



Spiele und Urheberrechts- schutz

RA Dr. Stefan Risthaus
RA Dirk Feldmann

Schriftenreihe der Spiele-Autoren-Zunft e.V.
Öffentliche Sonderausgabe
Stand September 2016



Vorbemerkung

Die vorliegende Ausgabe ist der fünfte Titel der SAZ-Zeichen. Diese Publikationsreihe ist ein Gemeinschaftsprojekt von Mitgliedern der Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ) für deren Mitglieder. Die meisten Titel dieser Reihe sind exklusiv für Mitglieder bestimmt und sollen diese möglichst umfassend über die Grundlagen der Entwicklung von Spielen und über alles, was damit zusammenhängt, informieren und sie dabei weiterqualifizieren.

Die vorliegende Sonderausgabe ist angesichts der Relevanz des Themas und seiner Bedeutung über die Mitglieder hinaus öffentlich. Diese juristische Stellungnahme dient der Verteidigung der legitimen Interessen der Spieleautoren als Urheber.

Die Verfasser:

Dr. Stefan Risthaus ist Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz in Wolfsburg und Mitglied im Beirat der SAZ.

Dirk Feldmann ist Rechtsanwalt und Gründungspartner in der Sozietät *Unverzagt Von Have* in Hamburg und Justiziar der SAZ (2012–2018) sowie einer Reihe weiterer Urheberverbände.

Redaktion, Layout und Satz: Christian Beiersdorf, Stefan Malz.

©2013 Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ)

Herausgeber: Der Vorstand

SAZ-Geschäftsstelle: Friedhofstr. 1, D-68623 Lampertheim

www.spieleautorenzunft.de

Zitate sind mit Quellenangabe ausdrücklich erlaubt; Belegexemplare werden an die Geschäftsstelle der SAZ erbeten.

Inhalt

Vorbemerkung.....	2
Spiele und Urheberrechtsschutz	4
I. Das Spiel als Werk.....	4
II. Mythos „Spielidee“: eine Begriffsklärung	5
III. Spielregeln als persönlich-geistige Schöpfungen.....	6
IV. Schöpfungshöhe: Gestaltungsfreiheit als Maßstab	7
V. Schutz für einzelne Teile?	9
VI. Spiele als Werk wie jedes andere.....	10
VII. Spieleautoren als Urheber	11

Spiele und Urheberrechtsschutz

In letzter Zeit gab es in unterschiedlichen Bereichen und Medien Diskussionen mit teilweise zweifelhaften Stellungnahmen zur Frage der Urheberrechtsfähigkeit von Spielen. Verwundern muss dabei die Haltung der Fachgruppe Spiel, die den urheberrechtlichen Schutz von Autorenspielen grundsätzlich infrage stellt. Hieraus leitet sie ab, dass die SAZ als Organisation der Spieleautoren keine Vereinbarungen nach § 36 UrhG abschließen kann.

Die Diskussion wird durch Missverständnisse zu Fach-Begriffen aus der Spielszene bzw. Juristenkreisen und eine unzureichende Auseinandersetzung mit den einschlägigen Urteilen geprägt. Zwei Punkte lassen sich dabei vorab schnell klären:

Offensichtlich gegenstandslos ist das Argument, dass Spiele nicht im Urheberrechtsgesetz erwähnt seien und deshalb keinen Schutz genießen könnten. Das Gesetz ist offen für alle Werkarten. Insbesondere ist die Aufzählung in § 2 I UrhG nicht abschließend, sodass es eine Vielzahl von geschützten Werken gibt, die sich nicht in die ausdrücklich aufgeführten Werkarten einordnen lassen (Nordemann in Fromm/Nordemann 10. Auflage 2008, § 2, Rn. 11).

Ebenso wenig fruchtbar ist die Frage, ob der Name eines Spiels dem Titelschutz zugänglich ist, weil der Werkbegriff des Titelschutzrechts und des Urheberrechts unterschiedliche Voraussetzungen haben (Ströbele/Hacker Markengesetz 10. Auflage 2012, § 5, Rn. 87).

