

# Copyright\*

## Grenzen der zulässigen Nachahmung von Computerspielen



“Good artists copy, great artists steal.“ So hat es Pablo Picasso mal auf den Punkt gebracht, was jede Kreativbranche bewegt: Die Auseinandersetzung um die Grenzen der zulässigen Nachahmung von fremden Produkten. Der aktuelle Rechtsstreit zwischen Zynga und Vostu beweist einmal mehr, dass solche Auseinandersetzungen auch in der Spielebranche an der Tagesordnung sind. Im aktuellen Fall hat der kalifornische Social Games-Anbieter Zynga Klage gegen den Konkurrenten Vostu erhoben. Der Vorwurf lautet „Ideenklau“. Brisant ist, dass Zynga behauptet, Vostu habe nicht nur Idee und Gestaltung des Spiels „Megacity“ übernommen, sondern auch gleich Programmierfehler.

Nur was gut ist, wird kopiert. Doch können sich die Entwickler über das „Kompliment der Nachahmung“ nicht immer freuen. Was also ist erlaubt und welche Form der Nachahmung geht zu weit?

Als rechtliches Schutzinstrument kommt zunächst das Urheberrecht in Betracht. Computerspiele sind nach der Rechtsprechung als Laufbilder oder Filmwerke grundsätzlich schutzfähig. Im Unterschied zu anderen Ländern gewährt das deutsche Urheberrecht jedoch nicht jeder Gestaltung eines Spiels bzw. einzelner Spielelemente Urheberrechtsschutz.

Sind die Voraussetzungen für einen urheberrechtlichen Schutz nicht erfüllt, kann sich ein Schutz nur noch aus dem so genannten Wettbewerbsrecht ergeben. Diesen ergänzenden wettbewerbsrechtlichen Leistungsschutz gewährt das Gesetz jedoch nur bei Erfüllung besonderer Voraussetzungen. Denn in Deutschland gilt als Grundsatz zunächst die so genannte Nachahmungsfreiheit. Dies bedeutet, dass alles, was nicht durch Sonderschutzrechte geschützt ist, ausdrücklich kopiert werden darf.

Der wettbewerbsrechtliche Nachahmungsschutz kommt für Waren oder Dienstleistungen in Betracht, wenn diese Nachahmung eine Herkunftstäuschung beim Kunden erweckt, eine unangemessene Ausnutzung oder Beeinträchtigung der nachgeahmten Waren/Leistungen darstellt.

Computerspiele fallen nach der Rechtsprechung unter den Begriff der Waren, jedoch ist damit nicht jedes Computerspiel automatisch gleich wettbewerbsrechtlich geschützt, sondern nur solche, die eine sogenannte wettbewerbsliche Eigenart aufweisen. Bei einem Computerspiel liegt wettbewerbsliche Eigenart dann vor, wenn die konkrete Ausgestaltung oder bestimmte

Merkmale eines Spiels geeignet sind, von den Kunden als Hinweis auf einen bestimmten Entwickler verstanden zu werden. Dabei ist vor allem das Marktumfeld (um welche Art von Spiel geht es? Welche Kunden werden als Zielgruppe vom jeweiligen Produkt angesprochen?) zu berücksichtigen. Maßgeblich für die wettbewerbsliche Eigenart sind daher vor allem die Elemente eines Spiels, die dieses von vergleichbaren Spielen der Konkurrenz unterscheiden und die als Hinweis auf einen bestimmten Hersteller aufgefasst werden.

Die Nachahmung dieser Elemente ist dann rechtswidrig, wenn durch die Nachahmung bei den Kunden eine vermeidbare Herkunftstäuschung hervorgerufen wird. Die angesprochenen Kunden müssen aufgrund der Übernahme der wettbewerbslichen Eigenart des Ausgangsspiels zu der falschen Annahme kommen, dass das Nachahmerprodukt vom Originalhersteller stammt. Würden im eingangs genannten Beispiel die User aufgrund der Übernahme bestimmter Gestaltungselemente annehmen, dass die Vostu-Games mit Lizenz von Zynga produziert wurden, so läge eine Herkunftstäuschung vor. Die in der Praxis auftretende Schwierigkeit liegt jedoch darin, anhand aller Umstände des Falles nachzuweisen, dass es zu solch einer Herkunftstäuschung kommt.



**Konstantin Ewald**  
Rechtsanwalt, Partner  
Innere Kanalstr. 15, D – 50823 Köln  
T: +49 (0)221 5108 4160  
E: konstantin.ewald@osborneclarke.de



**Martin Pacht**  
Rechtsanwalt  
Innere Kanalstr. 15, D – 50823 Köln  
T: +49 (0)221 5108 4246  
E: martin.pacht@osborneclarke.de

\*Dieser Beitrag erschien ursprünglich in der Zeitschrift Gamesmarkt, Heft 17, vom 17. August 2011