

Wiss. Mit. Marcus Stößer und Wiss. Mit. Jakob Timmel, Leipzig*

„Skandal um Eastworld“

THEMATIK	BGB Schuldrecht, Bereitstellung digitaler Produkte, Datenrecht
BEARBEITUNGSZEIT	3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Fortgeschrittene
HILFSMITTEL	Gesetzestexte BGB, DS-GVO

■ SACHVERHALT

S ist ambitionierte Gamerin. Der neueste Trend heißt „Eastworld“ und wird auch als Mobile-Game von der in Deutschland ansässigen A-AG angeboten. Die Spieler bezahlen monatlich 15 EUR und erhalten dadurch das Spiel als Download sowie, mittels persönlichen Logins, Zugang zu der virtuellen Plattform. Dort können sie – gemeinsam mit anderen Spielern – vorprogrammierte Welten mit einem eigens gestalteten Avatar durchspielen und eigene Welten gestalten. Diese können privat oder öffentlich von anderen Spielern gemeistert werden. Sämtliche Daten werden auf den Servern der A gespeichert. Die Besonderheit des Spiels liegt darin, dass es auf sämtlichen – auch mobilen – Betriebssystemen unkompliziert und

* Die Autoren Stößer und Timmel sind wissenschaftliche Mitarbeiter und Doktoranden am Lehrstuhl für Bürgerliches Recht, Bank- und Kapitalmarktrecht (Prof. Dr. Lutz Haertlein) der Universität Leipzig.

dauerhaft funktionieren soll. Diese Vernetzung bewirbt A großzügig auf ihrer Website und in Werbevideos auf YouTube.

Am 1.1.2022 lädt sich S über den App-Store auf ihrem Smartphone die App Eastworld herunter. Nach Eingabe der Zahlungsdaten muss sie die Kenntnisnahme der AGB und Datenschutzhinweise mittels Häkchen bestätigen, was sie sogleich, ohne selbige zu lesen, vornimmt. Die AGB enthalten unter Punkt 7 die Klausel: „Mit dem Vertragsabschluss wird anerkannt, dass für das Betriebssystem Pear Probleme auftreten können, die in angemessenem Zeitraum durch Installation von Updates behoben werden.“ Eine separate Bestätigung hierfür ist nicht vorgesehen. Im Übrigen enthalten die AGB keinen Hinweis auf Mitwirkungspflichten der S. Weiterhin kann S durch das Setzen eines Häkchens ein optionales Angebot zum Erwerb von monatlich zwei online stattfindenden Trainingseinheiten mit professionellen Spielern für einen Aufpreis von 5 EUR pro Monat hinzubuchen. Das Training wird ebenfalls von der A-AG angeboten. S ist begeistert und setzt das Häkchen. Nach dem Klick auf den „Zahlungspflichtig-bestellen“-Button erhält S eine Bestätigungs-E-Mail mit wirksamer Widerrufsbelehrung.

In den nächsten Wochen konstruiert S, zusammen mit den Spielern X und Y, mehrere öffentliche Welten und spielt diese gemeinsam durch. Im Spiel tritt S unter einem selbstgewählten Pseudonym auf, welches jedoch ihrem Benutzerkonto zuordenbar ist. Am 20.1.2022 erhält das Betriebssystem Pear, auf dem S spielt, ein Update. Hiernach funktioniert Eastworld nicht mehr zuverlässig und weist gravierende Sicherheitslücken auf. Es kommt immer wieder zu ungewollten Spielabbrüchen. Nach jedem Abbruch wird der S ein Pop-up-Fenster angezeigt, wonach diese einen Fehlerbericht generieren kann, welcher an A gesandt wird. Einen Bericht lässt S jedoch nicht erstellen. Stattdessen meldet sich S noch am 20.1.2022 über die angegebene Service-E-Mail-Adresse und macht ihrem Unmut Luft. S erhält keine Rückmeldung. Am 30.1.2022 stellt A ein Update bereit, mit dem die plötzlichen Spielabbrüche behoben und die Sicherheitslücken geschlossen werden. Noch am selben Tag loggt sich S auf der Spielplattform ein. In einem Pop-up-Fenster wird ihr folgende Information angezeigt: „Neues Update verfügbar.“ Neben der Installationsoption werden weitere Informationen nicht gegeben, ebenso wird S nicht über die Folgen einer unterlassenen Installation hingewiesen. Mangels Information scheut sich S, das Update zu installieren.

Von den anhaltenden Spielabbrüchen und der mangelnden Rückmeldung der A enttäuscht, deinstalliert S das Spiel am 10.2.2022 und teilt der A am 15.2.2022 per E-Mail mit, dass sie das Spiel- und Trainingsabonnement beenden möchte. Weiterhin möchte sie alle Daten, die A über sie hat, insbesondere ihre aus seltenen Objekten bestehenden erspielten In-Game-Rewards, die konstruierten Welten und die Daten über ihren Avatar. S hofft, diese auf einer Online-Plattform vermarkten zu können. Auch ihre Trainingsdaten möchte S haben. Zudem soll A die Daten nicht mehr nutzen dürfen. Da X und Y ein anderes Betriebssystem nutzen, treten bei ihnen keine Probleme auf. Die mit S konstruierten Welten werden daher von beiden weiter benutzt und ausgebaut.

Frage: Hat S einen Anspruch gegen die A-AG auf Herausgabe und Unterlassung der Nutzung ihrer Daten, insbesondere der Spielwelten, ihres Avatars und ihrer In-Game-Rewards?

Hinweis: Es findet deutsches Sachrecht Anwendung. Ansprüche unmittelbar aus der DS-GVO und dem UrhG sind nicht zu prüfen.