

Inhalt

Vorwort	V
1. Teil Einleitung	1
2. Teil Grundlagen	3
A. Entwicklung und Bedeutung von Computerspielen	3
B. Klassifikation der Computerspiele	4
I. Überblick über Spieleplattformen	5
II. Überblick über Spielgenres	5
C. Betroffener Personenkreis	6
I. Produktionsteilnehmer	6
II. Marktteilnehmer	8
D. Problematik hybrider Werke	9
3. Teil Werkarten und Schutzworaussetzungen	11
A. Generalklausel und Werkkatalog	11
B. Persönliche Schöpfung	13
C. Geistiger Gehalt	14
D. Wahrnehmbare Formgestaltung	14
E. Individualität	15
4. Teil Die urheberrechtliche Einordnung des Computerspiels	19
A. Einordnung als konkrete Werkart	19
B. Schutz als Computerprogramm	19
I. Begriff des Computerprogramms	20
II. Schutzworaussetzungen	21
III. Schutz der Benutzeroberfläche als Computerprogramm	22
IV. Ergebnis	24
C. Schutz der Einzelbestandteile der audiovisuellen Darstellung	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 Schutzworaussetzungen als Lichtbild bzw. Lichtbildwerk	62
aa) Abstellen auf das Herstellungsverfahren	62
bb) Unerheblichkeit des Herstellungsverfahrens	63
cc) Vergleich mit Filmmeinzelbildern	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. Filmegenschaft	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 Ausnahmeverordnung	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. Sperren und technische Schutzmaßnahmen	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. Ergebnis zum Handel mit Computerspielen	160

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