

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	19
Abkürzungsverzeichnis	21
§ 1 Einleitung	23
A. Einführung in das Thema	23
B. Gegenstand der Untersuchung	24
C. Gang der Darstellung	26
§ 2 Werk, Werkeinheit und Schutzzumfang	29
A. Einleitung	29
I. Bedeutung des Werkbegriffes für die Untersuchung komplexer Werke	32
II. Fälle	32
B. Entwicklung	33
C. Gesetzestechnik	37
I. Normativer Ansatz des Werkbegriffes	37
II. Werkarten und WerkGattungen	39
D. Konkretisierung des Schutzgegenstandes	40
I. Werke und vorbestehende Werke	40
1. Für das Hauptwerk geschaffene Werke	42
2. Die Lehre vom Doppelcharakter	43
a) Begründung der herrschenden Meinung	44
b) Argumente für die Lehre vom Doppelcharakter	44
c) Abwägung der Argumente und eigene Auffassung	45
aa) Werkartspezifischer Beitrag?	47
bb) Ermittlung der (Mit-)Urheberschaft	48
cc) Keine lex specialis bei Filmwerken	48
dd) Ergebnis	49
d) Werkartübergreifende andere Beiträge	50

Inhaltsverzeichnis

II. Werkteile und Vorstufen	51
3. Begründung für den Schutz von Werkteilen	51
4. Welche Werkteile sind geschützt?	53
5. Erlöschen der Vorstufen eines Werkes?	54
6. Grenzen durch ein Spezialitätsprinzip oder Bestimmtheitsgrundsatz?	56
E. Einheitlicher Werkbegriff?	59
I. Graduelle Betrachtung durch die höchstrichterliche Rechtsprechung (Schöpfungshöhe)	59
1. Kritik an der Rechtsprechung	61
2. Auseinandersetzung	63
3. Zwischenfazit und Präzisierung der Fragestellung	66
II. Vorkommen des Werkbegriffes und seine Funktionen	68
1. §§ 1, 11 UrhG	68
2. § 2 Abs. 2 UrhG (zentrale Vorschrift)	69
3. Erlrochenes Urheberrecht, Ablauf der Schutzdauer, § 5 UrhG	70
4. § 3 UrhG, § 23 UrhG	71
5. §§ 4, 38 UrhG	74
6. § 7 UrhG	76
7. § 8 UrhG	77
8. §§ 46, 52a, 53 UrhG	78
9. § 71 UrhG	80
10. § 31a Abs. 3, § 137l Abs. 4 UrhG	80
III. Normative Vorgaben außerhalb des UrhG	82
1. Richtlinien	82
a) Computerprogramm-Richtlinie	83
b) Schutzdauer-Richtlinie	85
c) Datenbank-Richtlinie	88
d) Vermiet- und Verleih-Richtlinie	90
e) Satelliten- und Kabelrichtlinie	91
f) InfoSoc-Richtlinie	92
g) Weitere Rechtsakte	95
h) Zwischenergebnis: Richtlinien und Europäischer Werkbegriff	96
2. Revidierte Berner Übereinkunft (RBÜ)	100
3. Andere Schutzrechte	101
a) Verlagsgesetz	101

b) Designgesetz (ehem. Geschmacksmustergesetz), Geschmacksmusterverordnung	101
c) Patent	105
d) Kennzeichenrecht, § 5 Abs. 3 MarkenG	106
e) Zwischenergebnis	107
IV. Unterschiedliche Rechtsfolgen für einzelne Werkarten und die Gestaltungshöhe?	107
V. Zwischenergebnis: Einheitlichkeit	110
F. Funktionen des Werkbegriffs und Anknüpfungspunkt	112
I. Funktionen des Werkbegriffs	112
1. Filterfunktion (Eintrittskarte in das Urheberrecht)	112
2. Abgrenzungsfunktion (innere Funktion)	113
a) Werkeinheit/Werkmehrheit	113
b) Zuordnungsfunktion?	114
3. Indikatorfunktion?	114
4. Bestimmung des Schutzzumfangs?	115
II. Knüpft der Begriff an das Werk oder an die Leistung an?	115
G. Wie wird die Werkeigenschaft ermittelt?	117
H. Zuordnung zu einer Werkart	118
I. Persönliche Schöpfung	120
II. Geistiger Gehalt	124
III. Schöpfung (Individualität)	126
1. Vorprägung des Begriffes	126
2. Vorgehensweise bei der Prüfung	129
3. Schritt 1: Vergleich mit Vorbekanntem und Allgemeingut	130
a) Allgemeingut und vergleichbare vorbekannte Elemente, die keine Individualität begründen können	131
aa) Schutzunfähigkeit von „Ideen“ und Verfahren	133
(1) Ausschluss von Ideen	133
(2) Der Begriff „Idee“	134
(3) Beispiele aus der Rechtsprechung	136
(4) Nicht geäußerte unerkannte Ideen	139
(5) Wissenschaftliche Ideen	139