I. Das Spiel als Werk

Urheberrechtlich geschützt sind nach §§ 1, 2 I, II UrhG persönlich-geistige Schöpfungen der Literatur, Wissenschaft und Kunst. Hierunter fallen grundsätzlich auch Spiele (Schricker GRUR Int. 2008, 200, 203).

Für einzelne Materialien des fertigen Endprodukts, wie den grafisch ausgestalteten Spielplan, die Schachtel-Grafik und Spielkarten mit entsprechenden Illustrationen dürfte unstrittig sein, dass der urheberrechtliche Schutz für (bildende) Kunst regelmäßig eingreift

(§ 2 I Nr. 4 UrhG). Die entscheidende Frage ist aber, ob auch die Spielregel in ihrem geistigen Inhalt, also die durch die Regel festgelegten Handlungsoptionen und Spielabläufe an sich geschützt sind, also auch unabhängig von der Grafik und dem Thema. Spieleautoren entwickeln üblicherweise nur das Spielregelwerk, legen also die Spielabläufe und Handlungsoptionen fest, die in der schriftlich abgefassten Spielregel (häufig unzutreffend als Spielanleitung bezeichnet) und mit vorläufigem Material als Prototyp dem Verlag präsentiert werden.

II. Mythos „Spielidee“: eine Begriffsklärung

Als häufigstes Argument wird gegen einen Urheberrechtsschutz für den gedanklichen Inhalt von Spielen (die Spielabläufe, im Folgenden verkürzt „Spiel“) angeführt, dass „Ideen“ keinen Schutz hätten, sodass auch die „Spielidee“ hinter einem Spiel nicht geschützt sein könne. Die Ideen sind frei, heißt es.

Richtig ist, dass abstrakte Ideen, die (noch) nicht zu einem konkreten Werk verdichtet sind, keinen Schutz genießen (Norde mann in Fromm/Nordemann, 10. Auflage 2008, § 2, Rn. 106). Dies gilt aber grundsätzlich für alle Werkformen, nicht nur für Spiele. Wer sich bspw. ein Wirtschaftsspiel ausdenken will und nur die Vorstellung hat, dass Angebot und Nachfrage irgendwie den Preis bestimmen sollen, kann für diese Gedankenspiele natürlich keinen Schutz beanspruchen. Selbst wenn das Spiel einmal fertig ist und detaillierte Regeln dazu enthält, wie die Angebote an Warenmengen und die Nachfrage ermittelt werden und zu einem Preis führen, bleibt die dahinter stehende abstrakte „Idee“ frei von Urheberrechten.

Die erste Voraussetzung des Urheberrechtsschutzes, die Konkretisierung, liegt bei Autorenspielen allerdings regelmäßig vor, weil die einem Verlag präsentierten Spiele eine schriftliche Spielregel haben oder in einem Präsentationsgespräch die Spielregel mündlich mitgeteilt wird. Die Konkretisierung auf einen bestimmten Spielablauf ist also erfolgt; das Stadium der abstrakten Idee ist überwunden.

Auch die aktuelle Rechtsprechung bestätigt, dass zwar abstrakte Ideen für Spielprinzipien keinen Schutz genießen können, wohl aber konkret ausgearbeitete Spiele (vgl. OLG Köln GRUR-RR 2013, 1, 7 – Lernspiele; LG Leipzig Beschluss vom 04.03.2009; Az. 5 O 905/09).

III. Spielregeln als persönlich-geistige Schöpfungen

Kernpunkt der Prüfung urheberrechtlichen Schutzes ist die Frage, ob es sich bei dem Geschaffenen um eine „persönliche“ geistige Schöpfung handelt. Nur dann liegt ein „Werk“ im Sinne des Urheberrechts vor (§ 2 II UrhG).

