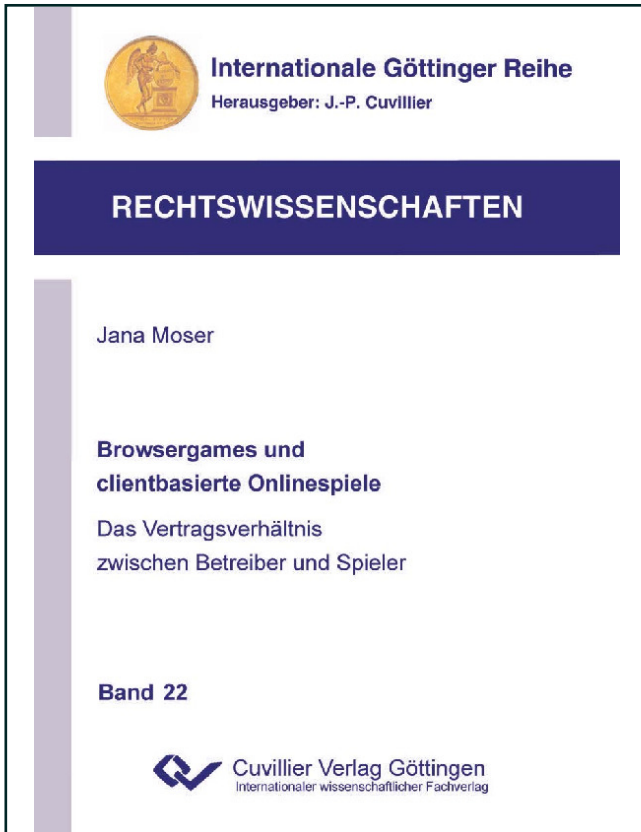




Jana Moser (Autor)

Browsergames und clientbasierte Onlinespiele

Das Vertragsverhältnis zwischen Betreiber und Spieler



<https://cuvillier.de/de/shop/publications/575>

Copyright:

Cuvillier Verlag, Inhaberin Annette Jentsch-Cuvillier, Nonnenstieg 8, 37075 Göttingen,
Germany

Telefon: +49 (0)551 54724-0, E-Mail: info@cuvillier.de, Website: <https://cuvillier.de>

§ 1 Vorbemerkung

Der “World of Warcraft“-Effekt¹ hat nicht nur in der Sozial-² und Kommunikationswissenschaft,³ sondern auch in der Rechtswissenschaft zu diversen Diskussionen rund um das Spielen im Internet geführt. Dabei ist “World of Warcraft” das unter den Onlinespielern bekannteste, aber bei weitem nicht einzige Spiel im Internet.⁴ Ganz im Gegenteil haben neben derartigen clientbasierten Onlinespielen⁵ vor allem Browsergames einen ungeahnten Zulauf an Nutzern.⁶ Immerhin verbringen ungefähr ein Viertel der Jungen im Alter von 13 bis 19 Jahren ihre Zeit im Internet mit dem Spielen – bei Mädchen sind es 8%.⁷

Aufgrund dieser Nachfrage gewinnen Onlinespiele auch in der Wirtschaft immer mehr an Bedeutung.⁸ So wurde im Juli 2007 prognostiziert, dass die Aufwendungen für Werbung in Spielen (sog. Ingame-Advertising) von 537,5 Millionen US-Dollar im

¹Diese Beschreibung nutzte Jeffrey Wimmer in einem Interview über seine Forschung auf dem Gebiet der Onlinespiele. „Es ist das beliebteste Spiel, ein so genanntes ”break-through-Game“. Vor allem sehr beliebt bei Frauen. Es hat sehr viele weibliche Spieler und überhaupt einen großen Teil der Bevölkerung erst zum Onlinespielen gebracht.“ zuletzt abgerufen am 1.5.2009 unter <http://www.stern.de/computer-technik/computer/:Studie-%FCber-Online-Spieler-Der-Gamer-Wesen/599997.HTML>.

²Dazu u.a. *Quandt*.

³Dazu u.a. *Müller-Lietzkow*.

