

Urheberrechtsschutz für Computerwerke abseits der §§ 40a bis 40e UrhG

Clemens Thiele

EUROLAWYER® Salzburg, Rechtsanwalt, LL.M. Tax (GGU)
Franz-Rehrl-Platz 7, 5020 Salzburg
anwalt.thiele@eurolawyer.at

Schlagworte: Elementenschutz von Computerwerken; Fast Film-Entscheidung; Miturheber; Computerprogramm; Werkteil; schöpferischer Beitrag

Abstract: Erörtert wird die Schutztauglichkeit all jener Teile eines Computerwerkes (Bildelemente, Sound, Bewegungsabläufe, das Erscheinungsbild und der Gesamt Ablauf für den Nutzer auf dem Bildschirm), die nicht die Software, dh den Programmcode an sich, betreffen. Die Thematik könnte auch an jenen Personen festgemacht werden, die zwar keine Schöpfer des Programmcodes sind, aber trotzdem maßgeblichen Anteil am „Gesamtkunstwerk Computerprogramm“ haben, also zB Auftraggeber, Ideengeber, bekannte Persönlichkeiten, die im Programm dargestellt werden.

1. Einleitung

Nach stRsp¹ genießt ein Werkteil nur dann Urheberrechtsschutz nach § 1 Abs 2 UrhG, wenn er als solcher die Schutzvoraussetzungen des Gesetzes erfüllt, also für sich allein die notwendige Individualität als "*eigentümliche geistige Schöpfung*" aufweist. Ob dies auf ein konkretes Element des Computerwerkes (zB eines Computerspiels) zutrifft, kann nur im Einzelfall beurteilt werden.

2. Urheberrechtlicher Werkschutz

2.1. Urheberrechtlicher Werkbegriff

Ungeachtet der starken Persönlichkeitskomponente sind im Urheberrecht bloße Ideen nie als solche geschützt, sondern nur insoweit,

¹ OGH 9.11.1999, 4 Ob 282/99w – *Ranking*, MR 1999, 346 = ZUM-RD 2000, 157 mwN.

als sie sich in wahrnehmbarer Form verdeutlicht haben. Schutzobjekt ist nur der formgewordene Gedanke.² Der Stil ist, ebenso wie die künstlerische Form als solche, die Manier oder die Technik, nicht schutzfähig.³ Gegenstand des Urheberrechtsschutzes ist immer nur eine bestimmte Formung des Stoffes.⁴ Nach einer ausdrücklichen Entscheidung des OGH⁵ genießt selbst der sogenannte „Hundertwasserstil“, also die Behübschung von Zweckbauten mit Zwiebel-Verzierungen und dergleichen, nicht urheberrechtlichen Schutz, sondern bloß der jeweilige Gegenstand, den dieser Stil prägt. Urheber ist damit derjenige, der den Gegenstand geschaffen hat.

Die einzelnen **Tatbestandsmerkmale der Werkentstehung**.⁶

- Eigentümlichkeit (Individualität)
- geistige Leistung
- Schöpfung
- Zugehörigkeit zu einer Werkkategorie

werden nachfolgend bezogen auf die *Fast Film*-Entscheidung des OGH⁷ erläutert.

2.2. Einzelne Elemente eines Computerprogramms, die dem Werkschutz zugänglich sind

Werden Computerprogramme, beispielsweise Computerspiele, nach bestimmten Vorlagen, dh literarischen Werken oder Filmen erstellt bzw diesen nachempfunden, ist der selbstständige Urheberrechtsschutz dieser „vorbestehenden Werke“ strikt von dem allfälligen Schutz für das Computerprogramm und seine Teile zu trennen. Die vorbestehenden Werke bilden nicht den Gegenstand nachfolgender Überlegungen.⁸

² OGH 11.2.1997, 4 Ob 17/97x – *Wiener Aktionismus*, ecolex 1997, 419 = MR 1997, 98 m Anm *Walter* = ÖBI 1997, 301.

³ OGH 24.11.1954, 3 Ob 753/54 – *Limonadenkrug*, SZ 27/301; 8.3.1994, 4 Ob 16/94 – *Hallo Pizza*, ecolex 1994, 551 = ÖBI 1995, 14 uva.

⁴ OGH 14.5.1996, 4 Ob 2085/96p – *Hier wohnt*, ecolex 1996, 769 = MR 1996, 241, ÖBI 1996, 292 mwN.

