



Kodex zu Urheberrechtsfragen bei Spielen

Präambel: Das Urheberrecht und der Schutz vor Plagiaten sind ein hohes Gut. Sowohl Autoren wie Verlage leben von der Originalität ihrer Spiele. In der Folge des starken internationalen Wachstums der Spielebranche hat die Zahl der Veröffentlichungen, der Verlage und der Autoren eine schwer zu überschauende Größenordnung erreicht. Unbeabsichtigte Parallelentwicklungen und tatsächliche oder vermeintliche Ähnlichkeiten zu bereits erfolgten Veröffentlichungen bis hin zu offensichtlichen Plagiaten treten daher immer wieder auf und führen zu Problemen.

Autoren und Verlage sind sich darüber einig, dass sie im Umgang mit Urheberrechten und Originalitätsansprüchen eines Werks zur größtmöglichen Sorgfalt verpflichtet sind und nach bestem Wissen und Gewissen handeln müssen. Autoren und Verlage streben deshalb ein kommunikatives Prozedere an, das im Konfliktfall die Rechte und Würde der Betroffenen achtet und zu fairen Problemlösungen führt.

Bei der Bewertung, ob Urheberrechte verletzt wurden, sind sich Autoren und Verlage einig, dass im Einzel- und Konfliktfall sehr genau unterschieden werden muss: Handelt es sich um den Gebrauch eines originären Mechanismus bzw. um den Kern eines älteren Spiels – oder geht es um die Verwendung eines abstrakten Spielprinzips oder eines althergebrachten Mechanismus? Letztere Aspekte können und sollten nicht geschützt sein, um weitere Spielentwicklungen nicht unmöglich zu machen. Autoren und Verlage sind sich dabei bewusst, dass es sich hier oft um Grauzonen handelt, die schwierig zu beurteilen sind.

Für den Konfliktfall brauchen daher alle Beteiligten faire Richtlinien:

- 1. Der urheberrechtliche Kern eines Spiels (Werks)** sind die Spielregel sowie weitere relevante und originäre Elemente, die zum Wesenskern des Spiels gehören, durch die Spielregeln allein aber nicht deutlich werden. Dazu gehören z.B. originäre Mechanismen mit einem hohen innovativen Alleinstellungsmerkmal, technische Elemente und Funktionen sowie spezielle Formgebungen. Aber auch die innovative Verknüpfung bekannter Mechanismen kann – natürlich nur in der konkreten Kombination – schützenswert sein.
- 2. Bevor ein Autor sein Spiel einem Verlag anbietet,** sollte er sich nach bestem Wissen und Gewissen vergewissert haben, ob es bereits ein Spiel am Markt gibt, das seinem Spiel gleicht oder in wesentlichen Elementen stark ähnelt. Ist sich ein Autor unsicher, ob sein Werk die Rechte anderer verletzt, sollte er sich zunächst mit dem Autor des Vergleichswerkes in Verbindung setzen, ggf. auch mit dessen Verlag.
- 3. Bevor ein Verlag ein Spiel veröffentlicht,** prüft er eigenverantwortlich und sorgfältig, ob das Spiel nicht die Rechte Dritter verletzt. Ist sich ein Verlag unsicher, sollte er sich zunächst mit dem Verlag des Vergleichswerkes in Verbindung setzen, ggf. auch mit dessen Autor.
- 4. Ziel der Kommunikation bei urheberrechtlichen Zweifelsfällen vor einer Veröffentlichung ist es,** in sachlicher Form Klarheit zu schaffen und ggf. gemeinsame, schriftlich definierte Lösungen zu finden. Dies kann z.B. durch eine Unbedenklichkeitserklärung, durch einen Hinweis auf den ursprünglichen Urheber (Autor), dessen Namensnennung oder auch in dessen Beteiligung an den Lizenzertönen geschehen. Im Zweifelsfall oder bei Nicht-Einigung verzichten Autor bzw. Verlag darauf, das Spiel in dieser Form zu veröffentlichen.
- 5. Wird eine mögliche Urheberrechtsverletzung erst nach einer Veröffentlichung bekannt,** vereinbaren Autor und Verlag ihre Vorgehensweise und informieren sich laufend. Meist sind die betroffenen Verlage als Inhaber der Nutzungsrechte in der Pflicht, diesen Konflikt zu lösen. Bemerkt ein Autor eine solche Veröffentlichung, wendet er sich also zunächst an seinen Verlag. Im Konfliktfall kommen dieselben Lösungsmöglichkeiten in Betracht wie vor einer Veröffentlichung. Im Extremfall eines offensichtlichen Plagiats kann aber auch die Einstellung des Vertriebs für das betroffene Spiel sowie eine Entschädigung gefordert und vereinbart werden.
- 6. Die Interessenvertretungen der Autoren und Verlage** (Spiele-Autoren-Zunft / Fachgruppe Spiel), sollten von ihren Mitgliedern ebenfalls über einen solchen Konfliktfall informiert werden, um ggf. beratend tätig zu werden.
- 7. Kommen die betroffenen Parteien nicht selbst zu einer Lösung, können sie eine Internationale Schiedskommission*) als fachliche Instanz anrufen.** Die Schiedskommission entscheidet nach Kriterien des Zeitpunkts der Erstveröffentlichung, der Originalität und der Schöpfungshöhe. Sie kann darüber hinaus Vorschläge zu Vereinbarungen zwischen den betroffenen Autoren und Verlagen machen. Die Voten dieser Schiedskommission sind juristisch nicht bindend. Sie sollen aber das gute Verhältnis zwischen Autoren und Verlagen im Sinne eines Fair Play positiv weiter entwickeln. Die Ergebnisse der Verfahren werden öffentlich gemacht.

