

Fast (ein) Film – Urheberrechtlicher Elementenschutz bei Computerwerken

KoWi 2005/

Computerprogramme, und dabei ist vor allem an solche mit Unterhaltungswert zu denken, zB Computerspiele, werfen – ähnlich wie Filmwerke – die Frage auf, wer an der Schaffung eines gewerbsmäßig hergestellten Computerwerkes derart mitgewirkt hat, dass der Gesamtgestaltung des Werkes die Eigenschaft einer eigentümlichen geistigen Schöpfung zukommt. Die nachfolgenden Überlegungen zum Werkschutz für Computerprogramme abseits der §§ 40a bis 40e UrhG behandeln weder marken- noch wettbewerbsrechtliche Schutzmechanismen.

RA Dr. Clemens Thiele, LL.M.
Salzburg

1. Einleitung und Problemstellung

Erörtert wird die urheberrechtliche *Schutztauglichkeit all jener Teile eines Computerwerkes* (Bildelemente, Sound, Bewegungsabläufe, das Erscheinungsbild und der Gesamtablauf 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, ua.

Anders als bei Filmwerken, wo mittlerweile §§ 39 Abs 1, 62 UrhG iVm Art 2 Abs 1 der Schutzdauer-RL¹⁾ jedenfalls den Hauptregisseur als Filmurheber bezeichnen, fehlt für

Computerprogramme – abseits der Schaffung des Quellcodes – eine genaue Bestimmung. Gleichwohl muss bei der Entstehung eines Computerprogramms § 10 Abs 1 UrhG gelten, der in biblischer Kürze bestimmt: Urheber eines Werkes ist, wer es geschaffen hat. Ausfluss dieses *Schöpferprinzips* ist daher mE auch, dass die einzigartige Selbstdarstellung eines bekannten Schauspielers oder Sportlers in einem Computerspiel zur Miturheberschaft an dem Computerwerk führen kann²⁾. Dies ergibt sich gleichwohl aus § 16 ABGB³⁾.

§ 38 UrhG jüngst *Schuhmacher*, Cessio legis, Schutzfristverlängerung und ältere Urheberverträge – Einige Bemerkungen aus Anlass der Entscheidung des OGH „Das Kind der Donau“ (wbl 2004, 244), wbl 2005, 1 ff, mit sehr überzeugenden Argumenten.

2) Vgl wiederum ähnlich zum Filmwerk OGH 18. 10. 1994, 4 Ob 93/94 – Oskar Werner, MR 1995, 101 m Anm Walter = ÖBl 1995, 131 = SZ 67/172.

3) Weiterführend zum Schutz des Lebensbildes *Frick*, Persönlichkeitsrechte (1991) 161 mwN.

1) RL 93/98/EWG des Rates vom 29. 10. 1993 zur Harmonisierung der Schutzdauer des Urheberrechts und bestimmten verwandten Schutzrechten, ABi L 290 vom 24. 11. 1993, 9. Zur cessio legis Diskussion des

Es ist ein Anliegen des Urheberrechtsschutzes, den Urheber an dem wirtschaftlichen Nutzen zu beteiligen, der aus seinem Werk gezogen wird⁴). Davon ausgehend ist zunächst zu klären, welche Bestandteile eines Computerprogramms außer dem Quellcode überhaupt einem Werkschutz zugänglich sind und welche Personen dafür als Urheber in Betracht kommen.

2. Computerprogramme als Werke

2.1 Urheberrechtlicher Werkbegriff

Ungeachtet der starken Persönlichkeitskomponente⁵) sind im Urheberrecht bloße Ideen nie als solche geschützt, sondern nur insoweit, als sie sich in wahrnehmbarer Form verdeutlicht haben. Schutzobjekt ist nur der formgewordene Gedanke⁶). Der Stil ist, ebenso wie die künstlerische Form als solche, die Manier oder die Technik, nicht schutzfähig⁷). Gegenstand des Urheberrechtsschutzes ist immer nur eine bestimmte Formung des Stoffes⁸). Nach einer ausdrücklichen Entscheidung des OGH⁹) genießt selbst der sog. „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*¹⁰):