⁵ 19.11.2002, 4 Ob 229/02h – *Hundertwasserhaus II*, bbl 2003/54, 80 = MR 2003, 41 = ÖBI 2003/37, 142 m Anm *Gamerith* = RdW 2003/267, 321.

⁶ Vgl jüngst ausführlich *Thiele/Laimer*, Urheberrechte an gesetz- oder sittenwidrigen Werken – Grenzen des Schöpferprinzips? RdW 2004/66, 718, 719 f.

⁷ 6.7.2004, 4 Ob 133/04v, MR 2004, 561 m Anm *Walter* = ÖBI 2005/9 m Anm *Dittrich*.

⁸ Näher zu den vorbestehenden Werken iZm Filmen jüngst *Laimer*, Zur Urheber-schaft bei Filmwerken, wbl 2005 (in Druck).

Bereits § 40a Abs 2 UrhG bestimmt in tautologischer Weise, dass „der Ausdruck 'Computerprogramm' alle Ausdrucksformen einschließlich des Maschinencodes sowie das Material zur Entwicklung des Computerprogramms“ umfasst. Dadurch ist einerseits erkennbar, dass an der Werkform „Computerprogramm“ durchaus mehrere Urheber beteiligt sein können; zum anderen wiederholt die Bestimmung den allgemeinen urheberrechtlichen Grundsatz, dass die jeweilige Erscheinungsform eines Werkes für den Schutz unerheblich ist. Gleich wie es sich manifestiert, geschützt ist das Werk selbst.⁹

Einhelligkeit besteht lediglich darüber, dass der auf die Software-RL¹⁰ zurückgehende Begriff „**Computerprogramm**“ ein offenes Verständnis voraussetzt, um künftige technische Entwicklungen einzuschließen.¹¹ Als Vorstufe wird auch das Entwurfsmaterial geschützt.¹²

Walter¹³ unterscheidet vom Computerprogramm im eigentlichen Sinn „die in ein Programm integrierten Werke“. Dabei handelt es sich um Texte, Grafiken, Klänge, Lichtbilder, Filmsequenzen etc, die erst beim Laufenlassen und Anzeigen eines Programms – automatisch oder über Interaktion – wahrnehmbar werden. Sie können als selbstständige sprachliche, optische oder akustische Gestaltungen unabhängig vom Computerprogramm unter den allgemeinen Voraussetzungen des § 1 UrhG durchaus geschützt sein. Ein Computerprogramm als Summe dieser Ausdrucksformen erhält sein sinnlich wahrnehmbares Gepräge nämlich primär nicht nur durch den bloß maschinenlesbaren Programmcode, sondern durch sein äußeres Erscheinungsbild, dem Ablauf auf dem Bildschirm, einzelne Bildelemente und möglicherweise den Sound. Die Sondervorschriften für Computerprogramme sind nach hL¹⁴ auf solche bloß **integrierten Werke** (im Weiteren auch als **Elemente** bezeichnet) nicht anwendbar. Sie können damit den **Schutzgegenstand anderer Werkkategorien** bilden und uU **anderen Schöpfern** als dem Programmierer des Quellcodes **zugeordnet** sein.

⁹ Ebenso Dillenz/Gutman, Praxiskommentar zum Urheberrecht² (2004), § 40a UrhG Rz 3.

¹⁰ Richtlinie 91/250/EWG des Rates vom 14.5.1991 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen, ABl L 122 vom 17.5.1991, 42.

¹¹ Statt vieler Walter in v Lewinski/Walter/Blocher/Dreier/Daum/Dillenz, Europäisches Urheberrecht (Hrsg Walter) Art 1 Rz 19 Software-RL.

¹² Walter, aaO Art 1 Rz 21 Software-RL.

¹³ In v Lewinski/Walter/Blocher/Dreier/Daum/Dillenz, Europäisches Urheberrecht (Hrsg Walter) Art 1 Rz 23 Software-RL.

¹⁴ Walter, aaO Art 1 Rz 23 aE Software-RL.

2.3. Abgrenzung – kein Formatschutz

Negativ abgrenzend, und damit einem Urheberrechtsschutz außerhalb des eigentlichen Quellcodes unzugänglich, ist das bloße Format eines Computerprogramms bzw Computerspiels. Diese zu nahe an der bloßen Idee gehaltene körperliche Umsetzung genügt nicht dem urheberrechtlichen Werkbegriff. Zur Veranschaulichung dieser Abgrenzung kann mE auf die Rechtsprechung zum urheberrechtlichen Schutz für Fernsehshow- und Fernsehserienformate zurückgegriffen werden.

