Auffassung nach ist dieses Geflecht auch ein Ausdruck eines schöpferischen Aktes und keine rein mathematische, technische Umsetzung, sondern da brauche ich entsprechend Gehirnschmalz dafür. Deswegen bin ich der Auffassung, dass es eine persönliche, geistige Schöpfung ist und damit dem Urheberrecht unterfällt.”

Autor:

Ob diese Einschätzung auch vor Gericht Bestand haben würde, ist unsicher:

O-Ton 23:

“Das ist hoch umstritten. Da haben Sie jemanden vor sich sitzen, der anderer Auffassung ist, aber eine Minderheitauffassung vertritt. Ich hoffe, die wird sich durchsetzen, aber wir haben bisher noch kein Gericht davon überzeugen können, dass die Spielmechanik selbst an sich geschützt ist.”

Autor:

Die Spielmechanik ist deshalb so wichtig, weil sie für viele Spiele das zumindest vordergründige Alleinstellungsmerkmal ist. Wer einen Spieler fragt: Was spielst du da? Wird als spontane Antwort fast immer eine Beschreibung der Tätigkeit erhalten, die aus der zugrundeliegenden Spielmechanik resultiert. Grafik, Geschichte, Sounds - all das spielt bei einer ausführlichen Betrachtung eine Rolle - aber die Spielmechanik **ist** das Spiel. Und mal davon abgesehen: Selbst Spielentwickler wie Rami Ismail von Vlambeer wollen gar nicht, dass Ideen juristisch eingemauert werden können - obwohl sie durch Klone bedroht wurden.

O-Ton 24:

“And in that regard I’m actually really thankful that we couldn’t defend Ridiculous Fishing. Because imagine if we were able to defend Ridiculous Fishing. Like what would that mean for Videogames. Could Nintendo patent the jump? For Mario? Could they just be like: ‘Hey, we have a jump now, so if you wanna jump, you have to pay us money. That would destroy video games.”

Overvoice Sprecher:

So gesehen bin ich sogar dankbar, dass wir Ridiculous Fishing nicht verteidigen konnten. Stellt euch vor, wenn wir Ridiculous Fishing hätten verteidigen können. Was würde das für Videospiele bedeuten? Könnte Nintendo den Sprung patentieren? Für Mario? Und dann sagen: ‘Hey, wir haben den Sprung. Wenn ihr springen wollt, zahlt uns Geld.’ Das würde Videospiele zerstören.

O-Ton 25:

“Ich glaube, es ist immer ein Bauchgefühl-Ding, es ist immer was, was man abschätzen muss, das ist auch der Grund, warum Gesetze da nicht (tödlich) werden. Also die würden die Branche einfach bloß zerstören.”

Autor:

sagt auch Andre-Marcel Casasola Merkle. Auch viele andere Entwickler und Entwicklerinnen sehen das genauso, erklärt Gamesforscherin Lies van Roessel:

O-Ton 26:

“Das ist sehr klar bei unseren Interviews rausgekommen, dass eigentlich alle Entwickler nicht mehr rechtlichen Schutz wollen. Also alle wissen, dass diese Linie sehr, sehr schwierig zu ziehen ist, und wenn man das besser schützt, dann sind im Endeffekt nur diejenigen, die sich das leisten können, die Gewinner, und wird es eben noch schwieriger, auch von anderen Spielen inspiriert zu werden.”

Autor:

Die Recherche nimmt hier eine überraschende Wende: Eigentlich ist - zumindest bei den Spieleentwicklern selbst - niemand an schärferem rechtlichen Schutz interessiert. Eine klare juristische Regelung ist trotzdem wünschenswert, aber eher in der umgedrehten Richtung: Spielermacher wollen sicher sein, dass sie sich auch zukünftig an Spielen bedienen können.

Schwierig es immer nur im konkreten Fall, bei persönlicher Betroffenheit. Wenn ein juristisch legaler aber moralisch fragwürdiger Klon erscheint. Ist es vielleicht sinnvoller, im Vorfeld Strategien zu ergreifen, die Ideenklau verhindern - gegen den man sich nicht wehren kann und - im Gesamtkontext auch: nicht wehren will? Die großen Firmen versuchen das: Sie wollen neue Spielideen so spät wie möglich an die Öffentlichkeit bringen, wie Ramak Molavi, Chefjuristin der Firma Gameduell berichtet:

O-Ton 27:

“Daher versucht man die Idee auch geheim zu halten. Was sich aber leider ein bisschen beisst, mit dem, wie die Spieleentwicklung funktioniert. Nämlich ab einem ziemlich frühen Zeitpunkt geht man raus damit, weil man die Usertestings einholen will oder weil man Supplier beauftragt und so weiter.”

Autor:

Also: Wer ein gutes Spiel machen will, muss es anderen Leuten zeigen - Feedback ist ein wichtiger Teil der Spieleentwicklung. Für Rami Ismail kann das tatsächlich auch eine Strategie gegen das Kloning sein:

O-Ton 28:

“If you’re making something, an original idea: Go to the press, talk to everybody, make sure that everybody knows that it’s your game, then if somebody clones it, at least they’ll have to fight for it otherwise they just copy it.”