⁴Zur Historie “Internet” von den Anfängen des ARPANET im Jahre 1958 bis zur Entwicklung des WWW: *Ruff* S. 2ff..

⁵In einer Studie aus dem Jahr 2006 wird die Auffassung vertreten, dass Computer- und Videospielen zum Volkssport geworden sei, da in allen Altersgruppen, in allen Einkommensgruppen, in allen Bildungsschichten, in Single-, Mehrpersonen- und Familienhaushalten gespielt werde. *Electronic Arts GmbH, Jung von Matt AG, GEE Magazin (Redaktionswerft GmbH)*, Spielplatz Deutschland, Oktober 2008. (URL: <http://www.spielplatzdeutschland.de>) S. 10, zuletzt abgerufen am 25.5.2009.

⁶„Der Kreis der PC- und Konsolenspieler umfasst 40 Prozent der gesamten Bevölkerung; knapp 14 Prozent spielen online, 34 Prozent auch oder ausschließlich offline.“ *Allensbach Institut*, Allensbach Computer- und Technik-Analyse (ACTA) 2007. (URL: http://www.acta-online.de/news/news_07_6.html) zuletzt abgerufen am 14.11.2009.

⁷*Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest*, JIM 2008, Jugend, Information, (Multi-)Media. (URL: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie_2008.pdf) S. 51, zuletzt abgerufen am 25.5.2009.

⁸*Göttlich*, IRIS plus 2007, Heft 10, S. 1ff. S. 2, der zu Recht das Ingame-Advertising anspricht.

Jahr 2009 auf 971,3 Millionen US-Dollar im Jahr 2011 ansteigen werden.⁹ Gerade die Kombination von hohen Werbeeinnahmen, niedrigen eigenen Kosten¹⁰ und einfach zu erreichenden Zielgruppen macht Onlinespiele für Unternehmer so interessant.¹¹

Diese wirtschaftliche Relevanz führt jedoch zwangsläufig zu rechtlichen Fragestellungen.

Bis dato konzentrierte sich die juristische Betrachtung von Onlinespielen eher auf einzelne Probleme im Bereich clientbasierter Angebote, die zudem eher im weiten Sinne¹² verstanden wurden.¹³ Ein Onlinespiel ist jedoch nicht wie jedes andere Onlinespiel zu behandeln. Auch ist es mehr als bloß "kostenpflichtige Software".¹⁴ Die individuellen Vertragsbeziehungen hängen vielmehr von der technischen Umsetzung des einzelnen Spiels ab. Aus diesen Gründen sind sowohl Browsergames als auch die Ausgestaltung des Schuldverhältnisses zwischen Betreiber und Spieler detailliert zu untersuchen. Zudem bedarf die Rechtsverbindlichkeit dieser Angebote einer genauen Betrachtung, da viele von ihnen in ihrer Grundform kostenlos angeboten werden. Das Ergebnis dieser Betrachtung hat schließlich auch Auswirkungen auf die Rechtsbeziehung zu den vielen minderjährigen Spielern.¹⁵

⁹ *Goodman, Mike*, Advertising and Games: 2007 In-Game Advertising Forecast - Executive Summary, Yankee Group, 06.07.2007. (URL: <http://www.yankeegroup.com/ResearchDocument.do?id=16395>), zuletzt abgerufen am 14.11.2009.

¹⁰ Dies betrifft vor allem die Entwicklung einfacherer Browsergames. So auch *Schmidt/Dreyer/Lampert* S. 43.

¹¹ „Zweitens und in gewisser Weise auch als Erklärung des ersten Befunds stellen diese Onlinespiele eine Möglichkeit dar, viele Zugriffe auf ein Webangebot zu erzeugen, was der besseren Vermarktung dient: Gegenüber Werbetreibenden kann so mit einer hohen Reichweite argumentiert werden.“ *Schmidt/Dreyer/Lampert* S. 37.

¹² Häufig wird pauschal der Begriff des Onlinespiels verwendet. So auch *Psczolla*, der den Begriff "Onlinespiel" zwar verwendet, ihn aber nicht definiert und nur von Onlinespielen und Entwicklungsplattformen spricht.