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

werden nachfolgend bezogen auf die *Fast Film*-Entscheidung des OGH¹¹) erläutert. Davon zu unterscheiden ist der urheberrechtliche Schutz von Computerprogrammen nach den §§ 40a ff UrhG. Nach § 2 Z 1, § 40a UrhG sind Computerprogramme Werke der Literatur – und damit urheberrechtlich geschützt –, wenn sie das Ergebnis der eigenen geistigen Schöpfung ihres Urhebers sind. Geschützt wird dabei nach hM¹²) nicht ein durch ihre Anwendung erzieltetes Arbeitsergebnis, sondern die durch die Kombination vieler Programmschritte erreichte und damit individuell geprägte Problemlösung. Sie sind häufig mühevoll, unter entsprechendem Arbeitsaufwand hergestellte Leistungen¹³). Voraussetzung für ihren Schutz ist, dass sie eine gewisse Komplexität aufweisen¹⁴).

4) Ditttrich, UrhR⁴ E. 1 zu § 1 UrhG.

5) OGH 12. 6. 2001, 4 Ob 127/01g – Medienprofessor, MR 2001, 304 m Anm Walter und Swoboda = SZ 74/108; unter Bezugnahme auf Schrieker in Schrieker, UrhG² (1999) Einleitung Rz 8 ff.

6) OGH 11. 2. 1997, 4 Ob 17/97x – Wiener Aktionismus, ecolx 1997, 419 = MR 1997, 98 m Anm Walter = ÖBl 1997, 301.

7) OGH 24. 11. 1954, 3 Ob 753/54 – Limonadenkrug, SZ 27/301; 8. 3. 1994, 4 Ob 16/94 – Hallo Pizza, ecolx 1994, 551 = ÖBl 1995, 14 uva.

8) OGH 14. 5. 1996, 4 Ob 2085/96p – Hier wohnt, ecolx 1996, 769 = MR 1996, 241, ÖBl 1996, 292 mwN.

9) 19. 11. 2002, 4 Ob 229/02h – Hundertwasserhaus II, bbl 2003/54, 80 = MR 2003, 41 = ÖBl 2003/37, 142 m Anm Gamerith = RdW 2003/267, 321.

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

11) 6. 7. 2004, 4 Ob 133/04v, MR 2004, 561 m Anm Walter = ÖBl 2005/9 m Anm Ditttrich = RdW 2005/29, 24.

12) OGH 9. 11. 1999, 4 Ob 282/99w – Ranking, MR 1999, 346; Kucsko, Geistiges Eigentum (2003) 1115.

13) Jüngst OGH 5. 4. 2005, 4 Ob 35/05h – Stand der Technik, nv; 24. 11. 1998, 4 Ob 292/98i – Mittelschulatlant, ecolx 1999, 167 m Anm Tahedl = JUS Z/2664 = MR 1999, 171 m Anm Walter.

14) Jüngst OGH 5. 4. 2005, 4 Ob 35/05h – Stand der Technik, nv, unter Hinweis auf Schramböck, Urheberrechtsschutz von Internet-Websites und anderen Bildschirmdarstellungen von Computerprogrammen, ecolx 2000, 126.

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 Überlegungen¹⁵).

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 selbst¹⁶).

Einheitlichkeit besteht lediglich darüber, dass der auf die Software-RL¹⁷) zurückgehende Begriff „Computerprogramm“ ein offenes Verständnis voraussetzt, um künftige technische Entwicklungen einzuschließen¹⁸). Als Vorstufe wird auch das Entwurfsmaterial geschützt¹⁹).

Walter²⁰) 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 Programmes – 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 hL²¹) auf solche bloß integrierten Werke nicht anwendbar. Sie können damit den Schutzgegenstand anderer Werkkategorien bilden und uU anderen Schöpfern als dem Programmierer des Quellcodes zugeordnet sein.

2.3 Abgrenzung – kein Formatschutz

Negativ abgrenzend, und damit einem Urheberrechtsschutz außerhalb des eigentlichen Quellcodes unzugänglich, ist das

15) Näher zu den vorbestehenden Werken iZm Filmen jüngst Laimer, Zur Urheberschaft bei Filmwerken, MR 2005 (in Druck).

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

17) RL 91/250/EWG des Rates vom 14. 5. 1991 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen, ABI L 122 vom 17.5.1991, 42.

