

## Besprechung / Compte rendu

### Der urheberrechtliche Schutz von Bildschirmspielen

ARNE LAMBRECHT

UFITA-Schriftenreihe Bd. 239, Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2006, 260 Seiten,  
CHF 84.–, EUR 49.–, ISBN 3-8329-2155-9

Der Blick auf die Neuerscheinungslisten zeigt, dass Abhandlungen zum IT-Recht sich nach wie vor wachsender Beliebtheit erfreuen. Innerhalb des Softwarerechts nehmen Computerspiele durch ihre informationstechnisch-künstlerische Doppelnatur eine Sonderstellung ein. Durch die Doppelnatur ergeben sich ihnen eigene rechtliche Fragestellungen. Denn das positive Recht der nationalen Rechtsbündel weist zum einen programmrechtliche Spezialnormen auf, zum anderen bestehen vereinzelt für die Praxis beachtliche, mit dem allgemeinen Urheberrecht inkongruente filmrechtliche Spezialnormen. Die sinnvolle Einordnung der Bildschirmspiele in die nationalen und internationalen Urheberrechtssysteme stellt aufgrund der realen Prämissen und dogmatisch neuartigen Fragestellungen eine spannende Herausforderung dar. Spezialliteratur hierzu ist im Schweizer Schrifttum rar, in Deutschland begann die juristische Diskussion Anfang der 80er-Jahre, als sich die Gerichte zum ersten Mal mit Bildschirmspielen befassten. Das hierzu verfügbare Schrifttum ist überschaubar, indes uneinheitlich. Aus den unterschiedlichen Auffassungen und Gerichtspraxen resultiert eine noch zu befriedigende Rechtsunsicherheit. Hierzu leistet die Dissertation (Freiburg i. Br.) von LAMBRECHT ihren Beitrag und nimmt als erste vertiefte und aktuelle Darstellung eine besondere Stellung ein in der urheberrechtlichen Diskussion.

Zur Einleitung wiedergegeben sei die zutreffende Formulierung von LAMBRECHT in Bezug auf die kulturelle Bedeutung elektronischer Unterhaltungsspiele, die «einen ebenso nachhaltigen Einfluss auf unsere Gesellschaft und unser Selbstverständnis ausüben» werden «wie Buchdruck und Filmkunst es einst taten» (S. 18).

Der gelungenen Darstellung der Computerspielen immanenten komplexen informationstechnischen Grundlagen (S. 22–32) und einem typischen Produktionsablauf folgt ein kurzer geschichtlicher Überblick. Die zum Abschluss des ersten Kapitels aufgeführten wirtschaftlichen Eckdaten vergegenwärtigen dem Leser die üppige Marktpräsenz des elektronischen Spielmarktes. Im Jahre 2004 wurden in Deutschland mit Bildschirmspielen rund 1,1 Milliarden Euro bei rund 48 Millionen verkaufter Einheiten umgesetzt (S. 57) – mit steigender Tendenz.

Den Kern der Untersuchung bildet das umfangreiche zweite Kapitel «Werkarten und Schutzvoraussetzungen» (S. 62–199), in dem die einzelnen urheberrechtlichen Schutzbereiche abgegrenzt werden. Es gliedert sich in die Abschnitte des Schutzes des Computerprogramms (S. 62–111), der audiovisuellen Spieldarstellung (S. 111–161) und weiterer Einzelelemente (S. 161–199).

Einen Schwerpunkt im Rahmen des Programmschutzes bildet die Frage, welche Erscheinungsformen eines Bildschirmsspiels vom Programmschutz nach §§ 69a ff. UrhG erfasst sind. Ob auch audiovisuelle Programmausgaben unter «Ausdrucksform» eines Computerprogramms (§ 69a Abs. 2 Satz 1 UrhG) zu subsumieren sind, ist umstritten und wird in der Literatur besonders für den Schutz von Bildschirmmasken diskutiert. LAMBRECHT legt mit der sachlich gebotenen Erklärungskraft dar, dass insbesondere der gesetzgeberische Wille und der Normzweck für eine restriktive Auslegung des Programmbegriffs sprechen. Im Ergebnis sind die audiovisuellen Ausgaben eines Bildschirmsspiels einem Schutz als Computerprogramm i. S. der §§ 69a ff. UrhG nicht zugänglich, sondern unterliegen einer gesonderten Prüfung.

In diesem Rahmen erörtert LAMBRECHT ferner die praktisch wichtige Einordnung von abgespeicherten Spielständen und Zusatzleveln. Des Weiteren geht er auch auf Rechtsprobleme bei nicht

klassischen Programmiermethoden ein, nämlich den Einsatz der in der Spieleproduktion häufig verwendeten Level-/Spieleditoren und Autorenwerkzeugen (S. 98 ff.), wo sich im Einzelfall Abgrenzungsfragen in Bezug auf das Schutzerfordernis des persönlichen Schaffens stellen (S. 102/103).