(6) Auf allgemeine Problemlösungen gerichtete Ideen	142
(7) Auf allgemeine Gestaltungen gerichtete Ideen (Werkthema, Spielshow, Spiel)	142
(8) Auf konkretes Werkschaffen gerichtete Ideen (programmiertes Werk), Grundstruktur des Werkes, Gliederung	144
(9) Abgrenzung	147
bb) Erlrochenes Urheberrecht, Ablauf der Schutzdauer	149
cc) Exkurs: Überlange Schutzdauer?	152
dd) Amtliche Werke, § 5 Abs. 1 UrhG	154
ee) Unfreie Werkbestandteile (Zitate und andere Schranken)?	156
b) Beurteilungsmaßstab und Beweislast	157
4. Schritt 2: Ermittlung der Individualität (Differenzmethode)	159
a) Kriterien zur Bestimmung der Individualität	159
aa) Gestaltungsmöglichkeit	159
bb) Normzweckbedingte Einschränkungen	161
cc) Neuheit (Innovation), subjektive Neuheit	163
dd) Doppelschöpfung	165
ee) Gebrauchszweck oder technisch bedingt	167
ff) Abgrenzung zu anderen Schutzrechten	170
(1) Geschmacksmustergesetz und -verordnung	170
(2) Parallele im Gebrauchsmuster- und Patentrecht	174
gg) Kombination und Anordnung	176
b) Keine Kriterien zur Bestimmung der Schöpfung	176
aa) Ästhetische Qualität	176
bb) Sachverständige und Expertenwissen	177
cc) Zweckbestimmung	177
dd) Repräsentation	180
ee) Aufwand und Kosten	180
ff) Stil und Technik und Methode	181
gg) Motive	182

I. Bestimmung des Schutzgegenstandes	183
I. Werkinhalt	183
II. Umfang des Werkschutzes (dynamisches System?)	187
1. Grenze	189
2. Die Schöpfungshöhe bestimmt den Schutzzumfang	190
3. Wechselwirkung; Ausdrucksmöglichkeiten	191
4. Freie Benutzung im Allgemeininteresse	192
J. Zusammenfassung und Bedeutung für komplexe Werke	193
§ 3 Rechtsverkehr und Verfügungen im Urheberrecht	197
A. Einleitung	197
B. Die schlichte Gestattung, das Einräumen und das Übertragen von Nutzungsrechten	201
I. Vereinbarungen zu Verwertungsrechten (Gestattung)	203
1. Arten der schuldrechtlichen Vereinbarung	203
2. Übertragbarkeit der Gestattung	205
II. Einräumung und Übertragung von Nutzungsrechten als „dingliche“ Verfügung	207
1. Nicht ausschließliche Nutzungsrechte	208
a) Was sind einfache Nutzungsrechte?	208
aa) Argumentation gegen eine absolute Rechtsposition	209
bb) Argument für die absolute Wirkung	210
cc) Fazit	211
b) Können einfache Nutzungsrechte übertragen werden?	212
2. Ausschließliche Nutzungsrechte?	213
C. Die „Dinglichkeit“ und die „Abstraktheit“ der Übertragung	214
I. Abstraktionsprinzip	215
1. Grundlagen	215
2. Ursprung und Bedeutung	215
3. Einschränkung	216
a) Fehleridentität	216
b) Bedingungs-zusammenhang (§ 158 BGB)	217
c) Geschäftseinheit (§ 139 BGB)	218
II. Kausalitätsprinzip	220