¹³ Eine Grundlagenbetrachtung bietet *Hübner*. Zu urheberrechtlichen Fragen von "Bildschirmspielen" siehe *Lambrecht*. Zu Rechtsfragen rund um das Thema "virtuelle Gegenstände" in Onlinespielen *Psczolla*. Zu Rechtsfragen bei Onlinespielen in der Mobilien Telefonie siehe *Hammerl, Sabine*, Rechtsfragen des Angebotes von Onlinespielen in der Mobilien Telefonie, 2008. (URL: www.rechtsprobleme.at/doks/onlinespiele-hammerl.pdf), zuletzt abgerufen am 25.5.2009. Zum ordnungsrechtlichen Rahmen von Onlinespielen siehe *Backu/Karger*, ITRB 2007, 13ff..

¹⁴ So aber *Hübner* S. 51.

¹⁵ „Die Attraktivität von Multi-User-Spielen ist in der Altersgruppe der 14- bis 15-Jährigen (24%) am höchsten (12-13 Jahre: 19% mind. mehrmals pro Woche, 16-17 Jahre: 20%, 18-19 Jahre: 16%).“ *Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest*, JIM 2008, Jugend, Information, (Multi-)Media. (URL: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie_2008.pdf) S. 48, zuletzt abgerufen am 25.5.2009.

Die folgenden Ausführungen klären deshalb zuerst in tatsächlicher Hinsicht, was Browsergames und clientbasierte Onlinespiele sind. Darauf aufbauend wird erörtert, ob bei den unterschiedlichen Spielarten überhaupt ein Vertrag zustande kommt und wie dieser rechtlich einzuordnen ist. Des Weiteren werden Fragen nach dem anwendbaren Recht, der Einbindung der Allgemeinen Geschäftsbedingungen, der Notwendigkeit eines Widerrufsrecht, der Beteiligung minderjähriger Spieler, dem Einsatz virtueller Währung und der Sittenwidrigkeit von Onlinespielen auch mit Blick auf Glücksspielrechtliche Fragen diskutiert.

§ 2 Der technische Hintergrund

I. Die Internetverbindung

Ein Onlinespiel ist eine Unterkategorie des Computerspiels. Wie das Wort Onlinespiel schon beschreibt, spielt die sog. Onlineverbindung, also die Verbindung zum Internet, eine entscheidende Rolle.¹ Wegen dieser notwendigen Eigenschaft fallen nach diesseitiger Ansicht sog. Pervasive Games², die im Internet koordiniert werden, aber in der Realität stattfinden³, nicht unter den Begriff des Onlinespiels.

Viele gerade kleinere Spiele für den kurzweiligen Zeitvertreib können direkt aus dem Internet auf dem Computer des Spielers gespeichert werden. Die einzige Verbindung zum Internet besteht dann bei der unentgeltlichen oder entgeltlichen Beschaffung in Form des Downloads des Spiels. Für die Nutzung dessen ist das Internet und damit eine sog. Online-Verbindung nur notwendig, wenn das Spiel dies im seltenen Fall vorsieht. Ist *keine* Internetverbindung während des Spielens nötig, sind solche Spiele mit denjenigen Computerspielen vergleichbar, die bereits auf Datenträgern (idR. CDs/DVDs) in einem Geschäft käuflich erworben⁴ und dann auf dem Computer installiert⁵ werden können. Solche Spiele sind daher keine Onlinespiele im eigentlichen Sinne.

¹„An online game is defined as a digital game that needs a live network connection in order to be played. This includes not only games played on the Internet, but also those played online through consoles, across mobile phones or via peer-to-peer networks.“ <http://www.pegionline.eu/en/index/id/233/> zuletzt abgerufen am 13.4.2009.

²Zu den unterschiedlichen Genres beim Pervasive Gaming siehe http://www.pervasive-gaming.org/iperg_games0.php zuletzt abgerufen am 3.4.2009.

³*Schmidt/Dreyer/Lampert* S. 16-19, die auch Passive Multiplayer Online Games (PMOG), E-Sport und LAN-Parties ansprechen. Nach diesseitiger Interpretation sind PMOGs keine Sonderform der Onlinespiele, sondern nur eine Kumulation unterschiedlicher Online-Angebote. LAN-Spiele werden gerade im Lokalen Netz und nicht im Internet gespielt und E-Sport ist schlicht eine intensive Form des Spielens, die aber auch nicht zwingend online erfolgen muss.

