

Inhalt

| | |
|---|----|
| Vorwort | V |
| 1. Teil Einleitung | 1 |
| 2. Teil Grundlagen | 3 |
| <i>A. Entwicklung und Bedeutung von Computerspielen</i> | 3 |
| <i>B. Klassifikation der Computerspiele</i> | 4 |
| I. Überblick über Spieleplattformen | 5 |
| II. Überblick über Spielgenres | 5 |
| <i>C. Betroffener Personenkreis</i> | 6 |
| I. Produktionsteilnehmer | 6 |
| II. Marktteilnehmer | 8 |
| <i>D. Problematik hybrider Werke</i> | 9 |
| 3. Teil Werkarten und Schutzvoraussetzungen | 11 |
| <i>A. Generalklausel und Werkkatalog</i> | 11 |
| <i>B. Persönliche Schöpfung</i> | 13 |
| <i>C. Geistiger Gehalt</i> | 14 |
| <i>D. Wahrnehmbare Formgestaltung</i> | 14 |
| <i>E. Individualität</i> | 15 |
| 4. Teil Die urheberrechtliche Einordnung des Computerspiels | 19 |
| <i>A. Einordnung als konkrete Werkart</i> | 19 |
| <i>B. Schutz als Computerprogramm</i> | 19 |
| I. Begriff des Computerprogramms | 20 |
| II. Schutzvoraussetzungen | 21 |
| III. Schutz der Benutzeroberfläche als Computerprogramm | 22 |
| IV. Ergebnis | 24 |
| <i>C. Schutz der Einzelbestandteile der audiovisuellen Darstellung</i> | 24 |
| I. Spielfiguren | 25 |
| 1. Werk der bildenden Kunst und der angewandten Kunst, § 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG | 25 |
| a) Einheitliche Schutzuntergrenze | 26 |
| b) Einordnung der Computerspielfigur | 28 |
| 2. Voraussetzungen des Figurenschutzes | 29 |

| | |
|---|----|
| 3. Auditive Ausgestaltung der Figuren | 31 |
| 4. Bewegungsabläufe der Figuren | 32 |
| 5. Name und Werktitel | 33 |
| 6. Grenzen des Figurenschutzes | 33 |
| a) Recht am eigenen Bild gem. §§ 22, 23 KUG | 34 |
| b) Computerspielfigur als Bildnis gem. § 22 KUG | 34 |
| aa) Ausnahmen zu § 22 KUG | 35 |
| bb) Entgegenstehen berechtigter Interessen des Abgebildeten | 38 |
| 7. Namensrecht | 39 |
| 8. Ergebnis | 40 |
| II. Spielinhalte | 40 |
| 1. Spielgenre | 40 |
| 2. Spielsystem | 41 |
| a) Begriff und Einordnung des Spielsystems | 41 |
| aa) Das Spielsystem als Computerprogramm | 43 |
| bb) Das Spielsystem als Schriftwerk | 45 |
| b) Inhaltsschutz des Spielsystems | 46 |
| aa) Rechtsprechung zu klassischen Spielen | 48 |
| (1) BGH – Zahlenlotto | 48 |
| (2) OLG Düsseldorf – Automaten-Spielplan | 49 |
| (3) OLG Frankfurt – Golfregel | 50 |
| (4) OLG München – Logistik-Spiel | 50 |
| (5) LG Köln – Fantasy-Rollenspiel | 50 |
| (6) LG Mannheim – Urheberrechtsschutz an Würfelspielen | 51 |
| (7) BGH und OLG Köln – Lernspiele/bambinoLÜK | 51 |
| (8) Zwischenergebnis | 53 |
| bb) Übertragung auf das Spielsystem | 53 |
| 3. Handlung | 53 |
| 4. Spielidee | 55 |
| a) Erforderliche Formgebung | 56 |
| b) Kein Schutz abstrakter Ideen | 56 |
| c) Schutzfähigkeit der Idee bei Annahme konkreter Gestalt | 57 |
| 5. Ergebnis | 58 |
| III. Musik | 58 |
| IV. Texte | 60 |
| V. Einzelbilder | 61 |
| 1. Lichtbildwerk oder Lichtbild | 61 |
| a) Ausschluss des eigenständigen Bildschirmschutzes aufgrund der Vorschriften über Computerprogramme | 62 |
| b) Meinungsstand zu den technischen Schutzvoraussetzungen als Lichtbild bzw. Lichtbildwerk | 62 |
| aa) Abstellen auf das Herstellungsverfahren | 62 |
| bb) Unerheblichkeit des Herstellungsverfahrens | 63 |
| cc) Vergleich mit Filmeinzelbildern | 63 |
| dd) Keine Abbildung der Wirklichkeit | 63 |
| ee) Stellungnahme | 64 |
| 2. Werk der bildenden Kunst | 65 |
| 3. Ergebnis | 65 |

