

Dr. Peter Katko und Dr. Tobias Maier

COMPUTERSPIELE – DIE FILMWERKE DES 21. JAHRHUNDERTS?

Im Jahr 2007 hat die Spielebranche mit Computer-, Video-, Mobile- und Online-Spielen¹ weltweit 42 Milliarden Dollar umgesetzt. Deutschland ist nach England der zweitgrößte Spielmarkt in Europa. Knapp 1,6 Milliarden Euro haben die Deutschen im Jahr 2007 für Computer- und Videospiele ausgegeben, mehr als jemals zuvor und zum ersten Mal sogar mehr als für Musik oder Filme. Trotz der Finanzkrise soll der Spielbereich weiterhin zulegen und Umsatzmotor sein. Die rasante Entwicklung der Spielebranche, getrieben durch technische Innovation sowie Kreativität und enormen Erfindungsreichtum der Spieledesigner, stellt das Urheberrecht vor neue Herausforderungen. Der sichere Erwerb der Nutzungsrechte von Computerspielen ist für die Entwicklungsstudios von großer Bedeutung. Sie benötigen für eine gesicherte Verwertung der Computerspiele die Verwertungsrechte an den schöpferischen Beiträgen wie an den vorbestehenden Werken. Computerspiele werden im UrhG als Werkart nicht erwähnt. Allerdings bieten sich sowohl Computerprogramm wie insbesondere das Filmwerk als Kategorien an, die sowohl tatbestandsmäßig wie aufgrund der Privilegierungen des Produzenten in §§ 69b, 88 ff UrhG der Interessenlage gerecht werden könnten. Nachfolgend werden Computerspiele in das System des Urheberrechts eingeordnet und die Auswirkungen auf die Vertragsbeziehungen der an der Spielentwicklung beteiligten Akteure gezeigt. Insbesondere die Privilegierung des Filmherstellers führt aus Sicht der Verfasser auch bei Computerspielen zu interessengerechten Ergebnissen.

I. Die schöpferischen Beiträge am „multimedialen Werk“ Computerspiel

Computerspiele sind multimediale Werke.² Sie basieren auf digitalen Datenverarbeitungsprozessen, vereinigen verschiedene Werkarten zu einer künstlerisch-technischen Einheit und bieten die Möglichkeit interaktiver Einflussnahme durch den Nutzer.³ Von „außen“ betrachtet wirkt ein Computerspiel auf den Nutzer vergleichbar einem Film, stellt er sich jedoch das „Innenleben“ eines Computerspiels vor, so wird er in erster Linie an ein Computerprogramm denken. An einem solchen „Computerfilm“ wirken zahlreiche Beteiligte mit, insbesondere Spieledesigner, Programmierer, Graphiker, Animatoren, Zeichner, Textautoren, Komponisten sowie „virtuelle“ Kameramänner, Beleuchter und Cutter. Ferner kann als Urheber auch der Spieler in Betracht kommen, wenn er - wie bei einem Teil der Online-Spiele möglich - individuelle Spielcharaktere, -gegenstände und -umgebungen im Rahmen des Spiels selbst gestalten kann (sog. MMORPG – Massively Multiplayer Online Role-Playing Games; Stichwort „World of Warcraft“). Damit kann an einem Computerspiel je nach schöpferischer Leistung auch eine Vielzahl von Urheberrechten entstehen.

II. Urheberrechtliche Erfassung von Computerspielen

Ausgangspunkt ist die Generalklausel in § 1 UrhG. Danach genießen die Urheber von Werken der Literatur, Wissenschaft und Kunst Schutz für ihre Werke. Der Anwendungsbereich des § 1 UrhG wird durch den Werkkatalog des § 2 Abs. 1 UrhG konkretisiert. Die Aufzählung der Werkarten in § 2 Abs. 1 UrhG ist nicht abschließend, sondern beispielhaft formuliert und neuen Werkarten gegenüber offen.⁴ Computerspiele sind bislang nicht als eigenständige Werkart in das Urhebergesetz aufgenommen, wohl aber Computerprogramme als Beispiel für Sprachwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG). Jedem Computerspiel liegt ein Computerprogramm als Steuerungsmittel zugrunde, so dass jedenfalls im Hinblick auf dieses separat die §§ 69a ff. UrhG Anwendung finden. Es stellt sich zudem die Frage, ob die Regelungen über Computerprogramme (§§ 69a ff. UrhG) auch die audiovisuelle Spieldarstellung erfassen, oder ob diese Sonderregelungen restriktiv

¹ Nachfolgend wird für die genannten Spiele der Begriff „Computerspiele“ als Oberbegriff verwendet.

² Vgl. auch *Kreutzer*, CR 2007, 1, 2, der in diesem Zusammenhang die Bezeichnung „Hybrid-Werk“ bzw. „Werkart sui generis“ benutzt.

³ Wündisch, in: *Berger/Wündisch*, Urhebervertragsrecht, 2008, § 36 Rn. 3.