⁴Zum „Kauf“ einer Software siehe unten, Seite 71ff.

⁵„Installation ist rechtlich nicht definiert. (...) Technisch wird für Systeme der Begriff „Installation“ als die Gesamtheit der baulichen und organisatorischen Maßnahmen zur Inbetriebnahme eines Systems definiert, zumindest aber als das Aufstellen der Hardware und Aufstellen der bestellten Software mit Test der Funktionsfähigkeit, aber nicht die Übernahme von Altdaten.“ *Koch, Computer-Vertragsrecht* Rn. 164 m.w.N..

II. Die Clients

Zur Unterscheidung der unterschiedlichen Gattungen der Onlinespiele ist die Art des technischen Zugangs zum Spiel von Relevanz. Dabei ist zwischen zwei Zugangsvarianten zu unterscheiden: Zugang durch Nutzung eines Clients oder eines Internetbrowsers.

1. Thin und Fat Clients

Bei clientbasierten Onlinespielen⁶ kann der Spieler die spezielle Spielsoftware⁷ (sog. Client) auf einem Computer speichern. Über das Internet stellt er den nach den Spielregeln erforderlichen Kontakt zu einem entsprechenden Serverrechner⁸ (Client-Server-Architektur⁹) oder über einen Router des Anbieters zu einem anderen Spieler (Peer-to-Peer-Spiele) her. Bei beiden Varianten kann die Software nur mit einer Internetverbindung gespielt werden, da es sich sonst nicht um ein reines¹⁰ Onlinespiel handelt. Bei der ersten Variante installiert der Spieler nur eine Spielsoftware auf seinem Computer, die ausschließlich als Schlüssel für den Server fungiert. Die tatsächliche Anwendung ist dabei auf dem Internetserver des Providers gespeichert. Deshalb kann man derartige Clients auch als “Thin Clients” bezeichnen.

Bei sog. Peer-to-Peer-Netzwerken bzw. -Spielen wird die Software dagegen komplett auf dem Computer des Nutzers gespeichert. Der Spieler greift demnach ausschließlich zur notwendigen Vermittlung mit anderen Spielern auf den Server des Anbieters zu.

⁶Rechtsfragen zu “World of Warcraft” und “Second Life” mit dem Schwerpunkt “virtuelle Gegenstände” erörtert ausführlich *Pszczolla*.

⁷Software wird definiert als die Gesamtheit aus Programm und zugehöriger Dokumentation. *Koch, Computer-Vertragsrecht* Rn. 784.

⁸Zur Begrifflichkeit: Koch in *FA IT-Recht* Teil 1, Kapitel 1, Rn. 5. Der Einfachheit halber wird hier der Begriff Server verwendet.

⁹Der Begriff der Client-Server-Architektur wird im Zusammenhang mit den Diensten im Internet insbesondere auch für die Darstellung der Vernetzung im World Wide Web verwendet. Dabei ist der Client nicht das interpretierende Programm auf dem Computer des Internetnutzers, sondern der ganze Rechner im Verhältnis zum Server, von dem Daten herunter- oder hochgeladen werden. Siehe dazu ausführlich: *Sodtalbers* Rn. 21.

¹⁰Es gibt auch noch Anwendungen, die sowohl on- als auch offline gespielt werden können. Diese Art Spiel ist allerdings kein reines Onlinespiel und deshalb nicht Gegenstand dieser Ausführung.

Nicht der Provider, sondern der Spieler hostet das Spiel.¹¹ Derartige Clients können deshalb als “Fat Clients”¹² bezeichnet werden.

