
REZENSION

Christian-Henner Hentsch/Felix Falk (Hrsg.):

Games und Recht. Games-Entwicklung / Publishing / Vertrieb / Plattformen / Marketing. Praxishandbuch.
Baden-Baden 2023: Nomos. 562 Seiten, 99,00 Euro

Games und Recht

Das umfangreiche Praxishandbuch liefert ein praxisorientiertes Kompendium zum wachsenden Wirtschaftsbereich der Games. Die 31 Kapitel sind chronologisch am Verwertungszyklus von Computerspielen orientiert. Die Ausführungen von erfahrenen PraktikerInnen und JuristInnen beziehen sich auf die Games-Entwicklung, sodann das Publishing und den Vertrieb und schließlich das Marketing. Dabei werden auch Besonderheiten von Spieleplattformen und anderen Verwertungs- und Verbreitungsformen einschließlich Konsolen berücksichtigt.

Das Werk nimmt in den einzelnen Kapiteln nicht nur rechtliche Fragestellungen in den Blick, sondern stellt u. a. auch Möglichkeiten der Finanzierung und Förderung im Rahmen der Games-Entwicklung dar. Ebenso erhalten die LeserInnen Einblicke in die Games-Branche, etwa im Hinblick auf ihre wirtschaftliche Bedeutung, das weitere Entwicklungspotenzial und die vielgestaltige Phänomenologie von Spielangeboten, aber auch in Bezug auf steuerliche Aspekte beim Vertrieb. Auch kommunikationsstrategische Perspektiven im Rahmen einer modernen Ausrichtung des Games-Marketings werden in einem eigenen Kapitel (§ 27) von *Liewer* dargestellt.

Einen zentralen Schwerpunkt bilden freilich die Rechtsausführungen, welche sich den vielfältigen und z. T. komplexen Fragestellungen aus zahlreichen juristischen Teildisziplinen in einem nachvollziehbar differenzierten Aufbau widmen. Neben dem Arbeitsrecht, dem Urheberrecht, dem Kaufrecht, dem Kartellrecht sowie allgemeinen wettbewerbs- und medienrechtlichen Fragestellungen stehen in mehreren Kapiteln auch Motive des Jugendschutzrechts im Mittelpunkt. Grundlegend ist hierbei im dritten Teil (Publishing) die Darstellung des gesetzlichen Jugendmedienschutzes in § 15 (*Secker/von Petersdorff*), welche sowohl der Detailtiefe und Komplexität des Rechtsgebiets als auch dem notwendigen Anspruch einer praxisorientierten, konsolidierten Darstellung gerecht wird.

Auch die Spruchpraxis zur Alterskennzeichnung, wie sie im anschließenden Kapitel von *Lober* kenntnisreich und umfassend dargestellt wird, ist auch über die Games-Branche hinaus gewinnbringend für alle im Jugendschutz tätigen Personen. Im Rahmen des Kapitels über Plattformen erfährt der Bereich des technischen

Jugendmedienschutzes in § 25 durch *Hilgert* ebenfalls eine sehr umfassende, den zahlreichen schwierigen Fragestellungen rund um die Anforderungen an Altersverifikationssysteme sowie an technische Mittel gerecht werdende Bearbeitung.

Wer beruflich mit der Entwicklung und dem Vertrieb von Computerspielen befasst ist oder auch aufseiten der Regulierung oder im Rahmen der Rechtsberatung tätig ist, wird an diesem grundlegenden Werk zu „Games und Recht“ nicht vorbeikommen. Die praxisorientierte und zugleich rechtlich fundierte Darstellung hat im Schrifttum bislang wenig Vorbilder und kann daher schon jetzt als Standardwerk für Computerspiele im Rechts- und Wirtschaftsbereich angesehen werden. Dem Praxishandbuch ist weite Verbreitung zu wünschen.

Marc Liesching
