

# Patenschutz für Computerspiele\*

Online.Spiele.Recht



**Der Startschuss ist gefallen! Ab sofort sind Patente auf Computerspiele in Deutschland möglich. Entwicklern steht damit die Möglichkeit offen, ihre Entwicklungen durch die Beantragung eines Patentbesitzes abzusichern. Gleichzeitig aber müssen Entwickler nun auch fremde Patente beachten. Beides ist eine anspruchsvolle Herausforderung.**

Bisher konnten nur Hardwarehersteller Patentschutz für ihre Geräte beantragen. Nintendo & Co sichern deshalb Eingabegeräte oder ganze Spielekonsolen durch eine Vielzahl von Patenten ab. Hingegen hat das Deutsche Patent- und Markenamt bisher Patente auf reine Software in Deutschland nicht erteilt. Doch nun hat der Bundesgerichtshof (BGH) als höchstes deutsches Zivilgericht in gleich zwei Entscheidungen praktisch die Möglichkeit eröffnet, auch Software patentieren zu lassen.

So genannte Softwarepatente sind schon lange umstritten: Müssen nicht Erfindungen im Bereich von Software ebenso wie andere, technische Erfindungen geschützt werden können? Softwarepatente als notwendiger Investitionsschutz für die digitale Gesellschaft? Oder droht die Gefahr einer Monopolisierung von bloßen Ideen? Werden Entwickler überfordert sein, sich geschickt über das Mienenfeld fremder Softwarepatente zu bewegen?

Nach politischem Streit und gesellschaftlicher Aufregung scheiterte vor einigen Jahren eine EG-Richtlinie, die Softwarepatente ermöglichen sollte. Heute schließen deshalb das deutsche Patentgesetz und das Europäische Patentübereinkommen „Programme für Datenverarbeitungsanlagen“ beziehungsweise Software „als solche“ von der Patentierbarkeit ausdrücklich aus. Das Patentrecht sieht einen Schutz für technische Lösungen eines technischen Problems vor. Aber nach dem Willen des Gesetzgebers soll reine Software eben nicht patentierbar sein.

Wo aber die Grenze zwischen Software „als solcher“ einerseits und der technischen Lösung eines technischen Problems andererseits verlaufen soll, haben Gerichte zu entscheiden. Und tatsächlich hat jetzt der Bundesgerichtshof in zwei Entscheidungen die Grenze erstaunlich weit verschoben. Fast jede Software kann nun als technische Lösung eines technischen Problems gelten und ist deshalb doch patentierbar.

Microsoft und Siemens setzten sich vor dem Gericht in den beiden Verfahren durch. Die beiden Unternehmen wollten ihre Patentansprüche auf reine Softwarelösungen verteidigen, und das hat der BGH mitgemacht. Nach Auffassung der Karlsruher Richter sei ein Computer per se ein technisches Gerät sei. Und deshalb sei Software, die „auf die technischen Gegebenheiten der Datenverarbeitungsanlage Rücksicht nimmt“, grundsätzlich ein technisches Mittel zur

Lösung eines technischen Problems. Das Verbot, Software „als solche“ patentieren zu lassen hin oder her - eine technische Lösung für ein technisches Problem ist nun einmal schutzfähig.

Ein technischer Aspekt muss also vorliegen. Und der ist nun fast immer gegeben. Denn beachtet ein Programmierer etwa nur, dass seine Software nicht mehr Speicher reserviert, als der Rechner bietet, nimmt die Software schon „Rücksicht auf die technischen Gegebenheiten der Datenverarbeitungsanlage“. Die Voraussetzungen für die Patentierbarkeit von Software sind also so gering, dass es ausreichen dürfte, wenn der Softwareentwickler sauber arbeitet und bei der Gestaltung einer Software auf die verwendete Hardware und ihre Grenzen eingeht.

Da aber ein - wie auch immer gearteter - Hardwarebezug nötig ist, stehen Spieleentwickler vor besonderen Herausforderungen, wenn sie Spielelogiken, Regelwerke oder Konzepte schützen lassen wollen. Hier wird argumentative Maßarbeit notwendig sein. Zumal in diesem Bereich auch schon immer das Urheberrecht eine Herausforderung darstellt.

Viele Softwareentwickler werden ab sofort versuchen, ihre Entwicklungen patentieren zu lassen. Gleichzeitig steigt das Risiko für Entwickler stark an, fremde Patente zu verletzen. Obwohl Programmierer vielleicht keinen fremden Code übernehmen, besteht ab sofort die Gefahr von Patentverletzungen. Die Anzahl der Rechtsstreitigkeiten dürfte deshalb zunehmen.

Und diese Gefahr wird auch nicht erst langsam anwachsen, sondern ist schlagartig gegeben. Denn in einer umstrittenen Praxis hat das Europäische Patentamt schon seit längerem de facto Softwarepatente erteilt. Nur waren die bisher zumindest in Deutschland kaum durchsetzbar. Aber das hat sich mit der Rechtsprechung des Bundesgerichtshofes nun geändert. Für eine Schar bereits erteilter Softwarepatente ist also der Startschuss gefallen, nun gegen Wettbewerber ins Feld geführt zu werden. Softwareentwickler können damit Gewinner oder Verlierer der Softwarepatente werden. Je nachdem, wie gut sie sich auf die neue Situation einstellen.

# Patentschutz für Computerspiele\*

Online.Spiele.Recht



Die Autoren:



**Dr. Marc Störing**

Rechtsanwalt

Innere Kanalstr. 15, D – 50823 Köln

T: +49 (0)221 5108 4206

E: marc.stoering@osborneclarke.de



**Konstantin Ewald**

Rechtsanwalt, Partner

Innere Kanalstr. 15, D – 50823 Köln

T: +49 (0)221 5108 4160

E: konstantin.ewald@osborneclarke.de

\*Dieser Beitrag erschien ursprünglich in der Zeitschrift  
Gamesmarkt 12/2010 vom 16.06.2010.