



Von Computerspielen und Filmwerken

Nach einem Urteil des OLG Hamburg genießen Computerspiele den urheberrechtlichen Schutz von Filmwerken nach den §§ 88 ff. UrhG.

Die Fakten:

Das japanische Unternehmen Nintendo war einerseits gegen den nicht lizenzierten Vertrieb des Spiels *Super Mario III*, andererseits gegen den Vertrieb eines Adapters vorgegangen, mit dessen Hilfe für den japanischen Markt bestimmte Computerspiele für FCS mit der europäischen Version der Konsole (NES) gespielt werden können. Eine zuvor von der Antragsgegnerin abgegebene Verpflichtungserklärung in diesem Sinne war nicht nur unvollständig, sondern auch durch den fortgesetzten Vertrieb des Spiels *Super Mario III* bereits gebrochen worden.

Während der Antrag hinsichtlich des Adapters wegen der durch ihn verursachten Qualitätseinbußen beim Spielen nach § 3 UWG (a. F.) unproblematisch begründet war, stellte sich dem Gericht bezüglich des Computerspiels die Frage nach dessen urheberrechtlichen Schutz.

Die Entscheidung:

Da das deutsche UrhG den urheberrechtlichen Schutz von Computerspielen (noch immer) nicht explizit vorsieht, musste das Gericht entscheiden, inwiefern neben der Generalklausel in § 1 UrhG Computerspiele auch den besonderen Schutz genießen, der für bestimmte Werktypen – nach §§ 88 ff. UrhG etwa für Filmwerke – besteht.

Der entscheidende Senat knüpft mit seinem Urteil an seine Entscheidung „Puckmann“ aus dem Jahre 1983 (GRUR 1983, 436) an, nach der Computerspiele den Filmwerkschutz der §§ 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG, 88 ff. UrhG genießen. Das Schutzrecht des § 94 UrhG bestehe wegen § 95 UrhG auch unabhängig von der sog. Gestaltungshöhe, die der Schutz nach § 2 UrhG grundsätzlich erfordert. Grund für die Einordnung ist insbesondere der Umstand, dass sämtliche durch den Spieler ausgelösten Bild- und Tonfolgen bereits vorprogrammiert sind und dieser durch sein Spielen nicht etwa einen „neuen Film“ entstehen lässt.

Fazit : Zusammen mit der Entscheidung „Puckmann“ legt das

*Urteil den Grundstein für den
zweigeteilten Schutz von
Computerspielen, die einerseits
hinsichtlich des zugrunde
liegenden Programms nach § 2
Abs.1 Nr. 1 iVm § 69a Abs. 1 UrhG
geschützt sind, andererseits
hinsichtlich der audiovisuellen
Spieldarstellung nach § 2 Abs. 1
Nr. 6 iVm §§ 88 ff. UrhG.*

*Die Reichweite des
urheberrechtlichen Schutzes von
Spielen als Computerprogramme
wird in den Entscheidungen
„Superfun II“ des OLG Hamburg
(NJW-RR 1999, 483) und „Siedler
III“ des OLG Düsseldorf (MMR
1999, 602), die zum Vertrieb von
auf „Add-On-CDs“ gespeicherten
Spielständen als „Zusatz-Level“
ergangen sind.*

*OLG Hamburg, Urteil v. 12.
Oktober 1989, Az. 3 U 75/89 –
„Super Mario III“*