| | |
|--|-----------|
| D. Schutz der audiovisuellen Darstellung in ihrer Gesamtheit | 66 |
| I. Filmeigenschaft | 66 |
| II. Filmwerk bzw. filmähnlich geschaffenes Werk | 68 |
| III. Laufbild | 70 |
| IV. Interaktivität des Spielers | 71 |
| V. Ergebnis | 72 |
| 5. Teil Handel mit Computerspielen | 75 |
| A. Anzuwendende Norm | 75 |
| I. Meinungsstand hinsichtlich der anwendbaren Norm bei Werkkombinationen | 76 |
| 1. Theorie der restriktiven Auslegung | 76 |
| 2. Computerprogrammtheorie | 76 |
| 3. Schwerpunkttheorie | 77 |
| 4. Theorie der parallelen Anwendbarkeit | 77 |
| II. Stellungnahme | 78 |
| 1. Zur Theorie der restriktiven Anwendung | 78 |
| 2. Zur Computerprogrammtheorie | 78 |
| 3. Zur Schwerpunkttheorie | 78 |
| 4. Zur Theorie der parallelen Anwendbarkeit | 80 |
| III. Konsequenzen der parallelen Anwendbarkeit für die Erschöpfung | 81 |
| B. Verbreitung und Erschöpfung von Computerspielen | 81 |
| I. Grundlagen des urheberrechtlichen Verbreitungsrechts und dessen Erschöpfung bei verkörperten Werkexemplaren | 83 |
| 1. Verbreitungsrecht und Erschöpfungsgrundsatz gem. §§ 15, 17 UrhG | 84 |
| 2. Verbreitungsrecht und Erschöpfung gem. § 69c UrhG | 87 |
| 3. Verkörpert in Verkehr gebrachte Computerspiele | 89 |
| II. Erschöpfung bei unverkörpert in Verkehr gebrachten Werken | 90 |
| 1. Computerprogramme | 91 |
| a) OEM-Version-Entscheidung des BGH | 92 |
| b) Der Fall UsedSoft | 93 |
| aa) Sachverhalt | 93 |
| bb) Verfahrensgang | 94 |
| cc) Vorlagefragen des BGH | 95 |
| dd) Entscheidung des EuGH | 96 |
| (1) Vorliegen eines »Erstverkaufs einer Programmkopie« | 97 |
| (2) Erschöpfung des Verbreitungsrechts unabhängig von der Verkörperung | 98 |
| (3) Reichweite des Online-Erschöpfungsgrundsatzes | 101 |
| (4) Zulässigkeit der Vervielfältigung durch nachfolgende Erwerber | 101 |
| (5) Keine Begrenzung durch vertragliche Bestimmungen | 103 |
| (6) Zusammenfassung der Kernaussagen des EuGH | 103 |
| ee) Erneute Entscheidung des BGH – UsedSoft II | 103 |
| c) Meinungsstand in Rechtsprechung und Literatur | 105 |
| aa) Beschränkung des § 69c Nr. 3 S. 2 UrhG auf körperliche Exemplare | 105 |

| | | |
|------|--|-----|
| bb) | Ausdehnung des § 69c Nr. 3 S. 2 UrhG auf unkörperliche Exemplare | 108 |
| d) | Stellungnahme | 111 |
| aa) | Grammatikalische Auslegung | 111 |
| bb) | Unionskonforme Auslegung | 111 |
| cc) | Erschöpfungsgrundsatz als Ausnahmenvorschrift | 113 |
| dd) | Interessenlage bei On- und Offline-Vertrieb | 113 |
| ee) | Öffentliche Wiedergabe gem. § 69c Nr. 4 UrhG | 115 |
| ff) | Ausschluss aufgrund der InfoSoc-Richtlinie 2001/29/EG | 116 |
| gg) | Fehlende Authentizitätsfunktion | 116 |
| hh) | Vervielfältigung des Computerprogramms | 117 |
| ii) | Unbrauchbarmachen der Kopie des Veräußerers | 118 |
| e) | Ergebnis | 119 |
| 2. | Allgemeine Werkarten | 119 |
| a) | Rechtsprechung | 120 |
| aa) | LG Berlin | 121 |
| bb) | OLG Stuttgart | 122 |
| cc) | LG Hamburg | 122 |
| dd) | LG Bielefeld | 123 |
| ee) | OLG Hamm | 124 |
| b) | Meinungsstand in der Literatur | 126 |
| aa) | Ablehnung der Erschöpfungswirkung auf unkörperlich in Verkehr gebrachte allgemeine Werkarten | 127 |
| bb) | Anwendbarkeit des Erschöpfungsgrundsatzes auf unkörperlich in Verkehr gebrachte allgemeine Werkarten | 130 |
| c) | Stellungnahme | 133 |
| aa) | Grammatikalische Auslegung | 133 |
| bb) | Unionskonforme Auslegung | 134 |
| (1) | Übertragbarkeit des EuGH-Urteils UsedSoft | 134 |
| (2) | Einheitliches Verständnis der Erschöpfung für Computerprogramm-Richtlinie 2009/24/EG und InfoSoc-Richtlinie 2001/29/EG | 134 |
| (3) | Erwägungsgründe der InfoSoc-Richtlinie 2001/29/EG | 137 |
| (4) | Öffentliche Zugänglichmachung gem. § 19a UrhG | 143 |
| (5) | Wirtschaftliche und technische Vergleichbarkeit | 146 |
| (6) | Vergleichbarkeit der Erwerbserwartungen | 148 |
| (7) | Problem der Vervielfältigung des Werkes | 149 |
| (8) | Unbrauchbarmachen der Kopie des Veräußerers | 151 |
| d) | Ergebnis | 152 |
| C. | <i>Sperren und technische Schutzmaßnahmen</i> | 153 |
| I. | Half Life 2-Entscheidung des BGH | 153 |
| II. | Neubewertung aufgrund der UsedSoft-Entscheidung | 155 |
| III. | Nutzbarkeit und Verkehrsfähigkeit | 156 |
| IV. | Urteil des LG Berlin | 157 |
| V. | Stellungnahme | 157 |
| VI. | Ergebnis | 160 |
| D. | <i>Ergebnis zum Handel mit Computerspielen</i> | 160 |

| | |
|--|-----|
| <i>E. Notwendige oder zulässige Änderungen der Geschäftspraxis</i> | 161 |
| 6. Teil Zusammenfassung | 165 |
| Abkürzungen | 167 |
| Literatur | 169 |
| Internetquellen | 185 |
| Sachregister | 189 |