Nach einer Entscheidung des OGH¹⁵ ist die detaillierte Beschreibung eines Fernsehspiels, das aus einer Kombination längst bekannter Spielelemente besteht – zB ein Wettrennspiel mit Glücks- und Straffeldern, verbunden mit einem Ratespiel, dessen Fragen zugleich mit dem Vorrücken der Teilnehmer durch einen Zufallsgenerator bestimmt werden –, keine eigentümliche geistige Schöpfung iS des § 1 UrhG und demzufolge nicht geschützt.¹⁶ Diese Auffassung entspricht im Wesentlichen der herrschenden deutschen Lehre¹⁷, wonach Fernsehshow- und Fernsehserienformate zwar grundsätzlich dem urheberrechtlichen Schutz zugänglich wären, ihr Schutz jedoch häufig auf Grund unzureichender konkreter und/oder individueller Ausgestaltung nicht möglich ist. Ein **bloßer Formatschutz für zB ein Jump & Run Spiel** oder herabfallende, drehbare Spielsteine („Tetris“), Ego-Shooter an sich odgl **scheidet demnach aus**.

Ganz wesentlich ist allerdings festzuhalten, dass die Inhaber des Urheberrechtsschutzes alle natürlichen Personen sein können, die schöpferische Leistungen bei der Computerprogrammherstellung erbracht haben.

¹⁵ 29.6.1982, 4 Ob 386/81 – *Glücksreiter*, SZ 55/92; vgl auch OGH 25.6.1996, 4 Ob 2093/96i – *AIDS-Kampagne*, MR 1996, 188 m Anm Walter = ÖBI 1997, 199.

¹⁶ Ähnlich BGH 26.6.2003, I ZR 176/01 – *Sendeformat*, BGHReport 2003, 1146 = MDR 2003/1366 (LS).

¹⁷ Vgl *Litten*, Urheberrechtlicher Schutz für Fernsehshow- und Fernsehserienformate, MMR 1998, 412 mwN.

3. Fast Film-Entscheidung¹⁸

3.1. Das Problem

In der im Jahr 2004 ergangenen Entscheidung „*Fast Film*“ hatte der Oberste Gerichtshof erstmals die **Miturheberschaft an Computerprogrammen** und damit den Kern der erörterten Problematik angesprochen:

Die Klägerin (eine Schweizer Aktiengesellschaft) stellte Multimediale Produkte in unterschiedlichen Formaten, einschließlich Video- und Computerspielen her. Ihr Vorstandsvorsitzender hatte in deren Auftrag ein Computerspiel entwickelt, das auf Entwürfen für seinen Kurzfilm "Fast Film" basierte, der beim europäischen Filmfestival in Cannes erfolgreich präsentiert wurde. Der Programmierer des dem Computerspiel zugrunde liegenden Programms hatte der Klägerin lediglich die nicht ausschließliche Nutzungsbewilligung erteilt, das Computerspiel zu vervielfältigen und als Werbegeschenk für ihre Kunden zu verbreiten. Er hat ihr weiters gestattet, das Spiel in das Internet zu stellen und das Herunterladen zu gestatten, dies jedoch ausschließlich zu privaten Zwecken der Nutzer. Alle darüber hinausgehenden Nutzungsrechte, dh die **Werknutzungsrechte iSd § 40c UrhG**, sind **beim Programmierer** verblieben.

Der Beklagte hatte das Computerspiel heruntergeladen, auf CDs gebrannt und die CDs auf einem Wiener Flohmarkt zum Kauf angeboten. Die Klägerin beantragte sicherungsweise ein Unterlassungsverbot; gestützt auf ihre ausschließlichen Verwertungsrechte am „Computerspiel in Bezug auf die darin enthaltenen Werke der bildenden Künste, Filmwerke, Schallträger, Darbietungen ausübender Künstler und Laufbilder“.

Die Gerichte hatten darüber zu befinden, ob das Computerspiel (unabhängig von seinem Programmcode) schutzfähig iSd UrhG sei. Letztlich hatte der OGH zu beurteilen, ob das Videospiel mit dem zugrunde liegenden Computerprogramm untrennbar verbunden wäre, oder die für den Nutzer wahrnehmbaren Bewegungsabläufe, die bildlichen Darstellungen und Klänge selbstständig geschützt wären, wobei der Senat berücksichtigen musste, dass das Spiel erst konkret durch den interaktiven Teilnehmer ausgestaltet würde.