Als Sprachwerk nach § 2 I Nr. 1 UrhG verfügt die schriftlich abgefasste oder mündlich vorgetragene Spielregel normalerweise über urheberrechtlichen Schutz, der eine wortwörtliche Vervielfältigung ohne jede Änderung verbietet. Bei Sprachwerken wird aber nicht nur die äußere Form, also die Wortwahl, grammatikalische oder rhetorische Leistung, sondern auch der gedankliche Inhalt geschützt, wenn er seinerseits eine persönlich geistige Schöpfung darstellt. Dies setzt voraus, dass der Inhalt eine Individualität aufweist, also nicht Altbekanntes wieder erzählt. Beim Roman spricht man von der zugrunde liegenden „Fabel“ (zum Schutz hierzu Erdmann WRP 2002, 1329, 1334).

Wer die „Harry Potter“-Geschichten mit eigenen Worten, aber unter Übernahme aller individuellen Handlungsstränge selbst erzählt, verletzt die Urheberrechte an dem Roman. Wer das Märchen von Hänsel und Gretel in eigener Ausschmückung niederschreibt, kann niemandem verbieten, Hänsel und Gretel in der altbekannten Version zu verwenden, sondern nur eine Übernahme seiner neuen Art der Erzählung untersagen.

Bei Harry Potter erfasst der Schutz also auch den Inhalt der Erzählung, weil er neu und individuell ist; bei der neuen Version von Hänsel und Gretel erfasst der Schutz nur die äußere Form (genaue Wortwahl).

Ein Mangel an Individualität kann sich daraus ergeben, dass der Stoff bereits altbekannt ist. Er kann aber auch darin begründet sein, dass das Geschaffene so banal ist, dass jeder darauf gekommen wäre, bspw. weil es sowieso keine ernst zu nehmende Alternative gibt. So bspw. bei Gebrauchsanleitungen für Küchengeräte, bei denen vorgegeben ist, welchen Inhalt sie haben müssen – die Knöpfe und Bauteile des Geräts geben die zu befolgenden Gebrauchsschritte vor, die dann nur noch vom Schreiber der Anleitung beschrieben werden müssen.

Maßgeblich ist also die gestalterische Freiheit des Autors. Dabei muss im Einzelfall geprüft werden, ob lediglich Handlungsanweisungen mathematisch-technischer Art ohne Gestaltungsalternativen abgefasst werden oder auf künstlerisch-schöpferischer Phantasie beruhendes neues geschaffen wird (im Ansatz soweit noch zutreffend LG Mannheim 29.02.2008 – Az. 7 O 240/07).

IV. Schöpfungshöhe: Gestaltungsfreiheit als Maßstab

Auch bei Spielen gibt es mehr oder weniger banale Schöpfungen, die keine hinreichende Individualität aufweisen mögen, bspw. Spiele, bei denen Paare aus verdeckten Kärtchen aufgespürt werden sollen (MEMORY®). Wird hier von anderen eine abweichende äußere Gestaltung gewählt, liegt keine Rechtsverletzung vor (Beispiel von Hertin GRUR 1997, 799, 809).

Die meisten von Autoren geschaffenen Spiele basieren aber auf der Entwicklung von verschiedenen Handlungsoptionen für die Spieler, aus denen diese auswählen können. Je nach den Entscheidungen der Spieler verändert sich der Spielverlauf. Der Spieleautor muss sicherstellen, dass das Spiel bei jeder denkbaren Entscheidung der Spieler funktioniert, also zu dem definierten Spielziel führt. Es darf nicht in einer Sackgasse enden.

Grundsätzlich ist für jede Handlungsoption, die der Spieler in einem Spiel erhält und deren Folgen für den Spielablauf eine Vielzahl von Alternativen denkbar. Aus diesen Alternativen muss der Autor die nach seiner persönlichen Ansicht für den Spielspaß beste aus-

wählen. Die Auswahl durch den Autor nach seinen persönlichen Erfahrungen und Erlebnissen machen das in der Spielregel definierte Spiel zu einer persönlichen geistigen Schöpfung (OLG München ZUM 1995, 48, 50 – Logistikspiel; zu § 2 I Nr. 7 UrhG – Lernspiele: LÜK-Kästen als wissenschaftliche Darstellungen).