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

19) Walter, aaO Art 1 Rz 21 Software-RL.

20) in v Lewinski/Walter/Blocher/Dreier/Daum/Dillenz, aaO Art 1 Rz 23 Software-RL.

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

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 auf die Rsp zum urheberrechtlichen Schutz für Fernsehshow- und Fernsehserienformate zurückgegriffen werden.

Nach einer Entscheidung des OGH²²⁾ 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 iSd § 1 UrhG und demzufolge nicht geschützt²³⁾. Diese Auffassung entspricht im Wesentlichen der herrschenden deutschen Lehre²⁴⁾ wonach Fernsehshow- und Fernsehserienformate zwar grundsätzlich dem urheberrechtlichen Schutz zugänglich wären, ihr Schutz jedoch häufig aufgrund 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 – und hier komme ich auf das Computerprogramm zurück – die *Inhaber des Urheberrechtsschutzes alle natürlichen Personen sein können, die schöpferische Leistungen bei der Computerprogramm-Herstellung erbracht haben*.

2.4 Miturheberschaft bei Computerprogrammen

Die Frage der *Miturheberschaft* ist in § 11 UrhG geregelt, der in Abs 1 bestimmt: „*Haben mehrere gemeinsam ein Werk geschaffen, bei dem die Ergebnisse ihres Schaffens eine untrennbare Einheit bilden, so steht das Urheberrecht allen Miturhebern gemeinschaftlich zu.*“ Diese Bestimmung regelt die Urheberschaft mehrerer, die sich zu einer untrennbaren Miturheberschaft an einem Werk verbunden haben. Ein solches arbeitsteiliges Verfahren war zwar bereits in der Vergangenheit gelegentlich üblich (zB die Anfertigung eines Bildes in der Malerwerkstatt von Rubens, die Zusammenarbeit mehrerer Wissenschaftler an einem Aufsatz über Quantenphysik und udgl), wird aber umso bedeutender, je *spezialisierter* die *einzelnen schöpferischen Beiträge*, etwa an komplexen Werken wie *Computerprogrammen*, werden.

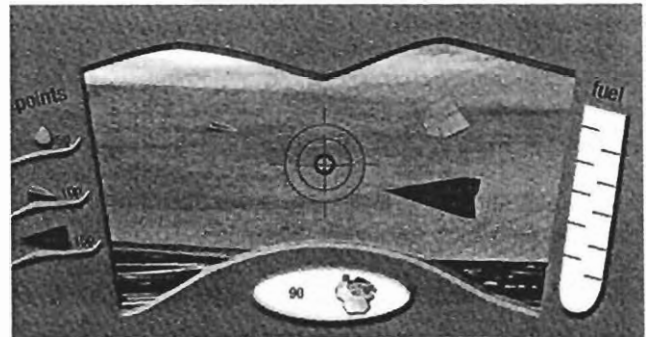
Von diesem Einheitswerk mit echter Miturheberschaft sind Werkverbindungen zu unterscheiden, bei denen sich die einzelnen Werkbestandteile trennen und jeder für sich gesondert verwerten lässt. Eine solche Teilmurheberschaft iSd § 11 Abs 3 UrhG lässt mangels gegenteiliger Vereinbarung zwischen den Beteiligten eine gesonderte Verwertung der Werkteile zu und bleibt nachfolgend außer Betracht.

3. Fast Film-Entscheidung²⁵⁾

3.1 Das Problem

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

Die Klägerin (eine Schweizer Aktiengesellschaft) stellte Multimediaprodukte 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*“ basierte²⁶⁾, der beim Europäischen Filmfestival in Cannes erfolgreich präsentiert wurde. In diesem Computerspiel konnten unterschiedliche Typen von Flugobjekten – „Papierflieger“ verschiedenster Art – „abgeschossen“ werden. 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.



(Foto: checkpointmedia AG)

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“. *Gegenstand der Klage* war die illegale Vervielfältigung und Verbreitung der Spielfläche und des Spielablaufs auf dem Bildschirm als urheberrechtlich geschütztes Werk.

Die Gerichte hatten darüber zu befinden, ob das Computerspiel (unabhängig von seinem Programmcode) schutzfähig iSd UrhG wäre. 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

22) 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 = ÖBl 1997, 199.