⁴ Diese Einordnung ist insbesondere dann nicht nur akademischer Natur, wenn das UrhG – wie bei den §§ 69a ff. UrhG für Computerprogramme bzw. §§ 88 ff. UrhG für Filmwerke der Fall – für eine oder mehrere in einer Werkkombination enthaltenen Werkarten Sonderregelungen vorsieht, die von den

Practice Group: IP/IT/Media

Jens Röhrborn
Partner
jens.roehrborn@hro.com

Dr. Peter Katko
Partner
peter.katko@hro.com

Dr. Ulrich Fülbier
Senior Associate
ulrich.fuelbier@hro.com

Dr. Tobias Maier
Associate
tobias.maier@hro.com

Holme Roberts & Owen
ROSENAL 4,
80331 MÜNCHEN
TEL +49 (89) 38 39 80-0
FAX +49 (89) 38 39 80-99



Holme Roberts & Owen
Rechtsanwälte

Experience Listens. Be Heard.™

auszulegen sind. Aus hiesiger Sicht sind die § 2 Abs. 1 Nr. 1, §§ 69a ff. UrhG restriktiv auszulegen. Ein Computerspiel enthält lediglich auch ein Computerprogramm, kombiniert mit anderen Werkarten, insbesondere audiovisuellen Elementen wie der grafischen Darstellung und der Musik. Diese für Computerspiele als multimediale Werke charakteristische technisch-künstlerische Doppelnatur⁵ von spielsteuernder Software und audiovisuell wahrnehmbarer Spieldarstellung ist daher auch der urheberrechtlichen Beurteilung zugrunde zu legen.⁶ Es ist also zu unterscheiden zwischen dem den Spielverlauf steuernden Computerprogramm und der durch das Programm generierten und über den Bildschirm und Lautsprecher wahrnehmbaren audiovisuellen Spieldarstellung als eine Kombination von Grafik, Animation und Audio.⁷ Dies führt zu einer gleichzeitigen Anwendbarkeit unterschiedlicher Regelungen des Urheberrechts.⁸ Für das Computerprogramm als das den Spielverlauf steuernde Programm ergibt sich der urheberrechtliche Schutz regelmäßig aus den §§ 69a ff. UrhG.⁹ Bezüglich der über Bildschirm und Lautsprecher ausgehenden audiovisuellen Elemente kommt insbesondere ein Schutz als Film- bzw. als filmähnliches Werk i.S.d. § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG in Betracht.¹⁰

1. Schutz als Computerprogramm

Computerprogramme sind als Sprachwerke gemäß § 2 Abs. 1 Nr. 1 i.V.m. § 69a Abs. 1 UrhG geschützt, sofern sie ein individuelles Werk darstellen und das Ergebnis der eigenen geistigen Schöpfung ihres Urhebers sind (§ 69 Abs. 3 S. 1 UrhG). Geschützt ist auch die „kleine Münze“¹¹, d.h. einfache Individualität, so dass die Schutzzfähigkeit von Computerprogrammen den Normalfall, die Schutzunfähigkeit die Ausnahme darstellt.¹² Bei komplexen Computerprogrammen spricht daher eine tatsächliche Vermutung für eine hinreichende Individualität der Programmgestaltung.¹³ Die Anforderungen an die Schutzzfähigkeit dürften damit insbesondere bei den modernen Computerspielen¹⁴ zugrunde liegenden Programmen regelmäßig erfüllt sein. Insbesondere besteht bei den inhaltlich und graphisch komplexen Spielen regelmäßig eine Vermutung für eine komplexe, aufwendige Datenverarbeitung und damit für ein individuelles Programm, welches klassischer Anwendersoftware in nichts nachsteht.¹⁵

2. Schutz der audiovisuellen Spieldarstellung als Filmwerk

Für die durch das Computerprogramm generierte audiovisuelle Spieldarstellung kommt ein Schutz als Film- bzw. filmähnlich geschaffenes Werk gemäß § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG i.V.m. § 88 ff. UrhG in Betracht. Wie sich aus der gesetzlichen Formulierung in § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG ergibt¹⁶, ist der Filmbegriff weit zu fassen. Nach traditioneller Auffassung bestehen Filmwerke aus Bildfolgen bzw. Bild- und Tonfolgen, die beim Betrachter mit Hilfe filmischer Gestaltungsmittel den Eindruck eines bewegten Bildes entstehen lassen.¹⁷ Bei der überwiegenden Anzahl der heute erhältlichen Computerspiele ist die Spieldarstellung derart flüssig, dass beim Betrachter durchgängig der Eindruck eines bewegten Bildes erweckt wird.¹⁸ Nach allgemeinem Verständnis kommt es für die Filmeigenschaft auf den Inhalt des Films, dessen Aufnahmeverfahren und Trägermaterial nicht an.¹⁹

allgemeinen Bestimmungen abweichen.

⁵ Vgl. dazu Ulbricht, CR 2002, 317, 321.

⁶ Wündisch (o. Fußn. 3), § 36 Rn 6; Poll/Brauneck, GRUR 2001, 389, 390; so auch Oberster Gerichtshof Österreich (OHG), Beschl. v. 6.7.2004, Az. 133/04v; siehe auch § 4 Abs. 2 S. 2 UrhG, der ebenfalls von einer Trennung zwischen Programm und Programmablaufergebnis ausgeht.