Beispielsweise sind bei Würfelspielen die Gestaltungsmöglichkeiten riesig, obwohl gewisse Elemente bekannt sind (Oechsler GRUR 2009, 1101, 1106). Wie viele Würfel werden verwendet? Zählen alle Würfelresultate oder nur die höchsten? Darf man nachwürfeln? Wenn ja, mit wie vielen Würfeln, wie oft? Daran können sich beliebig viele verschiedene Folgen knüpfen, bspw. bekommt jeder mit einer bestimmten Augenzahl Punkte? Wenn ja, steigert sich die Punktzahl mit der Anzahl der Augen oder entscheidet die Platzierung relativ zu den anderen Spielern?

Zwischen allen diesen Alternativen zur Festlegung der Optionen für die Spieler und deren Folgen für die Spielabläufe (und noch viel, viel mehr) muss der Autor auswählen und prägt das Spiel so durch seine Persönlichkeit (Oechsler GRUR 2009, 1101, 1106, insoweit unzutreffend LG Mannheim 29.02.2008 – Az. 7 O 240/07, wo der literarische Gedankeninhalt, also die „Fabel“ offenbar dem mit Thema des Spiels, nicht mit dem gedanklichen Inhalt der Spielregel gleichgesetzt wird).

Dagegen ist das altbekannte und banale Prinzip „Würfle und setze Deine Figur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts“ natürlich nicht urheberrechtlich geschützt.

Wie eine Fabel für einen Roman oder ein Gedicht genießen von Autoren entwickelte Spielabläufe als gedanklicher Inhalt der Spielregeln deshalb bei entsprechender Individualität als persönlich geistige Schöpfung urheberrechtlichen Schutz (Henkenborg, Der Schutz von Spielen, 1995, S. 134; Hertin GRUR 1997, 799, 808; Schricker GRUR Int. 2008, 200, 203). Wie bei anderen Werkarten kann die Individualität auch auf der originellen Zusammenstellung bekannter Elemente beruhen (OLG Köln GRUR-RR 2013, 1, 8 – Lernspiele).

Genau in diesem Sinn hat der Bundesgerichtshof in dem viel zitierten Urteil „Zahlenlotto“ entschieden (BGH GRUR 1962, 51, 52). Eine schriftlich niedergelegte Spielregel genieße nicht nur Schutz in ihrer wörtlichen Ausgestaltung, sondern auch in ihrem gedanklichen Inhalt, also für den darin festgelegten Spielablauf (zuletzt LG Leipzig Beschluss vom 04.03.2009; Az. 5 O 905/09). Im konkreten Fall stellte der BGH fest, dass der Beklagte die Spielregel nicht wörtlich abgeschrieben hatte. Es komme deshalb auf den Inhalt der Spielregel an. Er prüfte dann, ob der übernommene gedankliche Inhalt der Spielregel des Klägers die erforderliche Schöpfungshöhe hatte. Wegen der geringen Abweichungen zu altbekannten Spielen hat der BGH dies im konkreten Fall verneint. Es wäre allerdings ein Fehler, daraus zu folgern, dass Spiele per se die erforderliche Schöpfungshöhe nicht oder nur im Ausnahmefall aufweisen können. Der BGH weist ausdrücklich darauf hin, dass die Anforderungen nicht höher sind als bei anderen Werken (wörtlich: „an das für die Zubilligung eines Urheberrechtsschutzes erforderliche Maß der geistigen Leistung (sind) keine hohen Anforderungen zu stellen“).

V. Schutz für einzelne Teile?

Einzelne Teile eines Werks können für sich genommen Urheberrechtsschutz genießen, wenn sie ihrerseits im Einzelfall die erforderliche Individualität und Schöpfungshöhe aufweisen. Für einzelne Spielmechanismen oder gar abstrakte Ideen wie das Einsetzen von Spielfiguren zum Auslösen von bestimmten Aktionen (Worker Placement) oder thematische Element wie das Besiedeln einer Insel, das Begründen eines Königreichs oder das Nachziehen von Karten gilt sicherlich kein eigenständiger Schutz. Die erforderliche Individualität dürfte hier fehlen.