Gegenstand des Folgeabschnitts bildet der gesonderte (nicht vom Programmschutz erfasste) Schutz des audiovisuellen Spielablaufs. Eine zentrale Rechtsfrage ist, ob die filmische Erscheinung, d.h. der Eindruck des bewegten Bildes, über den (blossenen leistungsschutzrechtlichen) Laufbildschutz hinaus im Einzelfall auch ein Filmwerk darstellt. Die Qualifikation als Filmwerk hat für die Praxis wichtige Auswirkungen, so etwa in Bezug auf das Verarbeitungsrecht (§§ 3, 23 UrhG) oder bei dem für Filmwerke weiterreichenden Schutz für Computerspiele ausländischer Hersteller (S. 125/126). Ausgehend von den filmurheberrechtlichen Grundsätzen würdigt LAMBRECHT die Irrelevanz von Herstellungsart und Interaktionsmöglichkeiten bei Bildschirmspielen mit Blick auf die Qualifizierung als Filmwerk bzw. filmähnliches Werk. Bildschirmspiele sind im Ergebnis bei Erreichen der Schutzhöhe der «kleinen Münze» grundsätzlich als Filmwerke geschützt. Zutreffend ist ferner der differenzierende Hinweis, dass der Filmwerkschutz den Regelfall bildet, wo Spiele eine frei erfundene Welt wiedergeben; anders bei Simulationsspielen, bei denen LAMBRECHT eine Einzelfallprüfung postuliert, da der Gestaltungsspielraum durch die Realitätsnähe in starkem Ausmass eingeschränkt ist (S. 160).

Den Abschluss des zweiten Kapitels bilden Rechtsfragen einzelner Werkteile, wie Spielinhalte, Spielgeschichte, der bei der Vermarktung wichtige Figurenschutz (S. 182 ff.) sowie umfangmässig relativ knapp der Musikschutz (S. 198/199).

Das Folgekapitel widmet sich den rechtlichen Konsequenzen, die sich aus der urheberrechtlichen Doppelnatur der Computerspiele ergeben (S. 200–241), so insbesondere bei der programmrechtlichen Legalzession nach § 69b UrhG und den Filmrechtsbestimmungen der §§ 88, 89 UrhG. Entsprechend der streng dualistischen Konzeption eruiert LAMBRECHT den möglichen Kreis der Schöpfer gesondert für das Computerprogramm und die filmische Darstellung. Dabei gibt er auch wertvolle Hinweise der zu beachtenden rechtlichen Risiken für die Entwicklungsstudios und Spielepublisher mit Blick auf Verträge über die Einräumung von Nutzungs- und Verwertungsrechten.

Den Abschluss der Untersuchung bilden Fragen zu den divergierenden §§ 53 Abs. 1 und § 69d Abs. 2 UrhG betreffend der Vervielfältigung zum Eigengebrauch (S.231–234) und die divergierenden Bestimmungen zum Umgehungsverbot technischer Schutzmassnahmen (S. 235–241).

Exemplarisch, anhand der Abgrenzung von Computerprogramm und der audiovisuellen Programmausgaben, sei kurz auf die thematische Relevanz in der Schweizer Literatur hingewiesen. Dass Computerspiele aufgrund der geringen Schutzerfordernisse regelmässig als Computerprogramm (Art. 3 Abs. 2 URG) geschützt sind, ist auch in der schweizerischen Lehre unstrittig (stellvertretend E. NEFF/M. ARN, SIWR II/2, Basel 1998, 177; M. REHBINDER, Urheberrechtsgesetz, Kurzkomentar, 2. Aufl., Zürich 2001, URG 2 N 14). Eine Mindermeinung vertritt dabei die Auffassung, dass der Programmschutz über die Benutzeroberfläche (vgl. D. BARRELET/W. EGLOFF, Das neue Urheberrecht, 2. Aufl., Bern 2000, URG 2 N 24 a. E.) hinaus auch das ganze äussere Erscheinungsbild des Computerspiels mitumfasse (NEFF/ARN, a.a.O., 180, m.w.H. auf die h. M.), während eine weitere Auffassung dem Grundsatz nach auch einen selbstständigen Schutz der audiovisuellen Elemente als «Bild-, Musik- oder Sprachwerke» befürwortet (R. VON BÜREN/M. A. MEER, SIWR II/1, Basel 2006, 125).

Das rezensierte Werk besticht durch seinen pragmatisch-klaaren Stil. LAMBRECHT ist es gelungen, die der Materie innewohnenden komplexen rechtstatsächlichen Prämissen in griffiger Weise auf hohem wissenschaftlichen Niveau urheberrechtlich zu verarbeiten. Die zahlreichen innerhalb der einzelnen Themenkreise umstrittenen Rechtsmeinungen sind gebührend berücksichtigt und bieten Hand für eine weitergehende Orientierung. Das Werk ist daher sowohl für die wissenschaftliche Auseinandersetzung wie auch für den Praktiker wärmstens zu empfehlen.

*lic. iur. Mukit Ari, Zürich*