2. Internetbrowser

Eine weitere Variante ist die Nutzung eines Spiels mittels eines Internetbrowsers.¹³ Bei diesen sog. Browsergames stellt ein Spielbetreiber auf einem Server das gesamte Spiel¹⁴ unentgeltlich oder entgeltlich zur Verfügung. Einer vorherigen Speicherung von zusätzlichen(!) Softwareelementen auf dem Computer des Spielers, wie dies bei Thin oder Fat Clients der Fall ist, bedarf es nicht.¹⁵ Die Software ist vielmehr auf einem via Internet erreichbaren Server gespeichert, wobei dieser wiederum auf einen Datenbankserver zugreift. Auf dem Datenbankserver werden im Ergebnis alle relevanten Spielstände und -daten abgespeichert. Der Spieler benutzt daher ausschließlich seinen bereits auf dem Computer gespeicherten Internetbrowser als Client¹⁶ und damit als Schnittstelle zum Internetserver, um auf die Programmierung zuzugreifen.

¹¹Das auch der Spieler selber das Spiel hosten kann, erkennt ebenfalls *Krasemann*, MMR 2006, 351ff. 352. Insoweit zu ungenau in der tatsächliche Beurteilung wird das Peer-to-Peer-Spielen in *Schmidt/Dreyer/Lampert* S. 7 beschrieben: „Die Peer-to-Peer-Architektur kennt dagegen keinen zentralen Rechner, sondern hier werden Verbindungen direkt zwischen den Endgeräten hergestellt, sodass sich der “Spielort” im Netzwerk befindet.“

¹²Diese Bezeichnung verwendet auch *Sodtalbers* Rn. 48-50.

¹³Kurzbeschreibung zu Browsergames auch bei *Schaar*, CR 2006, 619ff. 620 Fn. 14; *Lober/Weber*, CR 2006, 837ff. 839 Fn. 21.

¹⁴*Schmidt/Dreyer/Lampert* S. 13 bewerten Browsergames überwiegend als “relativ einfache Spiele”, womit scheinbar Flashgames gemeint sind. Jedoch registrieren sie auch eine zunehmende Anzahl aufwändiger Browsergames. Ähnlich eng definiert auch die Pan European Game Information Online (PEGI Online unterstützt von der Interactive Software Federation of Europe (ISFE)) Browsergames: „Minigames / Browser games: These are online versions of classic arcade, board or digital games. They are usually free and often available on websites and gaming portals supported by advertising. These games are mainly single player and do not involve a virtual, narrative world. Spacewar, PacMan, as well as card games such as Solitaire and Blackjack are common examples and these types make up the majority of games played online.“ zuletzt abgerufen am 13.4.2009 unter <http://www.pegionline.eu/en/index/id/236/>.

¹⁵Koch in *FA IT-Recht* Teil 1, Kapitel 1, Rn. 6, 20 bezeichnet die Nutzung des Browsers als typische Form der Client-Server-Architektur. Das ist richtig, da auch das Browsergame technisch gesehen auf einer Client-Server-Architektur basiert. Der Browser ist in diesem Fall aber ein Thin Client, der nicht extra für das Onlineangebot konzipiert ist. So auch *Schmidt/Dreyer/Lampert* S. 28. Deshalb werden Browsergames hier nicht als clientbasierte Onlinespiele eingeordnet.

¹⁶Technisch gesehen handelt es sich auch hier um einen Thin Client. Da dieser allerdings universell und nicht für das spezielle Spiel genutzt werden kann, sind Onlinespiele, die über einen Browser genutzt werden können, extra zu behandeln.

Deshalb werden solche Spiele “Browsergames” genannt. Browsergames sind daher im Ergebnis eine spezielle Kategorie von Onlinespielen.

III. Varianten

Bei Browsergames gibt es – wie auch bei clientbasierten Angeboten – eine Vielzahl von inhaltlichen Variationen.

1. Virtuelle Welten

Im Internet sind häufig sog. “virtuelle Welten” zu finden. Eine virtuelle Welt, auch als virtuelle Realität bezeichnet, simuliert die Realität unter Zuhilfenahme eines Computers in der Weise, dass reale, physische Zustände oder Geschehnisse durch grafische Simulation, zumindest optisch, als realitätsnah dargestellt werden.¹⁷

Die meisten virtuellen Welten im Internet zeichnen sich zudem dadurch aus, dass nicht nur eine Person die vom Computer geschaffene Umgebung nutzt, sondern auch anderen Personen dieselbe Umgebung zugänglich ist. Sie können dort in dem von der Programmierung vorgegebenen Umfang selbstständig agieren. Die Nutzer bewegen sich mit Hilfe virtueller Repräsentanten durch die virtuelle Welt. Diese Repräsentanten werden Avatare¹⁸ bzw. – in Rollenspielen – Char¹⁹ genannt.