23) Ähnlich BGH 26. 6. 2003, I ZR 176/01 – Sendeformat, BGHReport 2003, 1146 = MDR 2003/1366 (LS.).

24) Vgl Litten, Urheberrechtlicher Schutz für Fernsehshow- und Fernsehserienformate, MMR 1998, 412 mWn; ebenso jüngst Pühringer, Der urheberrechtliche Schutz von Fernsehformaten, MR 2005, 22, die allerdings die Glücksreiter-E (FN 22) nicht einmal erwähnt.

25) OGH 6. 7. 2004, 4 Ob 133/04v, MR 2004, 561 m Anm Walter = ÖBl 2005/9 m Anm Dittrich = RdW 2005/29, 24.

26) Siehe <http://www.widrichfilm.com/fastfilm> (besucht am 27. 6. 2005).

konkret durch den interaktiven Teilnehmer ausgestaltet würde.

Zu klären war auch, ob die für Computer- und Videospiele typische „Interaktivität“ und die damit verbundene Möglichkeit der Einflussnahme durch den Spieler auf den urheberrechtlichen Schutz von Computerspielen einen Einfluss hätte.

3.2 Die Entscheidung des Gerichts

Die Einstweilige Verfügung wurde in allen Instanzen gewährt. Der OGH beschäftigt 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 stRsp²⁷⁾ 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.

Der OGH ging in seiner Begründung davon aus, dass Computer- und Videospiele als Ganzes urheberrechtlichen Schutz genießen könnten, und zwar idR als Filmwerke, und zwar unabhängig vom Schutz einzelner Bild- oder Textelemente. Im konkreten Fall war sowohl bezüglich der filmischen Gestaltung als auch der bildlichen Darstellungen des Computerspiels die Werkeigenschaft zu bejahen. Ebenfalls waren die Oberfläche des Spiels und das zugrunde liegende Programm rechtlich zu trennen: Zwar würden der Spielablauf und das Erscheinungsbild durch das zugrunde liegende Programm gesteuert, daraus folge aber nicht, dass diese nicht unabhängig vom Programm schutzfähig wären.

4. 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 kennt²⁸⁾, 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 insb 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 österreichische Rsp aber in der Praxis nicht, die einzelnen Kategorien weit auszulegen und neue

technische Entwicklungen wie Websites²⁹⁾ oder Computerprogramme einzubetten. Neben der Zugehörigkeit zu einer Werkkategorie müssen noch die bereits eingangs genannten Voraussetzungen erfüllt sein.

4.1 Für den Urheberrechtsschutz eines Computerwerkes unerhebliche Merkmale

Für den Urheberrechtsschutz eines Werkes *unerhebliche Merkmale* sind ua Aufwand und Kosten der Werkerstellung, die literarische, künstlerische oder wissenschaftliche Qualität des Werkes, ein ästhetischer Gehalt des Werkes im Sinne einer den Schönheitssinn anregenden Wirkung, die Zweckbestimmung eines Werkes und auch der quantitative Umfang eines Werkes, soweit geistiger Gehalt und Individualität gegeben sind. Ferner ist für den Urheberrechtsschutz eine körperliche Festlegung des Werkes ebenso wenig erforderlich wie die Erfüllung irgendwelcher Formalitäten, wie zB eine Anmeldung oder Registrierung bei einer Behörde: Das Urheberrecht entsteht mit der Schöpfung eines Werkes.

Urheberrechtlich geschützt sind immer nur einzelne Werke, *nicht* dagegen *Methoden des Werkschaffens*. Daher kann zB auch eine bestimmte Methode des Videospieldesigns oder der Videospieldesignmontage urheberrechtlich auch dann nicht geschützt sein, wenn sie von einem Mitschaffenden selbstständig und erstmalig entwickelt worden ist. Das bedeutet, dass jeder andere Computerspielschaffende eine solche Methode auf ein anderes Programm ebenfalls anwenden kann, ohne dazu einer Zustimmung des „Urhebers“ bzw. „Erfinders“ der Methode zu bedürfen.