⁷ Poll/Brauneck, GRUR 2001, 389, 390; Lambrecht, Der urheberrechtliche Schutz von Bildschirmspielen, 2006, S. 62 f.

⁸ A.A. die sogenannte Schwerpunkttheorie, die bei der Kombination verschiedener Werkarten stets exklusiv die Vorschriften anwenden will, die für den die Werkkombination prägenden Bestandteil, also den Schwerpunkt des Gesamtwerkes, gelten, so vertreten von Kreuzer, CR 2007, 1, 4 ff.

⁹ Dazu ausführlich unter II. 1.

¹⁰ Dazu ausführlich unter II. 2. Darüber hinaus wird auch vertreten, auf eine derartige Multimediaproduktion die Vorschriften der Sammel- bzw. Datenbankwerke anzuwenden, vgl. Saacke, in: Götting, Multimedia, Internet und Urheberrecht, 1998, S. 29 ff.; Hoeren, CR 1994, 390, 393.

¹¹ Zum Begriff der „kleinen Münze“ Loewenheim, in: Schricker, Urheberrecht, 3. Auflage 2006, § 2 Rn. 38 ff.

¹² Vgl. Begründung zum 2. UrhÄndG, BT-Drs. 12/4022, S. 9; BGH, GRUR 2005, 860, 861-Fash 2000; OLG München, CR 1999, 688, 689-Schutzzfähigkeit von Computerprogrammen.

¹³ BGH, GRUR 2005, 860, 861-Fash 2000.

¹⁴ Zur Entwicklung von Computerspielen Frey, Spiele mit dem Computer, 2004, S. 17-31;

http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Computerspiele; Lambrecht (o. Fußn. 7), S. 45-57.

¹⁵ Lambrecht (o. Fußn. 7), S. 105 ff., 242 m.w.N.; Ulbricht, CR 2002, 317, 321; vgl. auch BGH, GRUR 2005, 860, 861-Fash 2000; OLG Hamburg, NJW-RR 1999, 483, 484-Superfun II; OLG Düsseldorf, MMR 1999, 602 ff-Siedler III; OLG Hamburg, CR 1999, 298 ff-Perfect Alert; OLG Köln, GRUR 1992, 312-Amiga-Club, wo diese Tendenzen teilweise anklingen, wenngleich oftmals die Komplexität der audiovisuellen Spieldarstellung mit der Komplexität der programmtechnischen Realisierung gleichgesetzt wird. Eine solche Betrachtung wird allerdings der urheberrechtlichen Doppelnatur von Computerspielen nicht gerecht. So kann auch einem äußerlich banal anmutenden Computerspiel ein individuelles Programm zugrunde liegen, vgl. Lambrecht (o. Fußn. 7), S. 110.

¹⁶ Geschützt sind danach auch Werke, die ähnlich wie Filmwerke geschaffen sind.

¹⁷ BGHZ 26, 52 ff.-Sherlock Holmes; Katzenberger, in: Schricker (o. Fußn. 11), § 2 Rn. 204.

¹⁸ Loewenheim, in: Schricker (o. Fußn. 11), § 2 Rn. 183 m.w.N. aus der Rspr. Anders ist dies nur bei einigen Strategie- und Simulationsspielen, die sich durch ein äußerst statisches Erscheinungsbild auszeichnen und eher Ähnlichkeiten mit einer Diaführung aufweisen, vgl. dazu Lambrecht (o. Fußn. 7), S. 112 f.

¹⁹ Loewenheim, in: Schricker (o. Fußn. 11), § 2 Rn. 181.

Unerheblich ist es ferner, ob es sich bei der Ausgabe auf dem Bildschirm um die Wiedergabe bereits sichtbar festgelegter Bilder im Sinne einer Wiederholung oder Reproduktion handelt oder ob die Bilder durch Ablauf eines Computerprogramms sichtbar ausgegeben werden.²⁰ Auch der Einwand, dass der Geschehensablauf bei einem Computerspiel im Gegensatz zum Film nicht festgelegt ist²¹, da der Spieler die Möglichkeit der Spielbeeinflussung habe, überzeugt nicht.²² Auch wenn durch den Spieler die Bild- und Tonfolgen verändert werden können, so sind doch alle denkbaren Spiel- und Ausgabevarianten bereits vorprogrammiert und unveränderlich im Computerprogramm festgehalten.²³

Der Schutz der audiovisuellen Spieldarstellung als Filmwerk setzt weiter voraus, dass es sich bei den generierten bewegten Bild-/Tonfolgen um eine persönliche geistige Schöpfung i.S.d. § 2 Abs. 2 UrhG handelt. Das unterscheidet Filmwerke von Laufbildern i.S.d. § 95 UrhG, auf die die filmrechtlichen Vorschriften zum Teil entsprechend anzuwenden sind.²⁴ Die persönlich geistige Schöpfung kommt bei einem Filmwerk auf Grundlage von Exposé, Treatment und Drehbuch²⁵ und durch das kollektive Zusammenwirken der an der Filmherstellung beteiligten Urheber (Regisseur, Kameramann, Cutter, Szenen- und Kostümbildner) unter Ausnutzung filmischer Gestaltungsmöglichkeiten, wie Regie, Filmmusik, Schnitt, Bildführung, Tongestaltung, Szenebild zustande. Das Ergebnis dieses Zusammenwirkens muss sich durch Auswahl, Anordnung und Sammlung des Stoffs sowie die Art der Zusammenstellung der einzelnen Bildfolgen als Ergebnis individuellen geistigen Schaffens darstellen.²⁶ An die individuelle geistige Schöpfungsleistung sind geringe Anforderungen zu stellen, auch hier genügt die kleine Münze.²⁷