¹⁷Lober/Weber, CR 2006, 837ff. 837 definieren die virtuelle Welt so: “Es handelt sich dabei um Software, die eine Welt simuliert, in der Nutzer durch von ihnen gesteuerte Avatare online agieren können.”

¹⁸Ein Avatar ist eine künstliche Person oder ein grafischer Stellvertreter einer echten Person in der virtuellen Welt, beispielsweise in einem Computerspiel. Das Wort leitet sich aus dem Sanskrit ab. Dort bedeutet Avatra “Abstieg”, was sich auf das Herabsteigen einer Gottheit in irdische Sphären bezieht. Bei einem sog. “Gravatar” handelt es sich um einen global verfügbaren Avatar (Global Recognised Avatar), der mit der E-Mail-Adresse des Benutzers und deren MD5-Codierung verknüpft ist. Das Angebot gravatar.com bietet den Nutzern an, Avatare auf ihre Server zu laden und mit ihren E-Mail-Adressen zu verknüpfen. So kann ein Benutzer des Internet in jedem Blog oder anderem System sein Globales Avatar hinterlassen, ohne sich extra bei jedem Blog zu registrieren und dann ein Bild hochzuladen.

¹⁹Der Spielercharakter (oft abgekürzt als SC, PC oder Char von englisch player character) ist eine fiktive Figur in Pen-&-Paper-Rollenspielen und bei den davon abgeleiteten Live-Action-Rollenspielen (LARP) und Computer-Rollenspielen, welche von einem Spieler gesteuert bzw. gespielt wird. “Charakter” ist in diesem Fall ein falscher Freund aus dem Englischen und somit ein Anglizismus. Die korrekte Übersetzung von englisch character wäre hier eigentlich Figur, diese ist im Zusammenhang mit Rollenspielen jedoch ungebräuchlich.

2. Persistente Spiele

Eine virtuelle Welt im Internet ist in der Regel auch persistent, sog. “Persistent World”. Das heißt, dass die Umgebung ständig erreichbar ist und sich weiterentwickelt, auch während der Nutzer nicht online ist.²⁰ Diese Persistenz erhöht den Reiz des Spiels derart, da auch bei Abwesenheit des Spielers die virtuelle Welt praktisch “weiter dreht” und das Risiko des einzelnen Spielers, etwas zu verpassen, wächst.²¹ Gerade Spiele, die sich durch Interaktion der Spieler untereinander auszeichnen, sind zunehmend persistent.

3. Multiplayer Games

Viele Browsergames zeichnen sich gerade dadurch aus, dass sie keine reinen Single Player Games sind. Typisch ist vielmehr das Spielen mit vielen anderen Spielern aus der ganzen Welt. Derartige Spiele werden Massive(ly) Multiplayer Online Game (MMOG) genannt.²² Diese Form der Nutzung findet man auch bei virtuellen Welten.²³ Dabei werden die Aktionen der Avatare wie bei typischen Computer- oder Konsolenspielen durch grafische Darstellungen untermalt und/oder aber, wie bei reinen Rollenspielen, texturell beschrieben. Handelt es sich um Rollenspiele, spricht man auch von einem Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG).

4. Life Sims

Eine weitere typische inhaltliche Ausgestaltung von virtuellen Welten sind sog. “Life Sims” (Lebenssimulationen).²⁴ Hierunter fallen solche “Spiele”, die den “sozialen Aspekt des Spielens” in den Vordergrund stellen.²⁵ Life Sims sind auf einzelne Per-

²⁰Lober S. 164, Schmidt/Dreyer/Lampert S. 15.

²¹So wird verständlicherweise die Bindung an das Spiel ebenso erhöht wie ein mögliches Suchtrisiko.