¹⁸ OGH 6.7.2004, 4 Ob 133/04v, MR 2004, 561 m Anm *Walter*.

3.2. Die Entscheidung des Gerichts

Die Einstweilige Verfügung wurde in allen Instanzen gewährt. Der OGH beschäftigte sich zunächst mit dem urheberrechtlichen Werkbegriff. Maßgeblich für die Zuerkennung urheberrechtlichen Schutzes für ein Computerspiel ist danach, dass es sich um eine eigentümliche geistige Schöpfung iSd § 1 UrhG handeln muss. Ob eine eigentümliche geistige Schöpfung vorliegt, hängt nach stRsp¹⁹ von der Individualität der Leistung und nicht allein von ihrer statistischen Einmaligkeit ab.

Unter Rückgriff auf die österreichische und insoweit vergleichbare deutsche Rsp und Lehre gelangt das österreichische Höchstgericht zur Auffassung, dass sowohl der **filmische Ablauf** als auch die **bildlichen Darstellungen** eines Computerspiels **unabhängig vom** zugrunde liegenden **Programm schutzfähig** und ein Werk im Sinne des Urheberrechts sein können, sofern in ihnen nur die individuelle Handschrift des Urhebers zum Ausdruck kommt. Dies war im vorliegenden Fall gegeben.

3.3. Eigene Stellungnahme

In der *Fast Film*-E beschäftigt sich das österreichische Höchstgericht einmal mehr mit der zentralen Frage des Urheberrechts nach dem **Werkbegriff**. Obwohl das UrhG nur einen einheitlichen, von den einzelnen Werkarten unabhängigen Werkbegriff kennt,²⁰ muss die eigentümliche geistige Schöpfung der Literatur, der Tonkunst, den bildenden Künsten oder der Filmkunst zurechenbar sein, um als Werk im urheberrechtlichen Sinn zu gelten. Diese Einordnung ist insbesondere für die freie Werknutzung und für die Schutzfristenfrage von Bedeutung. Zu beachten ist ferner der Schutz von Datenbankwerken (§ 40f UrhG) und von Sammelwerken (§ 6 UrhG). Im Unterschied zur deutschen Rechtslage kennt das österreichische UrhG einen **taxativen Katalog von Werkgattungen**.

Das hindert die österr Rsp aber in der Praxis nicht, die einzelnen Kategorien weit auszulegen und neue technische Entwicklungen wie Websites²¹ oder Computerprogramme einzubetten. Neben der Zuge-

¹⁹ Vgl die Nachweise bei *Dittrich*, UrhG⁴ (2004), E 28 ff zu § 1.

²⁰ OGH 17. 12. 2002, 4 Ob 274/02a – *Felsritzbild*, MR 2003, 162 m Anm *Walter*.

²¹ OGH 24.4.2001, 4 Ob 94/01d – *www.telering.at*, *ecolex* 2001, 847 m Anm *Schanda* = *JUS Z/3247* = *MMR* 2002, 42 = *MR* 2001, 234 m Anm *Guggenberger* = *ÖBI* 2001, 276 = *RdW* 2001/609 = *wbl* 2001, 537 m Anm *Thiele*; dazu *Schumacher*, *Schutz einer Website*, *ecolex* 2002, 438.

hörigkeit zu einer Werkkategorie müssen noch die bereits eingangs genannten Voraussetzungen erfüllt sein.

Computerwerke und namentlich Computerspiele, die wohl regelmäßig als Werke zu qualifizieren sind, sind in aller Regel "**Gesamtkunstwerke**", in denen einerseits zur Spielherstellung benutzte Werke und andererseits bei der Spielherstellung selbst mit computer-technischen Gestaltungsmitteln geleistete schöpferische Beiträge zur neuen Einheit einer Bild- und Tonfolge verschmelzen, wobei der Eindruck des bewegten Bildes vermittelt wird. Ein Computerspiel enthält daher in der Regel Beiträge mehrerer Spielschaffender, die als schöpferische und zu einem Miturheberrecht führende Beiträge in Betracht kommen.

Was die Anforderungen betrifft, die an diese Beiträge zu stellen sind, um zugunsten ihrer Urheber eine **Teilhabe am Computerspielurheberrecht** zu begründen, so ist wiederum von den (möglichen) **Schutzvoraussetzungen der Individualität und der Gestaltungshöhe** auszugehen.