Diese Grundsätze können auch auf die audiovisuelle Darstellung von Computerspielen übertragen werden. Aus der Spielidee wird eine theoretische Konzeption, das Design-Script entwickelt, das Spielkonzept und -geschichte abbildet. Es werden darin Spielablauf, Spielwelt, Spielcharaktere, Toneffekte und Musikeinblendungen und die wesentlichen Spielsituationen nach einer Art „Story-Board“ vergleichbar beim Film mittels Grafik gestaltet und festgehalten. An diesem Prozess sind ganze Teams von Spieleerfindern, Spieldesignern, Autoren und Softwarespezialisten beteiligt.²⁸ Im Zentrum des Geschehens steht der Spieldesigner, der vergleichbar dem Regisseur beim Film für die konzeptionelle, gestalterische und inhaltliche Umsetzung des Spielkonzepts und der Spielgeschichte verantwortlich ist. Die Schöpfungshöhe ist ebenfalls entsprechend der für Filmwerke entwickelten Grundsätze zu ermitteln. Entscheidend ist, dass im sinnlich wahrnehmbaren Schöpfungsergebnis eine individuell-schöpferische Tätigkeit zum Ausdruck kommt. Maßgeblich ist damit in erster Linie die Gesamtwirkung der audiovisuellen Umsetzung der Spielinhalte sowie die Art und Weise der filmischen Inszenierung. Aufgrund des ähnlichen graphisch-akustischen Niveaus werden Computerspiele der heutigen Generation oft mit Zeichentrickfilmen verglichen.²⁹ Diese sind unstrittig zu den Filmwerken bzw. Werken, die ähnlich wie Filmwerke geschaffen werden, zu zählen.³⁰ Damit kann sich die kreativ-individuelle Schöpfungsleistung sowohl unter dem Gesichtspunkt der künstlerischen Gestaltung als auch aus der Auswahl, Anordnung und Kombination sämtlicher optischer Elemente, wie Figuren, Gegenstände und Kulisse sowie aus der Tongestaltung oder der ästhetischen Gesamtwirkung der optischen und akustischen Elemente ergeben.³¹ Als Ergebnis ist damit festzuhalten, dass die audiovisuelle Spieldarstellung eines Computerspiels – bei hinreichender Schöpfungshöhe – als Film- bzw. filmähnliches geschaffenes Werk i.S.d. § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG geschützt ist.³²

²⁰ BayObLG, GRUR 1992, 508, 509-Verwertung von Computerspielen; OLG Hamburg, GRUR 1983, 436, 437-Puckman; OLG Hamburg, GRUR 1990, 127, 128-Super Mario III; OLG Köln, GRUR 1992, 312, 312 f.-Amiga-Club; Lambrecht (o. Fußn. 7), S. 117 f.; Schlatter, in: Lehmann, Rechtsschutz und Verwertung von Computerprogrammen, 2. Auflage 1993, Kap. III. Rn. 36; Loewenheim, in: Schrickler (o. Fußn. 11), § 2 Rn. 183 m.w.N.; a.A. noch OLG Frankfurt am Main, GRUR 1983, 753, 756-Pengo; OLG Frankfurt am Main, WRP 1984, 79, 84 f.-Donkey Kong Junior II.

²¹ Lambrecht (o. Fußn. 7), S. 119 bezeichnet den Film treffend als geschlossenes, das Computerspiel als offenes System.

²² OLG Frankfurt am Main, WRP 1984, 79, 84 f.-Donkey Kong Junior II.

²³ OLG Hamm, NJW 1991, 2161, 2162; OLG Hamburg, GRUR 1983, 436, 437; weitere Nachweise oben Fußn. 20.

²⁴ Die Rechtsprechung hat sich in der Vergangenheit oftmals den Nachweis der Voraussetzungen des § 2 Abs. 2 UrhG erspart und sich mit dem Laufbildschutz des Herstellers nach §§ 95, 94 UrhG begnügt, da dies für die zivil- und strafrechtliche Verfolgung ausreichend war, vgl. die Nachweise bei Lambrecht (o. Fußn. 7), S. 74. Typische Laufbilder sind Interviews, Aufzeichnungen von Sportveranstaltungen sowie Konzert- und Theateraufführungen, die nicht redaktionell bearbeitet sind.

²⁵ Zu den Begriffen vgl. Dreier/Schulze, Urheberrechtsgesetz, 2. Auflage 2006, § 88 Rn. 9.

²⁶ StRspr., BGHZ 9, 262, 268-Lied der Wildbahn I; BGH, GRUR 1984, 730, 732-Filmregisseur.

²⁷ BGH, GRUR 1984, 730, 732-Filmregisseur, Loewenheim, in: Schrickler (o. Fußn. 11), § 2 Rn. 38 ff.