Ein negatives Tatbestandsmerkmal repräsentiert schließlich auch die *Zweckneutralität*. Danach kommt es nicht darauf an, ob ein Werk zu einem bestimmten Zweck hergestellt oder eingesetzt wird. Gebrauchszwecke hindern den Urheberrechtsschutz nicht.

4.2 Anforderungen an die schöpferischen Beiträge zu Computerwerken

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 computertechnischen Gestaltungsmitteln geleistete schöpferische Beiträge zur neuen Einheit einer Bild- und Tonfolge verschmelzen, wobei der Eindruck des bewegten Bildes vermittelt wird. Ein Computerspiel enthält daher idR Beiträge mehrerer Spielschaffender, die als schöpferische und zu einem Miturheberrecht führende Beiträge in Betracht kommen.

Die Elemente des Werkbegriffes ergeben sich durch Subsumtion des § 1 UrhG. Nach hM³⁰⁾ ist ein urheberrechtliches Werk dann geschützt, wenn eine eigentümliche geistige Schöpfung auf den Gebieten der Literatur, der Tonkunst, der bildenden Künste oder der Filmkunst vorliegt.

Nach stRsp³¹⁾ genießt ein Werkteil nur dann Urheberrechtsschutz nach § 1 Abs 2 UrhG, wenn er als solcher die

27) Vgl die Nachweise bei *Dittrich*, UrhR⁴ (2004) E. 28 ff zu § 1 UrhG.

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

29) 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* = *ÖBl* 2001, 276 = *RdW* 2001/609 = *wbl* 2001, 537 m Anm *Thiele*; dazu *Schumacher*, *Schutz einer Website*, *ecolex* 2002, 438.

30) Vgl *Kucsko*, *Geistiges Eigentum* (2003) 1104 ff mwN zu Rsp und Schrifttum.

31) Vgl die Nachweise bei *Dittrich*, UrhR⁴ (2004) E. 187 zu § 1 UrhG.

Schutzvoraussetzungen des Gesetzes erfüllt, also für sich allein die notwendige Individualität als „eigentümliche geistige Schöpfung“ aufweist. Was die Anforderungen betrifft, die an diese Beiträge zu stellen sind, um zugunsten ihrer Urheber eine *Teilhabe am Computerspiel-Urheberrecht* zu begründen, so ist wiederum von den (möglichen) *Schutzvoraussetzungen der Individualität und der Gestaltungshöhe* auszugehen.

4.2.1 Individualität (Eigentümlichkeit)

Die Leistung muss auf persönlicher Schöpferkraft beruhen, dh, nicht die Neuheit ist entscheidend, sondern die *persönliche Gestaltung*. Während eine Erfindung von zwei Individuen gemacht werden kann³²⁾, ist für das Werk im urheberrechtlichen Sinne die dahinter stehende Persönlichkeit prägend³³⁾. Sie verleiht dem Werk individuelle, unverwechselbare Züge. Das Gemälde, der Roman, die Symphonie sind Ausdruck der dahinter stehenden Schöpferpersönlichkeit. Deshalb unterfallen dem urheberrechtlichen Schutz nicht bloße mechanische Tätigkeiten wie zB das Kopieren, Abschreiben, Vervielfältigen etc. Im Verletzungsprozess muss daher der Schutz stets aus der *Eigenartigkeit, Eigentümlichkeit* im positiven Sinne begründet werden. Maßgeblich ist allein die auf der Persönlichkeit seines Schöpfers beruhende Individualität des Werkes³⁴⁾. Das Element der „*Werkhöhe*“, dh, dass die persönliche, schöpferische Gestaltung einen gewissen Grad bzw ein besonderes Niveau erreichen muss, verliert in der neueren Praxis zunehmend *an Bedeutung*³⁵⁾. Das Werk muss aber das Handwerkliche und Durchschnittliche überragen³⁶⁾.

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. Durch ihre auf dem Schaffen des jeweiligen Urhebers beruhende Individualität unterscheiden sich urheberrechtlich geschützte Werke namentlich von der nicht geschützten Masse des Alltäglichen, den Ergebnissen rein handwerklicher oder routinemäßiger Leistung sowie von vorgegebenen Sachverhalten und dem bereits vorhandenen literarischen oder künstlerischen „Gemeingut“. Aus der Schutzvoraussetzung der Individualität ergibt sich auch, dass ein urheberrechtlich schutztaugliches Werk nicht entstehen kann, wo eine Gestaltung oder Darstellung aus der Natur der Sache, technischen Notwendigkeiten oder Gründen der Zweckmäßigkeit oder Logik folgt, sodass der „Urheber“ beim Schaffen eines Erzeugnisses keinen Spielraum für die Entfaltung individueller, persönlicher Züge hatte.