Im Sinne der skizzierten Individualität legt nunmehr **§ 40a Abs 1 zweiter Halbsatz UrhG** speziell zu Computerprogrammen fest, dass diese urheberrechtlich geschützt werden, wenn sie "*das Ergebnis der eigenen geistigen Schöpfung ihres Urhebers*" sind.

Die Individualität eines Werkes kann sich sowohl aus seinem Inhalt als auch aus seiner Form oder der Verbindung von beidem ergeben. Im Einzelfall sind alle gestalterischen Elemente zusammenfassend zu beurteilen. Daher sind auch bei der Beurteilung der urheberrechtlichen Schutzfähigkeit von Computerwerken alle spielerischen Gestaltungsmöglichkeiten zu berücksichtigen, wie zB Handlungsablauf, Storyboard, Spielfigurenführung, Schnitt, Musik, Soundeffekte usw. Bei Computerwerken ohne erdichteten Handlungsablauf können sich Individualität und Werkqualität aus der Auswahl, Anordnung und Sammlung des Stoffs und aus der Zusammenstellung der einzelnen Bildfolgen ergeben, während die bloß schematische Aneinanderreihung von Bildfolgen für den Urheberrechtsschutz nicht ausreicht.

Wendet man nun die oben dargelegten Grundsätze auf den *Fast Film*-Fall an, muss man geradezu zwangsläufig zu dem Schluss gelangen, dass der **filmähnliche Ablauf** des Computerspiels „Fast Film“ an sich **eigenständigen urheberrechtlichen Schutz** genießt. Das Höchstgericht ordnet folgerichtig diesen „Laufbildschutz“ der **Werkka-**

tegorie der Filmkunst iSd § 4 UrhG zu.²² Bei kommerziell hergestellten Computer- und Videospielen im Auftrag Dritter kann die Inhaberschaft der Werknutzungsrechte an der zugrunde liegenden Software, aber auch jene am Spiel selbst als „**Multimediawerk**“ (konkretisierte Idee, Abfolge, Grafiken, Sound udgl) durchaus auseinanderfallen. Nach der zutreffenden Ansicht des OGH sind sowohl der filmische Ablauf als auch die **bildlichen Darstellungen** eines Computerspiels unabhängig vom zugrunde liegenden Programm schutzfähig. Das eröffnet die Möglichkeit der urheberrechtlichen Verfolgung auch für denjenigen, der bloß die Werknutzungsrechte für die im Computerspiel enthaltenen Werke der bildenden Künste, Filmwerke, Schallträger, Darbietungen ausübender Künstler und Laufbilder besitzt.

4. Zusammenfassung

Der rechtliche Schutz von Computerprogrammen abseits der urheberrechtlichen Sondervorschriften (§§ 40a bis 40e UrhG) gestaltet sich überraschend vielfältig, da auch einzelnen Elementen eines Computerwerks, wie zB Bildelemente, Sound, Bewegungsabläufe, das Erscheinungsbild und der Gesamtablauf für den Nutzer auf dem Bildschirm, urheberrechtlicher Schutz zukommt, wenn die allgemeinen Voraussetzungen des § 1 Abs 2 UrhG erfüllt sind.

Haben, was in moderner Arbeitsteilung der Regelfall ist, mehrere natürliche Personen an der Entstehung eines Computerwerkes mitgewirkt, so steht dessen urheberrechtlicher Schutz neben den Programmierern des Quellcodes auch all jenen zur Verfügung, die am Erscheinungsbild, dem Ablauf am Bildschirm, einzelnen Bildelementen oder dem Sound maßgeblich gestalterisch mitgewirkt haben. Sowohl der filmische Ablauf als auch die bildlichen Darstellungen eines Computerspiels sind nach der jüngsten Rechtsprechung unabhängig vom zugrunde liegenden Programm schutztauglich. Die für ein Computerspiel verwendeten bildlichen Darstellungen können als Gebrauchsgrafik gemäß § 3 Abs 1 UrhG geschützt sein. Computergenerierte Vorgänge wie zB Computerspiele können selbst geschützte Werke der Filmkunst sein.

²² Zu Fragen der Abgrenzung bereits *Burgstaller/Kolmhofer*, Computeranimationen: Filmwerke und/oder Laufbilder? MR 2003, 381, denen der OGH jedoch im Ergebnis nicht gefolgt ist.