²⁸ Lambrecht (o. Fußn. 7), S. 33 f.; González, Der digitale Film im Urheberrecht, 2002, S. 21 ff. m.w.N.; Poll/Brauneck, GRUR 2001, 389, 390; so haben an der Entwicklung des Spiels „Der Pate“ rund 200 Personen mitgearbeitet, für den „Fußball-Manager 2006“ haben rund 800 Mitarbeiter alle europäischen Fußball-Ligen bis in die vierte Klasse hinunter beobachtet.

²⁹ Lambrecht (o. Fußn. 7), S. 149.

³⁰ Wandtke/Bullinger, Urhebergesetz, 2. Auflage 2006, § 2 Rn. 117.

³¹ Vgl. dazu ausführlich Lambrecht (o. Fußn. 7), S. 156-161 m.w.N., der innerhalb dieser Grenzen noch nach dem Maß des bei der Umsetzung bestehenden schöpferischen Gestaltungsspielraums differenziert, wonach der schöpferische Gestaltungsspielraum bei Spielen, die eine frei erfundene, virtuelle Welt präsentieren am größten, bei Simulations- bzw. Logik- und Geschicklichkeitsspielen am geringsten sei; vgl. aus der Rspr. OLG Hamburg, GRUR 1983, 436, 437 f.-Puckman; Schlatter, in: Lehmann (o. Fußn. 20), Kap. III. Rn. 32 ff. m.w.N. aus der Rspr.; a.A. Wieduwilt, MMR 2008, 715, 716.

³² Da das Urheberrecht nicht allein das Werk insgesamt, sondern auch Werkteile und –vorstufen schützt, sofern diese vom Gesamtwerk abgrenzbar sind und für sich genommen den Schutzzvoraussetzung des § 2 UrhG genügen, also eine persönlich geistige Schöpfung darstellen, kann ein gesonderter urheberrechtlicher Schutz insbesondere auch für die Spielinhalte, Spielfiguren

III. Konsequenzen der urheberrechtlichen Doppelnatur für die Frage der Rechteinhaberschaft

An einem Computerspiel kann eine Vielzahl von Urheberrechten entstehen. Auch bei der Rechteinhaberschaft ist aufgrund der Doppelnatur von Computerspielen streng zu unterscheiden zwischen den Urheberrechten am Computerprogramm als Steuerungsmittel und solchen an der durch das Programm generierten audiovisuellen Spieldarstellung; dies auch vor dem Hintergrund, dass insoweit für Computerprogramme grundlegend andere Regelungen bestehen als für Filmwerke bzw. filmähnliche geschaffene Werke.

1. Urheberrechte am Computerprogramm

a) Programmschutz

Nach deutschem Urheberrecht ist auch bei Computerprogrammen Urheber immer der menschliche Programmschöpfer, also der Programmierer des jeweiligen Programms. Das Schöpferprinzip (§ 7 UrhG) gilt uneingeschränkt. Danach ist auch in Arbeits- oder Dienstverhältnissen Urheber derjenige, der die persönliche geistige Schöpfung erbracht hat.³³

Die Entwicklung eines Computerprogramms für ein Computerspiel ist regelmäßig durch das Zusammenwirken einer Vielzahl spezialisierter Mitarbeiter geprägt. Grundlage ist eine nach den Prinzipien des sogenannten Software-Engineering hergestellte komplexe Software. Der Entwicklungsprozess unterteilt sich in verschiedene Phasenkonzepte, wobei üblicherweise von einer Dreiteilung in Definitions-, Entwurfs- und eigentliche Programmierungsphase ausgegangen wird.³⁴ Als Programmurheber kommt nur in Betracht, wer einen schöpferischen Beitrag für die programmtechnische Realisierung – unabhängig auf welcher Entwicklungsstufe – geleistet hat.³⁵ Damit scheidet als Urheber des Programms all diejenigen aus, die keinerlei gestalterischen Einfluss auf den Prozess des Software-Engineering genommen haben, beispielsweise die Schöpfer von Spielgeschichte, -ablauf, -konzept, virtuellen Spielfiguren oder der Spielmusik.³⁶ Dafür spricht zum einen die schon mehrfach angesprochene urheberrechtliche Doppelnatur von Computerspielen. Zum anderen würde es keine größeren technischen Schwierigkeiten darstellen, mit Hilfe zweier unabhängig geschaffener, unterschiedlicher Programme die identische audiovisuelle Darstellung zu erzeugen.³⁷ Heutzutage wird ein Computerspiel meist nicht mehr von Grund auf neu entwickelt und programmiert. Vielmehr wird mittlerweile oftmals ein „ausprogrammiertes“ technisches Grundgerüst, die sogenannte Game-Engine, verwendet. Sie besteht aus einer Programmbibliothek, die den Programmierern häufig benutzte Werkzeuge zur Verfügung stellt, mit denen theoretisch sämtliche zum Spielen erforderlichen Datenverarbeitungsprozesse ausgeführt werden können. Game-Engines sind meist modular aufgebaut, d.h. insbesondere für die Basisfunktionalitäten Grafik, Animation, Sound, Interaktion, Steuerung, Datenmanagement und Skripting werden spezielle Softwarebestandteile verwendet.³⁸ Urheberrechtlich unproblematisch ist es, wenn die Programmierer des Computerspiels eigens für das konkrete Spielprojekt eine individuelle Game-Engine entwickeln. Für die Frage der Urheberschaft gelten dann die oben dargestellten Grundsätze. Anders stellt sich die Rechtslage dar, wenn bestehende Urheberrechte an dem verwendeten Programm(teil) nicht den jeweiligen Programmierern des aktuellen Spielprojekts bzw. deren jeweiligen Arbeitgebern gemäß § 69b UrhG zustehen. In diesem Fall sind bei Gebrauch der jeweiligen Game-Engine regelmäßig die Tatbestandsvoraussetzungen einer einwilligungsbedürftigen Umarbeitung gemäß § 69c Nr. 2 S. 1 UrhG erfüllt.³⁹ Bei einem MMORPG wiederum kann der Spieler mittels der ihm zur Verfügung gestellten Werkzeuge vergleichbar einer Game-Engine einen eigenen Programmcode entwickeln. Sollte der Spieler im Einzelfall eine eigene schöpferische Leistung erbringen, so kann dem Spieler ein Bearbeitungsurheberrecht gemäß § 69c Nr. 2 S. 2 UrhG zustehen.