**) Erläuterung: Tragende Säulen einer solchen, noch zu schaffenden Schiedskommission sollten drei renommierte und unabhängige Fachleute sein – möglichst aus drei unterschiedlichen Ländern bzw. Sprachräumen. Hinzu könnten noch je ein Vertreter der SAZ und der Fachgruppe Spiel kommen, um die Sichtweisen von Autoren und Verlagen abzubilden. Details zur Organisation und Arbeitsweise sind noch einvernehmlich festzulegen.*

Code on Matters of Intellectual Property Rights With Respect to Games

Preamble: Intellectual property rights and the protection against plagiarism are of great value. Game designers and game publishers both live on the originality of their games. As a result of the strong international growth of the games industry, the number of publications, companies and designers has reached dimensions that are hard to keep track of. For this reason, inadvertent parallel developments and actual or alleged similarities to already published games, up to obvious plagiarism, occur repeatedly and cause problems.

Designers and publishers agree that they are obliged to follow the highest possible diligence in dealing with intellectual property rights and originality requirements of a work, and have to act in good conscience. Therefore, designers and publishers strive for communication procedures that, in the case of conflict, respect the rights and dignity of the persons concerned and lead to fair solutions.

As for the assessment of whether intellectual property rights have been violated, designers and publishers agree that individual cases and particularly conflict cases require very accurate differentiations: Is it about the use of an original mechanism or about the core of a previous game, or does the new game use an abstract game principle or an established mechanism? The latter aspects cannot and should not be protected, in order to enable further game developments. Designers and publishers are aware that this is often a gray area that is difficult to evaluate.

Therefore, in case of a conflict, all parties involved need fair guidelines:

- 1. The core of a game (work) in terms of intellectual property rights** consists of the game rules and other relevant and original elements that are an essential part of the game but do not become clear through the game rules alone. This includes, for example, original mechanisms with a highly innovative, unique feature as well as technical elements and functions, and particular designs. But even the innovative composition of known mechanisms may deserve protection – of course only in the concrete combination of the new game.
- 2. Before a designer presents his game to a publisher,** he/she should have made sure to the best of his/her knowledge and belief, that no other game on the market is alike or similar in its essential elements. If a designer is uncertain whether his work might violate the rights of others, he/she should first contact the designer of the comparative work and, if applicable, also the respective publisher.
- 3. Before a publisher releases a game,** it is his/her responsibility to examine it carefully to make sure the game does not violate the rights of third parties. If a publisher is uncertain, he/she should first contact the publisher of the comparative work and, if applicable, also the respective designer.
- 4. The purpose of this communication prior to publication in cases of doubt regarding intellectual property rights is** to reach clarification in an objective manner and, if necessary, find joint solutions and define them in writing. This can be done in different ways, such as by giving a declaration of no objection, making reference to the originator (original designer), mentioning that designer's name or also paying him/her a part of the royalties. In case of doubt or non-agreement, the designer and publisher should refrain from releasing the game in this form.
- 5. If a potential violation of intellectual property rights comes to light only after the game has been released,** designer and publisher arrange a course of action and keep each other informed. In most cases, the publishers concerned, as the holders of the rights of use, have the duty to resolve this conflict. If a designer learns about such a publication, he/she first contacts his/her publisher. In case of conflict, the same solution possibilities will come into consideration as those prior to a release. In the extreme case of evident plagiarism, however, the parties can also claim and agree upon suspending the distribution of the game in question and upon compensation.
- 6. The groups representing the interests of designers and publishers** (Game Designer Association / in Germany: Fachgruppe Spiel) should also be informed by their members about such cases of conflict so that they can offer counseling, if applicable.
- 7. If the parties concerned do not reach a solution by themselves, they can invoke an International Arbitration Commission* as an authority.** The arbitration commission makes a decision based on the criteria of the date of first publication, the originality and the level of creativity. Beyond this, the commission can make recommendations on agreements between the designers and publishers concerned. The opinions of this arbitration commission are not legally binding. However, they are meant to further develop good relations between designers and publishers, in a sense of fair play. The results of the proceedings are made public.

** Explanation: Such an arbitration commission needs to be put together; its foundation should consist of three renowned and independent experts, from three different countries or language areas, if possible. They could be joined by one representative each from the SAZ and from the Fachgruppe Spiel, in order to cover the designers' and the publishers' views. Details on the organization and mode of operation still need to be determined by mutual agreement.*