

## Besprechung / Compte rendu

### Computerspiele – Urheberrecht und Abgrenzung zu weiteren im Computer-spielmarkt relevanten Immaterialgüterrechten

**MUKIT H. ARI**

Dike Verlag AG, Zürich 2014, XXVII+147 Seiten, CHF 55.–, ISBN 978-3-0375-1613-3

Mit der urheberrechtlichen Einordnung von Computerspielen befasst sich die hier anzuzeigende, von der Universität Zürich genehmigte Dissertation. Was unter «Computerspielen» zu verstehen ist, wird dabei nicht näher bestimmt, denn der Autor verzichtet auf eine genauere Abgrenzung des Begriffs. Er verwendet ihn einfach als umgangssprachlichen Oberbegriff für alle Arten von Konsolen- und Videospielen, unabhängig von der benützten technischen Infrastruktur.

Die Untersuchung widmet sich zunächst ausführlich der Frage, welcher Werkgattung Computerspiele zuzurechnen seien. Sie kommt zum klaren Ergebnis, dass sie im Regelfall sowohl als Computerprogramme im Sinne von Art. 2 Abs. 3 URG als auch als audiovisuelle Werke im Sinne von Art. 2 Abs. 2 lit. g URG zu qualifizieren seien. Schutzvoraussetzung ist in beiderlei Hinsicht, dass diese Elemente die allgemeinen Voraussetzungen eines urheberrechtlich schützbaeren Werks erfüllen, also geistige Schöpfungen mit individuellem Charakter sind. De lege ferenda plädiert AKI für die Einordnung als eigenständige Werkgattung.

Da in Bezug auf Computerprogramme einerseits und für audiovisuelle Werke andererseits im schweizerischen URG teilweise Sonderregelungen bestehen, stellt sich bei diesem Ergebnis die Anschlussfrage, welche inhaltlichen Regelungen auf Computerspiele Anwendung finden sollen. AKI plädiert dabei durchwegs für eine kumulative Anwendung der jeweiligen Sondernormen. Dies bedeutet beispielsweise, dass die Eigengebrauchsregelungen des Art. 19 URG auf Computerspiele keine Anwendung finden (S. 88 f.) und dass eine Erschöpfung nur in der abgeschwächten Form des Art. 12 Abs. 2 URG eintritt (S. 89).

Bei seinen Interpretationen greift AKI oft auch auf ausländische, insbesondere deutsche Rechtsprechung und Lehre zurück, wobei den unterschiedlichen gesetzlichen Ausgangslagen nicht immer die nötige Beachtung geschenkt wird. Das wird insbesondere dort störend, wo der Autor die spezifisch deutsche Rechtsfigur des «Laufbildes» ohne weitere Erörterung auch auf die Rechtslage in der Schweiz anwenden will, obwohl dafür jegliche gesetzliche Grundlage fehlt. Auch bei den Literaturhinweisen in den Fussnoten hätte sich der Rezensent an diversen Stellen die Klarstellung gewünscht, dass sich diese Hinweise nicht auf die erörterte schweizerische Rechtslage beziehen, sondern auf das doch in vielen Punkten etwas unterschiedlich ausgestaltete deutsche Urheberrecht.

Im 3. Teil des Buches erörtert der Autor weitere immaterialgüterrechtliche Aspekte, die in Bezug auf Computerspiele von Bedeutung sein könnten. Dargestellt werden Aspekte der verwandten Schutzrechte, des Markenrechts, des Patent- und des Wettbewerbsrechts. Allerdings handelt es sich um eher cursorische Ausführungen, die kaum praxistaugliche Handlungsanweisungen vermitteln wollen. Dies entspricht durchaus dem Charakter der Untersuchung, welche eher als Problemaufriss denn als Hilfsmittel für die rechtliche Praxis konzipiert ist.

*Dr. Willi Egloff, Rechtsanwalt, Bern*