Das in der Schutzvoraussetzung der Individualität enthaltene Kriterium der „persönlichen“ Schöpfung bedeutet

32) Vgl § 4 Abs 1 PatG.

33) Vgl deshalb auch die Urheberpersönlichkeitsrechte der §§ 19 bis 21 UrhG.

34) OGH 10. 7. 1984, 4 Ob 337/84 – Mart Stam-Stuhl I, GRURInt 1985, 684 = MR 1992, 21 m Anm Walter = ÖBl 1985, 24 mwN.

35) Dittrich, „So ein Tag, so wunderschön ...“ – Urheberrechtlicher Werkbegriff – Rechtsprechungswende?, *ecolex* 1991, 471; vgl auch ders, Zum Schutzzumfang nach österreichischem Urheberrecht – Bemerkungen zur „Mart Stam“ – Entscheidung des OGH, GRURInt 1993, 200; Kucsko, Geistiges Eigentum (2004) 1106; 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 = ÖBl 2001, 276 = RdVV 2001/609 = wbl 2001, 537 m Anm Thiele; dazu Schumacher, aaO 438.

36) StRsp OGH 28. 5. 2002, 4 Ob 65/02s – Tischkalender, MR 2003, 109 = wbl 2002, 480.

nicht, dass ein Werk von der Persönlichkeit des Urhebers geprägt sein, den Stempel seiner Persönlichkeit tragen müsste. Es genügen eine persönliche Note, auch wenn sie nur ein bescheidenes Maß erreicht, und selbst eine Individualität, welche die Person des Urhebers nicht mehr erkennen lässt und Ergebnis eines Schaffens innerhalb eines geringen Spielraums ist. Dies erweist sich bereits daran, dass die Rsp³⁷⁾ selbst so profane Werke wie (Land-)Karten, Pläne, Tabellen und andere Darstellungen wissenschaftlicher oder technischer Art, bei denen Letzteres charakteristischerweise der Fall ist, zu den geschützten Werken rechnet.

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 Elementen eines Computerwerkes alle spielerischen Gestaltungsmöglichkeiten zu berücksichtigen, wie zB Handlungsablauf, Storyboard, Spielfigurenführung, Schnitt, Musik, Soundeffekte usw“. Bei Computerwerken ohne erdichtetem 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.

Der Urheberrechtsschutz eines (belehrenden) multimedialen Computerwerkes über die Lebensweise von Tieren in der freien Wildbahn könnte zB begründet werden durch die einer bestimmten Gestaltungsidee folgende Auswahl der besonders charakteristischen Lebensformen des Wildes aus der Fülle der sich bietenden Beobachtungen wie auch durch die Wahl des Hintergrundes sowie des gesamten Bildrahmens und der zeitlichen Folge der einzelnen Bildmotive³⁸⁾. Dagegen wären zB Bildstreifen als Teil eines solchen Werkes, die nur das Flugbild von Schwänen wiedergeben, das bei gleicher Aufgabenstellung in seinen typischen Bewegungselementen nur in dieser naturgegebenen und im Wesentlichen unveränderbaren Form von der Digitalkamera eingefangen werden konnte, ihrerseits urheberrechtlich nicht geschützt.

4.2.2 Geistige Leistung und Schöpfung

Der geschützte Gegenstand ist von geistigem oder ästhetischem Gehalt. Das Geschaffene muss den Verstand (zB Buch, Rede) oder die Sinne (zB Musik, Gemälde) ansprechen. Damit besteht ein deutlicher *Unterschied zum Patent- und Gebrauchsmusterrecht*, wo es um das Auffinden und die praktische Anwendung technischer Naturgesetze geht. Der geistige bzw ästhetische Gehalt muss sich entweder in der Gedankenformung und -führung zeigen oder in ästhetischen Anordnungen, denkbar ist aber auch die Sammlung und Anordnung des dargebotenen Stoffs³⁹⁾.