Overvoice Sprecher:

Wenn du etwas erschaffst, eine neue Idee: Geh zur Presse, sprich mit allen. Sorg dafür, dass jeder weiß: Es ist dein Spiel. Wenn es dann jemand klont, dann müssen sie drum kämpfen. Sonst kopieren sie es einfach.

Autor:

Außerdem sei es eine Art Kompliment - wer etwas kopiere, müsse ja glauben, dass es irgendwie gut sei. Außerdem gibt es ungeschriebene Regeln zum Beispiel darüber, ab wann es okay ist, ein Spiel zu kopieren.

O-Ton 29:

“Das sind immer gefühlte Sachen, das hängt auch total davon ab: Wie erfolgreich war das erste Spiel? Vielleicht so eine Daumenregel: Wenn ich dem ursprünglichen Entwickler damit schade, dass ich jetzt mein Spiel rausbringe, dann ist schon mal problematisch.”

Autor:

Das ist natürlich erst einmal einleuchtend, aber wie sieht das dann konkret aus?

O-Ton 30:

“Ach da gibt es auch so Faustregeln, also wir kennen uns jetzt bloß im mobilen Markt aus, und da kann man so sagen, das was ich in der ersten Woche verdiene, verdiene ich dann noch mal im ersten Monat, verdiene ich dann noch mal im ersten Jahr.”

Autor:

Das klingt nach einer relativ konkreten Faustregel. Die aber doch nur wieder für den Einzelfall gilt:

O-Ton 31:

“Es ist sehr, sehr schwer zu sagen, wann wirklich ein Spiel genug abgehangen ist, damit man es einfach so kopieren kann.”

Autor:

Da ist sie schon wieder, diese Ungenauigkeit, das Bauchgefühl.

O-Ton 32:

“Ja, so sehen die das eigentlich, ja, die nehmen das in Kauf, die sagen: Es ist immer; es tut uns sehr, sehr leid, wenn wieder einer betroffen ist. Das ist fast ja, wie eine Naturkatastrophe. Aber trotzdem wollen wir das nicht ändern, weil wir denken, dass wir im Endeffekt nichts davon haben.”

Autor:

Von welcher Seite man sich auch annähert: Es gibt keine harten, belastbaren immer gültigen Regeln. Es gibt aber auch keine Suche nach besserem Schutz, härteren Strafen klareren Grenzen, erklärt Christian Katzenbach ein Ergebnis der Studie des Humboldt-Instituts für Internet und Gesellschaft.

O-Ton 33:

“Für uns wiederum als Sozialwissenschaftler ist es interessant, dass da die Juristerei, das Recht, aber auch eine soziale Praxis ist, letztlich.”

Autor:

Das heißt: In vielen Fällen ist eben auch in Ordnung, Ideen zu übernehmen und weiter zu entwickeln - die ganze Branche verlässt sich darauf, dass das auch funktioniert. Und damit verschwindet ein ganzer Mythos.

O-Ton 34:

“Ich glaube, wie sind Insgesamt so, wie wir Kultur verstehen, sehr stark geprägt so von diesem Schöpfermythos, der ja im 18. Jahrhundert erst auch aufgekommen ist: Es gibt das Originalgenie, es gibt den Kreativen oder die Kreative, die eine Idee hat und dann daraus ein Buch, ein Film, ein Musikstück produziert. Und in der Spieleindustrie gibt es da eine sehr viel entspanntere Haltung dazu. Also es ist allen sehr klar, dass sie sehr viel von anderen

übernehmen, dass sie damit rumspielen, was andere gemacht haben und durch kleine Veränderungen oder auch größere Veränderungen ihre eigenen Werke produzieren.“

Autor:

Und darüber sind sich alle Beteiligten der Spielebranche im Klaren. Während zum Beispiel im Musikbusiness immer noch vor den höchsten Gerichten um einzelne, winzige Fetzen gestritten wird und Zeitungsverleger sich mit Suchmaschinen über Zitate und Überschriften streiten, ist im Gamesbereich allen Beteiligten - Entwicklern, Firmen und auch den Spielern klar: Ist die Verarbeitung von Ideen und ihren Versatzstücken nicht grundsätzlich erlaubt, kommt die Branche zum Erliegen. Vielleicht könnten sich ja die klassischen Medienindustrien von dieser Haltung sogar etwas abschneiden.

Regie: Zäsur

Autor:

Aber trotzdem muss man zugeben: Das ist ein Ideal, das im großen Kontext gilt: Im Einzelfall ist der Entwickler dennoch von einem Ideenklau betroffen - persönlich und emotional.

O-Ton 35

“We had heard of the idea of games getting cloned, you just don’t expect it to happen to you. Yeah, no, it was panic, it was pure panic I think. Our first response was disbelief. It was scary. Yeah, scary is the right word, I think.”