Für das Verhältnis der an der Programmentwicklung beteiligten Schöpfer zueinander ist von Bedeutung, dass der Prozess der modernen Softwareentwicklung trotz diverser Entwicklungsstufen und Bearbeitungsphasen urheberrechtlich als ein auf das fertige Programmprodukt ausgerichteter einheitlicher Schöpfungsprozess der Werkvollendung anzusehen ist. Dies zugrunde gelegt, ist im Verhältnis der Programmurheber zueinander regelmäßig von Miturheberschaft i.S.d. § 8 UrhG auszugehen.⁴⁰

oder Begleitmusik in Betracht kommen, vgl. *Schlatter*, in: Lehmann (o. Fußn. 20), Kap. III. Rn. 12 ff.; *Lambrecht* (o. Fußn. 7), S. 161 ff.; zur Einordnung der Spielbestandteile in die Werkarten des § 2 Abs. 1 UrhG vgl. auch *Schricker*, GRURInt. 2008, 202 ff.

³³ *Dreier/Schulze* (o. Fußn. 25), § 69b Rn. 2; § 7 Rn. 8.

³⁴ Vgl. dazu BGH, GRUR 1985, 1041, 1046 f.-*Inkasso-Programm*; *Harte-Bavendamm/Wiebe*, in: Kilian/Heussen, Computerrechtshandbuch, 26. EL 2008, Kap. 51 Rn. 9 ff.; http://de.wikipedia.org/wiki/Software_Engineering; in der Definitionsphase werden Ziele und Anforderungen des Softwaresystems in einem Pflichtenheft formuliert. In der Entwurfsphase werden auf Grundlage des Pflichtenhefts Spezifikationen der zu entwickelnden Software auf mögliche Software-Architekturen abgebildet, während die Programmierphase die eigentliche Codierung des Programms zum Gegenstand hat, vgl. auch *Lambrecht* (o. Fußn. 7), S. 32.

³⁵ *Harte-Bavendamm/Wiebe*, in: Kilian/Heussen (o. Fußn. 34), § 51 Rn. 12, 48.

³⁶ *Lambrecht* (o. Fußn. 7), S. 205.

³⁷ *Schlatter*, in: Lehmann (o. Fußn. 20), Kap. III. Rn. 4.

³⁸ Vgl. auch unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Spiel-Engine>; *Lambrecht* (o. Fußn. 7), S. 34-36.

³⁹ Möglich ist auch eine bloße Vervielfältigung gemäß § 69c Nr. 1 UrhG, wenn das Programm unverändert oder nahezu unverändert

b) Rechtseinräumung

Um dem Entwicklungsstudio als Arbeit- bzw. Dienstgeber eine möglichst umfassende wirtschaftliche Verwertung der im Rahmen eines Arbeits- oder Dienstverhältnisses geschaffenen Programme zu ermöglichen, sieht § 69b UrhG vor, dass ausschließlich der Arbeit- bzw. Dienstgeber – vorbehaltlich anderweitiger vertraglicher Vereinbarungen – zur Ausübung aller vermögensrechtlichen Befugnisse an dem Computerprogramm berechtigt ist.⁴¹ Der Arbeitgeber kann damit sämtliche in den §§ 15 ff. UrhG aufgeführten Verwertungshandlungen vornehmen oder vornehmen lassen, auch hinsichtlich noch nicht bekannter Nutzungsarten.⁴² Grundsätzlich erwirbt daher das Entwicklungsstudio im Rahmen eines derivativen Rechtserwerbs ein ausschließliches Recht zur Ausübung aller vermögensrechtlichen Befugnisse an dem von den Mitarbeitern geschaffenen, den Spielablauf steuernden Computerprogramm.⁴³ Die Urheberpersönlichkeitsrechte verbleiben jedoch beim Arbeitnehmer.⁴⁴ § 69b UrhG verdrängt als *lex specialis* die für alle sonstigen Werkarten geltende allgemeine Regelung des § 43 UrhG als auch die Grundsätze der Zweckübertragungstheorie (§ 31 Abs. 5 UrhG).⁴⁵