Mit „*Schöpfung*“ ist die Konkretisierung in einer sinnlich wahrnehmbaren Form gemeint. Im Urheberrecht sind bloße Ideen nie als solche geschützt, sondern nur insoweit, als sie sich in wahrnehmbarer Form verdeutlicht haben. Schutzobjekt ist nur der formgewordene Gedanke⁴⁰⁾.

37) Vgl die Nachweise bei Dittrich, UrhR⁴ (2004) E. 12 ff zu § 2.

38) Vgl Wandtke/Bullinger-Bullinger, UrhG (2002) § 2 UrhG Rz 119 mwN.

39) Kucsko, Geistiges Eigentum (2003) 1111 mwN.

40) OGH 11. 2. 1997, 4 Ob 17/97x – Wiener Aktionismus, *ecolex* 1997, 419 = MR 1997, 98 m Anm Walter = ÖBl 1997, 301.

Dass beim Computerwerk der Nutzer, zB der Spielende, durch sein Verhalten den weiteren Ablauf der Bildfolge beeinflusst, führt zu keinem anderen Ergebnis. Es sind nämlich alle Varianten, die der Spielende durch sein Eingreifen erzeugen kann, schon im Programm vorgesehen. Es sind somit bei deren Erschaffung Computer nur als Hilfsmittel eingesetzt, sodass das Ergebnis des Schaffens dem Menschen zuzurechnen ist, der die Konsole lenkt und bedient, dh gestalterisch tätig ist⁴¹).

4.3 Anwendung auf Computerspiele

Wendet man nun die oben dargelegten Grundsätze auf Computerspiele wie im *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 *Werk-kategorie der Filmkunst* iSd § 4 UrhG zu⁴²).

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 auseinander fallen. 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.

5. Zusammenfassung

Der rechtliche Schutz von Computerprogrammen abseits der urheberrechtlichen Sondervorschriften (§§ 40a bis 40e UrhG) gestaltet sich überraschend vielfältig, da auch einzelnen Elementen eines Computerwerkes, wie zB Bildelemente, Sound, Bewegungsabläufe, Erscheinungsbild und Gesamt-ablauf 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 Computerprogramms 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 Rsp unabhängig vom zugrunde liegenden Programm schutztauglich. Die für ein Computerspiel verwendeten bildlichen Darstellungen können als Gebrauchsgrafik gem § 3 Abs 1 UrhG geschützt sein. Computergenerierte Vorgänge wie zB Computerspiele können selbst geschützte Werke der Filmkunst sein.

41) Vgl OGH 1. 2. 2000, 4 Ob 15/00k – Vorarlberg Online/Wetterkamera, ecolex 2000/186, 439 = GRURInt 2001, 351 = K&R 2001, 460 m Anm Thiele = MR 2000, 167 m Anm Walter = ÖBI 2000, 276.

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



Der Autor:

RA Dr. Clemens Thiele, LL.M. Tax (GGU); Gründer der RA-Kanzlei EUROLAWYER® in Salzburg; Fachbuchautor; Verfasser des Standardkommentars zum Werbeabgabengesetz (2000); gerichtlich beeideter Sachverständiger für Urheberfragen aller Art, insb Neue Medien und Webdesign.

Publikationen des Autors:

Laimer/Russegger/Thiele
Heimvertrags- und Heimaufenthaltsgesetz
Wien 2004, 112 Seiten
Preis: 23 €
Bestellnummer: 32.16.01
ISBN: 3-7007-3035-7



Orac aktuell WirtschaftsrechtsInfo

Die WirtschaftsrechtsInfo informiert über alle wichtigen Bereiche dieses Rechtsgebietes: Handelsrecht, Gesellschaftsrecht, Wettbewerbsrecht, Medienrecht, Versicherungsrecht, Insolvenzrecht etc.

Topaktuell alle 2 bis 3 Wochen!

Jahresabonnement 2005: €84,- (18 Ausgaben), Sammelmappe € 6,54 pro Stück

Für Ihre Bestellung: Tel.: (01) 534 52-0 oder Fax: (01) 534 52-141

LexisNexis®
ARD Orac