D. Geltung des Trennungs- und Abstraktionsprinzips im Urheberrecht	220
I. Meinungsstand insbesondere zur Geltung auf der ersten Stufe	220
1. Literaturstimmen (nach Argumenten)	221
a) Bestimmung des Rechts durch die schuldrechtliche Abrede und Ausformung	221
b) Ableitung aus den §§ 40 ff. UrhG	223
c) Konkludenter Bedingungs-zusammenhang	223
d) Analoge Anwendung des Verlagsrechts (§§ 8, 9 VerlG)	226
e) Wertungsargumente	228
2. Die Position der Rechtsprechung	228
a) BGH, GRUR 1958, S. 504 ff. – Die Privatsekretärin	228
b) BGH, GRUR 1966, S. 567 ff. – GELU	229
c) BGH, GRUR 1976, S. 708 ff. – Serigrafie	231
d) BGH, GRUR 1982, S. 308 – Kunsthändler	231
e) BGH, GRUR 1990, S. 443 ff. – Musikverleger IV	232
f) BAG, GRUR 1984, S. 429 – Statikprogramme	232
g) BGH, NJW 2006, S. 915 – Fash 2000	232
h) BGH, GRUR 2012, S. 914 – Take Five, und BGH, GRUR 2012, S. 916 – M2Trade	233
3. Zusammenfassung und Kritik	235
4. Bedeutung für komplexe Werke	236
II. Sukzessionsschutz (zweite Stufe)	238
1. Literatur	238
2. Rechtsprechung	240
a) BGH, GRUR 2009, S. 946 – Reifen Progressiv	241
b) BGH, GRUR 2012, S. 914 – Take Five, und BGH, GRUR 2012, S. 916 – M2Trade	242
III. Zwischenergebnis	244
IV. Folgeprobleme	244
1. Problem: unentgeltliche Sublizenz	244
2. Dilemma für Verwerter?	245
3. Gesellschaften	247
4. Abtretungsverbot in dem Sublizenzvertrag	249
5. Wegfall der Vertragskette und der Konditionen	250

E. Exkurs: Rechteketten in der Insolvenz	252
F. Gutgläubiger Erwerb der Nutzungsbefugnis	254
I. Guter Glaube im Urheberrecht?	254
1. Bedeutung des Gutgläubensschutzes	256
2. Verkehrsschutzinstrumente im Urheberrecht	256
II. Gutgläubiger Erwerb de lege lata?	257
1. Verbriefungsfähigkeit von Nutzungsrechten?	258
2. Wirkung des gutgläubigen Erwerbs durch Verbriefung	260
G. Fazit zum Rechtsverkehr	261
§ 4 Miturheber	263
A. Einführung	263
B. Die Tatbestandsseite	265
I. Keine gesonderte Verwertbarkeit der Beiträge	265
1. Gesetzesgenese	265
2. Dekonstruktion der Rechtsprechungsformeln?	266
3. Bedeutung	268
a) Abgrenzung zu Werkverbindung und Sammelwerk?	269
b) Kein Abgrenzungskriterium gegenüber dem Sammelwerk	270
c) Die getrennte Verwertbarkeit bestimmt das Werk i.S.d. § 8 UrhG als Bezugsobjekt der Miturheberschaft	271
4. Materieller Gehalt?	273
a) Schutz vor unauflöslicher Bindung bei isolierter Verwertbarkeit	273
b) Schutz vor Trennung	274
c) Interessenausgleich	274
d) Schutz vor Vorausverfügungen	275
II. Das Tatbestandsmerkmal „keine gesonderte Verwertbarkeit der Anteile“ im engeren Sinne	276
1. Stand der Rechtsprechung	277
2. Literatur	278
3. Faktisches Problem: Die Relativität der getrennten Verwertbarkeit	279

Inhaltsverzeichnis

4. Verwertbarkeit als normatives Tatbestandsmerkmal	281
5. Funktion der Verwertbarkeit	282
6. Konkretisierung: Kriterien für die Auslegung und Beispiele	282
a) Begriff: Verwertbarkeit	282
aa) Andere Werkart als Abgrenzungshilfe und Ausschlusskriterium	284
bb) Trennung nach Werkarten	285
cc) Ergebnis	289
b) Tatsächliche Unterscheidbarkeit innerhalb einer Werkart als Untergrenze der getrennten Verwertbarkeit	290
c) Unvollständigkeit des entnommenen Anteils	291
d) Wenn Teile isoliert verwertbar sind, muss dann das gemeinsame Werk verwertbar bleiben?	293
e) Getrennte Verwertbarkeit von Vorarbeiten	294
f) Verwertbarkeit in Arbeitsverhältnissen	296
g) „Unorganische Zergliederung“ des Gesamtwerkes?	297
h) Verwertbarkeit in komplexen Werken (Unvollständigkeit der Beiträge)	297
i) Open-Source-Software	298
7. Zeitpunkt der Verwertbarkeit	300
8. Maßgeblicher Betrachter	300
9. Zusammenfassung	301
III. (Werk-)Qualität des Beitrags	301
1. Muss der Beitrag zu dem einheitlichen Werk (§ 8 UrhG) ein Werk i.S.d. § 2 UrhG sein?	303
a) Position der herrschenden Meinung	303
b) Kritik an der Argumentation	303
c) Andere Auffassungen	304
d) Stellungnahme	305
e) Geringere Schöpfungshöhe	309
2. Typologie	309
a) Ideengeber	309
b) Werkanreger	310
c) Auftraggeber	310
d) Werkgehilfe	313
e) Organisatorische Beiträge	314