Werden die Programmierleistungen allerdings nicht von den bei den Entwicklungsstudios angestellten Arbeitnehmern erbracht, so ist § 69b UrhG nicht anwendbar. Insbesondere kann nicht auf § 69b Abs. 2 UrhG zurück gegriffen werden, da der dort verwendete Begriff des Dienstverhältnisses ausschließlich solche öffentlich-rechtlicher Art meint.⁴⁶ Außerhalb von wirksamen Arbeitsverhältnissen – also insbesondere wenn die Programmierleistungen im Rahmen von Dienstverträgen durch freie Mitarbeiter erbracht werden – müssen daher alle erforderlichen Verwertungsrechte an dem Programm dem Entwicklungsstudio ausdrücklich und unter der Beachtung der Zweckübertragungstheorie vertraglich eingeräumt werden.⁴⁷

2. Urheberrecht an der audiovisuellen Spieldarstellung

Die Bestimmung der Urheberschaft an der audiovisuellen Spieldarstellung ist analog zum klassischen Film vorzunehmen. Aus diesem Grund werden vorab die Grundsätze der Filmurheberschaft dargestellt.

a) Grundsätze der Urheberschaft an Filmwerken

Auch beim Filmwerk bzw. filmähnlich geschaffenen Werk i.S.d. § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG gilt der Schöpfergrundsatz uneingeschränkt. Maßgeblich ist, dass die jeweilige Person einen persönlichen schöpferischen Beitrag zum Film geleistet hat.⁴⁸ Eine Negativabgrenzung⁴⁹ des Begriffs des Filmurhebers wird durch die §§ 88, 89 UrhG erreicht. Die Schöpfer vorbestehender Werke, die bei der Filmherstellung lediglich benutzt werden, aber nicht unmittelbar für Filmzwecke geschaffen worden sind und daher selbständig verwertbar sind, nehmen nicht am urheberrechtlichen Schutz des Filmwerks teil.⁵⁰ Beispielhaft dafür sind die filmunabhängig geschaffenen Werke Roman, Drehbuch und Filmmusik.⁵¹ Als Filmurheber kommen daher nur diejenigen schöpferisch an der Filmherstellung Mitwirkenden in Betracht, deren geleisteter Beitrag im Filmwerk untrennbar und ununterscheidbar aufgeht und nicht gesondert und selbständig verwertbar ist.⁵² Filmurheber ist daher in erster Linie der Regisseur. Er ist die zentrale Figur im Rahmen des kreativen Geschehensablaufs und übt den entscheidenden Einfluss auf die filmische Gestaltung des Stoffs aus.⁵³ Daneben kommen vor allem Kameramann, Cutter, Tonmeister und Beleuchter in Betracht. Maßgeblich sind die Umstände des Einzelfalls, insbesondere ob den Mitwirkenden ein kreativer Gestaltungsspielraum für eine eigene schöpferische Leistung verbleibt und sich ihre Tätigkeit nicht nur auf eine handwerklich-routinemäßige Leistung beschränkt.⁵⁴ Filmdarsteller und Filmhersteller sind aufgrund ihrer bestimmungsgemäßen Funktion regelmäßig keine Filmurheber. Die ausübenden Künstler erbringen typische Wiedergabeleistungen, die lediglich das Leistungsschutzrecht der §§ 73 ff., § 92 UrhG begründen. Auch der Filmhersteller erwirbt aufgrund seiner kaufmännischen und organisatorischen Funktion lediglich das Leistungsschutzrecht gemäß § 94 UrhG.⁵⁵

übernommen wird. Eine freie Benutzung gemäß § 24 UrhG wird regelmäßig ausscheiden, da die Game-Engine meist in irgendeiner Form übernommen bzw. überarbeitet wird, und in den seltensten Fällen als bloße Anregung für das eigene Werkschaffen dient, vgl. zum Ganzen ausführlich *Lambrecht* (o. Fußn. 7), S. 206 f.

⁴⁰ Vgl. *BGH*, GRUR 1985, 1041, 1047-*Inkasso-Programm*; *Harte-Bavendamm/Wiebe*, in: *Kilian/Heussen* (o. Fußn. 34), § 51 Rn. 47 ff.

⁴¹ *Dreier/Schulze* (o. Fußn. 25), § 69b Rn. 2.

⁴² Die Einräumung von Nutzungsrechten für noch nicht bekannte Nutzungsarten war bei den sonstigen Werkarten bis zum 2. Korb und der damit verbundenen Aufhebung des § 31 Abs. 4 UrhG unwirksam; vgl. jetzt die Neuregelungen in §§ 31 a, 32 c UrhG.

⁴³ Vgl. *BGH* GRUR 2002, 149, 151-*Wetterführungspläne II*; *BGH*, GRUR 2001, 155, 157-*Wetterführungspläne I*; *Poll/Brauneck*, GRUR 2001, 389, 391.

⁴⁴ Amtl. Begr. BT-Drs. 12/4022, S. 10.

