



## 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“*