IV. Gemeinsames Schaffen und der Wille zum gemeinsamen Werkschaffen	315
1. Tatsächlich gemeinsam	316
2. Arten des gemeinsamen Werkschaffens	317
a) Unmittelbar gemeinsame Tätigkeit (Schulter an Schulter)	317
b) Parallele Tätigkeit	317
c) Sukzessive Tätigkeit	318
d) Nachträgliche Miturheberschaft	319
3. Wille zum gemeinsamen Schaffen	321
a) Art des voluntativen Elements	322
b) Problemfelder	323
c) Konkretisierung der Anforderungen an den Willen zum gemeinsamen Werkschaffen	324
aa) Parallelen	324
bb) Inhalt des tatsächlichen Willens	325
(1) Gerichtet auf die Bereitschaft, Änderungen am eigenen Schaffen zu dulden	325
(2) Auf ein gemeinsames Werk gerichtet, Werkplan	326
(3) Bezug zur Person des Miturhebers	329
(4) Rückkoppelung zur Trennbarkeit	329
cc) Werkplan (gemeinsame Gesamtidee) durch Dritte?	330
dd) Eigene Auffassung	330
4. Besondere Fallgruppen	332
a) Arbeitnehmer (funktionsorientiert, iterativ)	332
b) Open Source	333
V. Zwischenfazit und Ausblick	334
C. Die Rechtsfolgenreise	335
I. Ausgangspunkt: Gesamthand oder Bruchteilsgemeinschaft?	335
1. Die Auffassungen	336
2. Eigene Auffassung	337
II. Rechtsfolgen im Besonderen	340
1. Umfang der Bindung	341
a) Bindung des Persönlichkeitsrechts?	341

Inhaltsverzeichnis

b) Sonstige Rechte	342
c) Umfang der Bindung der Beiträge	343
2. Anwendbare Vorschriften	343
3. Innenrecht	345
4. Einwilligungserfordernis	346
5. Rechtsfähigkeit	346
6. Haftung im Außenverhältnis	348
III. Zusammenfassung und Wertung	349
§ 5 Werkverbindung	351
A. Regelungszweck	351
B. Tatbestand	352
I. Verbindung zweier oder mehrerer selbstständiger Werke	352
1. Werke	353
2. Verschiedene Urheber	353
3. Selbstständigkeit der Werke	356
4. Werkverbindung als Nutzungsart	356
5. Rechtsgeschäft oder nur faktische Verbindung	357
II. Verbindung zum Zwecke der gemeinsamen Verwertung	359
1. Allgemeines zur gemeinsamen Verwertung	359
2. Abgrenzung zur einfachen Rechteeinräumung und Bearbeitung	360
3. Umfang der Verwertung	361
III. Abgrenzungen und Beispiele	361
C. Rechtsfolge	362
I. Entsteht immer eine Gesellschaft?	362
1. Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs	363
2. Literatur	364
3. Auslegung	365
a) Auslegung von § 9 UrhG	365
b) Voraussetzungen der Gesellschaft bürgerlichen Rechts	368
c) Fallgruppen	369
aa) Arbeitnehmer	369
bb) Herausgeberwerke	370

cc) Open-Source-Werke	372
dd) Auswertung über sonstige Gesellschaften	373
ee) Werkverbindung durch Dritte	373
ff) Fehlendes Gesamthandvermögen	374
gg) Werkverbindung an komplexen Werken	375
II. Umfang der Bindung	377
1. Anspruch auf Einwilligung	377
2. Treuepflicht	379
3. Beendigung der einfachen Werkverbindung	380
4. Übertragbarkeit des Anspruchs?	381
5. Verbindung von Miturheberwerken und anderen Werken	383
D. Fazit	383
§ 6 Computerspiele	385
A. Rechtstatsachen	387
I. Diversität des Begriffes „Computerspiele“	387
II. Bestandteile von Computerspielen	389
III. Entwicklung von Computerspielen	392
1. Der äußere Rahmen	392
2. Der innere Rahmen	393
a) Allgemeines	393
b) Klassische phasenorientierte Entwicklung	395
c) Planungsphase	395
d) Feinplanung	396
e) Entwicklung im Wasserfallmodell	396
f) Entwicklung im Spiralmodell	397
g) Agile Entwicklung	397
B. Schutz der Komponenten	399
I. Spielidee und Spielsystem	399
1. Erscheinungstypen und Begriffe	399
a) Spielregeln im engeren Sinne	400
b) Spielmechanik/Gameplay	400
c) Balancing	401
2. Werkeigenschaft	402
a) Allgemeingut	402
b) Äußere Form	403