²²Zu den Ursprüngen der Multi User Dungeons siehe Hübner S. 8ff. Diese waren rein textbasiert und vor allem in den 1980er und 1990er weit verbreitet, vgl. Schmidt/Dreyer/Lampert S. 15.

²³Schmidt/Dreyer/Lampert S. 20 sehen dies enger und meinen, virtuellen Welten fehlten im Gegensatz zu Onlinespielen die regelhaften Vorgaben, Aufgaben und Spielmechanismen. Diese Ansicht verkennt jedoch, dass virtuelle Welten zugleich Onlinespiele sein können.

²⁴Schmitz in Lober “Soziale” Welten, S. 51. Psczolla S. 10 unterscheidet zwischen Virtuellen Parallelwelten und Entwicklungsplattformen.

²⁵Vorreiter: SimCity, <http://simcitysocieties.ea.com/>; zudem: <http://www.habbo.de/>.

sonen oder gar auf einen einzigen virtuellen Charakter zugeschnitten. In Parallele zu dem Spielbegriff wird immer das Leben einer Figur simuliert. Im Zentrum, und damit zugleich im Gegensatz zu typischen Onlinespielen, steht bei entsprechenden Life Sims nicht das Erlangen einer Höchstpunktzahl. Vielmehr ist Zweck sozialer Spiele, die Spielfigur zu pflegen und mit anderen zu interagieren. Handlungsziel ist nicht mehr das Gewinnen oder Siegen gegenüber anderen Menschen oder dem Computer, sondern die Unterhaltung und die zwischenmenschliche Interaktion.²⁶ Es geht dem Spieler allein um die dabei gesammelten Erlebnisse.²⁷

Life Sims sind also eine das Leben nachahmende Fiktion. Deshalb sind sie mehr als bloße Kommunikationsplattformen. Die Nutzer widmen sich Life Sims aus der Freude an der Tätigkeit selber, ohne einen tieferen, insbesondere einen wirtschaftlichen Zweck zu verfolgen. Daher sind Life Sims in der Regel auch Spiele.

5. Economy Sims

Die Abgrenzung zwischen Spiel und Realität wird bei Life Sims diffizil, wenn nicht mehr nur eine Simulation des Lebens Gegenstand der Tätigkeit ist, sondern das Leben virtuell wiedergegeben wird und Zwecke verfolgt werden, die Auswirkungen auf die Realität haben. Das gilt insbesondere für solche Personen, die sich virtueller Welten bedienen, um ihr eigenes, real existierendes Gewerbe o.ä. im Internet auszuüben und damit eindeutig wirtschaftliche Zwecke²⁸ verfolgen. Man könnte in diesen Fällen von “Economy Simulations” sprechen, obwohl es sich im Einzelfall gerade nicht mehr um eine Simulation handelt.

Juristisch gesehen zeichnet ein Spiel²⁹ – ebenso wie eine Wette – aus, dass der Geschäftserfolg nach der einen oder nach der anderen Seite von einer Ungewissheit, meist sogar ganz oder teilweise vom Zufall abhängt.³⁰ Es geht es um ein Wagnis, wobei der Zweck eine Unterhaltung und/oder Gewinn ist und ein ernster sittlicher oder wirtschaftlicher Geschäftszweck fehlt.³¹ Was im Spiel geschieht, ist aber immer ein “als ob” und darf mit dem wirklichen Leben nicht verwechselt werden.³²

²⁶Weitere Beispiele für soziale Spiele: <https://www.moove.de>, <http://www.twinity.com>.

²⁷Schmitz in *Lober* “Soziale” Welten, S. 51.

²⁸*Psczolla* S. 10 sieht in virtuellen Parallelwelten sowohl soziale als auch wirtschaftliche Interaktionen der Teilnehmer erfasst, ohne hier weiter zu differenzieren.

²⁹Zu der Frage, was ein Spiel ist: *Habel*, MMR 2008, 71ff. 73.

³⁰*Palandt* /Sprau, § 762 BGB Rn. 1.

³¹*Palandt* /Sprau, § 762 BGB Rdn. 2.

³²*Krotz* in *Quandt* Computerspiele als neuer Kommunikationstypus, S. 27.