Overvoice Sprecher:

Wir hatten davon gehört, dass Spiele geklont werden, man erwartet nur nicht, dass es einen selbst trifft. Es war Panik, einfach Panik. Unsere erste Reaktion war Unglaube. Es war beängstigend. Ja. Beängstigend ist das richtige, denke ich.“

Autor:

Was treibt Spieleentwickler trotzdem dazu an, immer weiter zu machen? Rami Ismail:

O-Ton 36/

“A game starts with nothing. Just absolutely nothing. So making a game a lot of it is asking yourself a question, and then coming up with an answer for it. So you know: I want to make a

game about fishing, but I want it to be ridiculous. So how do I do that? Well, you fling them up in the air and then you kill them. A lot of game design is asking questions and then answering them. But you always start with your first question. Which is: What do I want this game to be. And based on that you have a few questions that are like slightly smaller but still really big and from there, every question that comes after that is a result of those. So it ripples. ”

Overvoice Sprecher

Ein Spiel beginnt mit Nichts. Mit überhaupt Nichts. Um ein Spiel zu erschaffen, stellst du eine Frage und erarbeitest dir eine Antwort darauf. Du denkst: Ich möchte ein Spiel über Angeln machen. Aber es soll total albern sein. Wie schaffe ich das? Naja: Du wirfst sie in die Luft und dann bringst du sie um. Game Design ist Fragen stellen und diese beantworten. Und du startest immer mit der ersten Frage. Und die ist: Was soll mein Spiel sein? Darauf aufbauend stellst du weiter Fragen, die ein bisschen kleiner, aber immer noch richtig groß sind. Und jede weitere Frage leitet sich daraus ab. Es zieht breitet sich aus, wird größer.

Autor:

Auch wenn der Schöpfungsmythos des Originals auserzählt ist: Die treibende Kraft hinter der Spieleentwicklung scheint dennoch mythisch, ein Entdeckergeist, der trotz aller Gefahren - von Dieben und Piraten - unerforschte Gebiete erschließen will. Zugegeben, eine vielleicht etwas romantisierende Sicht. Aber eine, die vielleicht doch noch eine Frage auf den Unterschied zwischen Imitation und Inspiration gibt:

O-Ton 37

“You look at a game. And instead of looking at the questions and the answers. You just copy all the answers, it’s like cheating on a test. You don’t care about the questions - you just care, what the person next to you wrote down. That’s a clone.”

Overvoice Sprecher

Du schaust dir ein Spiel an. Statt dir Fragen und Antworten anzuschauen, kopierst du die Antworten, wie Abschreiben bei einer Prüfung. Dir sind die Fragen egal, dir geht es nur darum, was die Person neben geschrieben hat. Das ist ein Klon.

Autor:

Inspiration hingegen mag zwar äußerlich schwer zu unterscheiden sein, hat aber einen wichtigen Unterschied im Entstehungsprozess:

O-Ton 38

“Now Inspiration I believe, is when you look at a game, consider the questions and the answers and you decide to copy some of them and answer some of them the same way. But also you allow yourself to ask new questions, and allow yourself to try new answers.”

Overvoice Sprecher:

Ich glaube, Inspiration ist, wenn du dir ein Spiel anschaust, die Fragen und Antworten durchdenkst und dich dann entscheidest ein paar davon zu übernehmen. Aber du versuchst dich auch an neuen Fragen und neuen Antworten.

Autor:

Warum ein ethisches Bauchgefühl dazu führen kann, dass sich eine ganze Branche selbst reguliert und das es eben nicht unbedingt der Untergang des Abendlandes ist, wenn ein kreativer Bereich bis zur letzten Lücke juristisch-hermetisch abgeriegelt wird. Vielleicht könnten andere Kreativbereiche ja diese Idee - Entschuldigung - klonen?

Dazu gehört aber auch: Die Diskussion kann und muss immer wieder geführt werden, bei jedem neuen Spiel, das deutlich Ideen übernimmt, nur eben nicht vor Gerichten, sondern untereinander. Ein Ende ist auf jeden Fall nicht abzusehen, denn selbst die älteste Idee wird immer wieder neu entdeckt - und das ist gut so.

Regie: Sounds Multiponk

Autor:

Noch ein Beispiel? “Multiponk”, ist ein Nachkomme von Pong, in dem man zu viert statt zu zweit spielen kann und in dem es statt grober Pixelklotzgrafik ein aufwendig designtes Spielfeld mit vielen Special Effects gibt.

Was zeigt: Es gibt eine Partei, die ohne Wenn und Aber profitiert, egal ob vom Imitat, der Inspiration oder der Innovation: Spieler können aus einer schier unendlichen Auswahl von Titeln

schöpfen. (Darunter die Guten, die Richtigen, die Originale zu finden, kann zwar auch zum Problem werden - aber das ist eine andere Geschichte.)