c)	Abhängigkeit des Schutzzumfangs von der Werkart und Individualität bei Konzepten	404
d)	Schutz des Balancing und Spielmechanik	406
e)	Gestaltungsspielraum durch den Zweck vorgegeben	407
f)	Einzelfälle	408
aa)	Tetris Holding v. Xio Interactive, Inc.	409
bb)	„Triple Town“ vs. „Yeti Town“	413
cc)	Karate Champ vs. World Karate Championship (International Karate)	418
dd)	Asteroids vs. Meteors	420
ee)	Pacman und OLG Hamburg Puckman	420
(1)	Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.	420
(2)	OLG Hamburg „PUCKMAN“	421
II.	Schutz von Spielfiguren	423
III.	Schutz der Musik	424
IV.	Karten in Computerspielen	427
V.	Schutz des Computerprogramms	428
1.	Programm im engeren Sinne	428
2.	Bibliotheken	429
C.	Schutz der Gesamtheit?	431
I.	Computerspiel als Programm	431
1.	Ausdrucksformen des Programms	431
2.	Programmergebnisse/Bildschirmausgabe	432
II.	Computerspiele als Filmwerke?	434
1.	§ 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG (Filmwerk)	434
2.	Verhindert die Interaktivität die Einordnung als Film- oder filmähnliches Werk i.S.d. § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG?	437
3.	Reichweite des Schutzes	439
III.	Computerspiel als eigene Werkart?	441
D.	Urheberschaft an der Gesamtheit und den Computerspielkomponenten	443
I.	Werkbezug	443
1.	Gruppe: grafisch Tätige und Animatoren	443
2.	Level-Designer und Leadartists	446
3.	Programmierer als Urheber oder Miturheber	447

4. Urheber des Filmwerkes (filmähnlichen Werkes)	450
II. Miturheberschaft der Level-Designer	451
1. Gemeinsamer Werkplan	452
2. Getrennte Verwertbarkeit	453
3. Zwischenergebnis: in der Regel keine Miturheberschaft der Beteiligten	453
E. Anwendbarkeit von Vorschriften wegen der „Doppelnatur“ von Computerspielen?	455
I. Anwendung der filmrechtlichen Vorschriften §§ 88 ff. UrhG	455
1. Gemeinsamkeiten bei der Film- und Computerspielherstellung	455
2. Unmittelbare Anwendung der Vermutungsregeln der §§ 88 ff. UrhG	457
a) Welche Werke können verfilmt werden?	458
b) Reichweite der filmischen Benutzung für Computerspiele	459
c) Widerstreit zu § 69b UrhG	460
d) Zwischenergebnis	461
3. Analoge Anwendung der Vermutungsregeln?	462
a) Planwidrige Regelungslücke?	463
b) Vergleichbare Interessenlage	465
c) Ergebnis und Folge	467
4. Anwendbarkeit von § 90 UrhG	467
a) Wirtschaftliche Rahmenbedingung	469
b) Interessenlage beim Rückruf	469
c) Interessenlage bei der Weiterübertragung der Rechte	471
d) Regelungslücke bei der Rechteübertragung und Rechteeinräumung	471
e) Ergebnis	472
5. Anwendbarkeit der § 88 Abs. 1 S. 2, § 89 Abs. 1 S. 2 UrhG (Ausschluss des Widerrufsrechts bei unbekanntem Nutzungsarten und der Schriftform)?	473
II. Vervielfältigung zum privaten Gebrauch, § 53 UrhG (Privatkopie)	475
III. Anwendbarkeit der technischen Schutzmaßnahmen §§ 95a ff. UrhG	477

Inhaltsverzeichnis

F. Fazit zu Computerspielen als komplexe Werke	480
§ 7 Zusammenfassung, Ergebnisse	483
A. Werkbegriff	483
B. Rechtsverkehr	485
C. Miturheberschaft	486
D. Werkverbindung	488
Literaturverzeichnis	491
Nachschlagewerke	514
Anlagen	515