⁴⁵ *Dreier/Schulze* (o. Fußn. 25), § 69b Rn. 9

⁴⁶ Amtl. Begr. BT-Drs. 12/4022, S. 11; auch eine Anwendung des § 43 UrhG scheidet aus diesen Gründen aus, vgl. *Dreier/Schulze* (o. Fußn. 25), § 69c Rn. 12; § 43 Rn. 7 m.w.N.

⁴⁷ *Lambrecht* (o. Fußn. 7), S. 223; *Ulbricht*, CR 2002, 317, 323, wonach dies in der Praxis häufig nicht bedacht wird, insbesondere wenn unter großem Zeitdruck außerplanmäßig externe Mitarbeiter zu dem Projekt hinzugezogen werden müssen.

⁴⁸ *Katzenberger*, in: *Schricker* (o. Fußn. 11), Vor. §§ 88 Rn. 57.

⁴⁹ So *Lambrecht* (o. Fußn. 7), S. 210.

⁵⁰ *Katzenberger*, in: *Schricker* (o. Fußn. 11), Vor. §§ 88 Rn. 59.

§ 89 UrhG bezieht sich nicht wie § 88 UrhG auf die Urheber vorbestehender Werke, sondern auf die Leistungen der an der Produktion der audiovisuellen Ausgabe schöpferisch Mitwirkenden.⁶⁵ Gemäß § 89 Abs. 1 UrhG erhält das Entwicklungsstudio von jedem, der sich zur Mitwirkung an der audiovisuellen Ausgabe verpflichtet, im Zweifel das Recht, diese auf alle – bekannten wie unbekannt – Nutzungsarten zu nutzen. Die Rechtseinräumung gemäß §§ 88, 89 UrhG sichert dem Entwicklungsstudio daher die wesentlichen Rechte zur Auswertung des Computerspiels bzw. der filmwerkähnlich geschaffenen audiovisuellen Spieldarstellung auf alle bekannten und unbekannt Nutzungsarten.⁶⁶ Dies kann auch beim Spieler eines MMORPG im Hinblick auf die von ihm geschaffenen Spielgegenständen und -figuren relevant werden, sofern ähnlich dem Bühnenbildner eine eigene schöpferische Leistung erbracht wird.

IV. Fazit

Die Urheberschaft an Computerspielen wurde vom Gesetzgeber bislang nicht geregelt. Die urheberrechtlichen Fragestellungen lassen sich aber mit dem bestehenden Instrumentarium lösen. Der Schutz von Computerspielen ist wie auch sonst beim Zusammentreffen mehrerer Werkarten nach den Maßstäben aller in Betracht kommenden Werkarten zu bestimmen. Die Schutzfähigkeit des Computerprogramms als Steuerungsmittel bestimmt sich nach § 2 Abs. 1 Nr. 1, §§ 69a ff. UrhG, die der dadurch generierten audiovisuellen Spieldarstellung nach § 2 Abs. 1 Nr. 6, §§ 88 ff. UrhG. Aufgrund der wirtschaftlichen Bedeutung von Computerspielen bzw. multimedialen Werken und der Vielzahl der anwendbaren Vorschriften des UrhG, würde sich jedoch die Aufnahme des Computerspiels bzw. Multimediawerks als eigenständige Werkart ins UrhG empfehlen. Eine Möglichkeit wäre dabei, den Begriff des Filmwerks durch einen umfassenderen Werkbegriff, etwa den des Multimediawerkes oder audiovisuellen Werkes zu ersetzen.⁶⁷ Gerade durch die Spieler-Urheberschaft beim MMORPG wie auch durch die proprietäre Generierung von Computerspielen nur für spezifische Konsolen (Stichwort Xbox, Nintendo Wii) werden die Anforderungen an das Urheberrecht weiter zunehmen.

⁵¹ Vgl. auch § 89 Abs. 3 UrhG; weitere Beispiele finden sich bei *Götting*, ZUM 1999, 3 ff.

⁵² *Katzenberger*, in: Schrickler (o. Fußn. 11), Vor. §§ 88 Rn. 60 f.

⁵³ *BGH*, GRURInt. 2001,873, 874-*Barfuß ins Bett*.

⁵⁴ *BGH*, GRUR 2002, 961, 962-*Mischtonmeister*.

⁶⁴ Vgl. unter III. 2. a); *Katzenberger*, in: Schrickler (o. Fußn. 11), § 88 Rn. 13.

⁶⁵ Vgl. unter III. 2. a)

⁶⁶ Vgl. *Lambrecht*, (o. Fußn. 7), S. 229.

⁶⁷ Vgl. hierzu die Rechtslage in Frankreich, *Katko*, *Das audiovisuelle Werk im französischen Urheberrecht und das Filmwerk im deutschen Recht*, 1998, S. 11 ff.

Obiger Inhalt dient nur der allgemeinen Information und stellt keine individuelle Rechtsberatung dar. Für die Richtigkeit des Inhalts wird keine Gewähr übernommen. Eine Haftung ist ausgeschlossen. Für etwaige Rückfragen stehen Ihnen die entsprechenden Ansprechpartner unserer Sozietät gerne zur Verfügung.