Andererseits kann die Übernahme des wesentlichen Kerns eines Spiels in ein neues Spiel eine Urheberrechtsverletzung darstellen, auch wenn einige einzelne Regeln verändert, weggelassen oder neu hinzugenommen werden. Wie bei allen anderen Werken ist dann unter Bewertung der einzelnen Elemente zu entscheiden, ob es sich

um eine freie Bearbeitung¹ oder eine Urheberrechtsverletzung handelt (§§ 23, 24 UrhG). Das gleiche gilt bei Erweiterungen zu bestehenden Spielen, die wie eine Fortsetzung eines Romans und Fortschreibung der Fabel des Originals (BGH GRUR 1999, 984, 987-Laras Tochter) zu werten sind.

VI. Spiele als Werk wie jedes andere

Der Urheberrechtsschutz für die Leistung der Spieleautoren hängt nach dem vorstehenden von den gleichen Voraussetzungen ab wie bei anderen Werkarten. Wenn die vom Gesetz geforderte Schöpfungshöhe erreicht ist, genießen Spiele in ihren Spielregeln und Spielabläufen Urheberrechtsschutz. Von Autoren entwickelte Spiele sind in der Regel das Ergebnis eines längeren, durch die persönlichen Erfahrungen und Gedanken des Autors geprägten Auswahlprozesses, aus einer Vielzahl von Regelalternativen die beste Möglichkeit auszuwählen. Deshalb sind die Autorenspiele grundsätzlich als urheberrechtliche geschützt anzusehen. Nur in Ausnahmefällen mögen keine oder nur eine äußerst geringe Anzahl an Gestaltungsfreiräumen bzw. -alternativen zur Verfügung gestanden haben, so dass das Spiel insgesamt als banal anzusehen sein könnte.

Fast alle Verlage erkennen die Urheberrechte der Autoren in ihren Verträgen und auf ihren Webseiten ausdrücklich an und wollen die Autoren verpflichten, ihre Spiele auf eine etwaige Verletzung von Urheberrechten an bereits bestehenden Spielen zu prüfen. Vor diesem Hintergrund verwundert die gegenteilige Haltung der Dachorganisation der Verlage, der Fachgruppe Spiel im Deutschen Verband der Spielwarenindustrie. Diese stellt in Frage, dass Spieleautoren Urheber im Sinne des Urheberrechts seien und spricht daher der SAZ die Vertretungsberechtigung nach § 36 UrhG in

¹ Als freie Bearbeitung eines bestehenden Werks ist es stets erlaubt, ein neues Werk zu schaffen, das zwar das ursprüngliche Werk zur Vorlage hat, insgesamt aber so stark verändert ist, dass das alte Werk vollständig verblasst und im neuen Werk nicht mehr entscheidend erkennbar ist. Bei einem Spiel liegt das urheberrechtlich geschützte Werk in den entwickelten Spielabläufen, so dass eine rein sprachliche Umformulierung, eine neue Grafik oder ein neues Thema in keinem Fall ausreichen können, um eine "freie Bearbeitung" anzunehmen.

Abrede. In der Konsequenz wird damit auch generell das Urheberrecht an Spielen in Frage gestellt.

VII. Spieleautoren als Urheber

Wir stellen fest, dass bei näherer Betrachtung Spieleautoren grundsätzlich Urheber im Sinne des Urheberrechtsgesetzes sind. Sie können deshalb eine Vereinigung nach § 36 UrhG gründen. Die Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ) erfüllt als einzige Organisation dieser Art in Deutschland die Voraussetzungen als repräsentative Vereinigung, weil sie die Mehrheit der deutschen Spieleautoren zu Mitgliedern hat. Dies zeigt auch eine repräsentative Untersuchung des Anteils veröffentlichter Spiele bei einzelnen Verlagen von Mitgliedern der SAZ. Der Verein hat jetzt zudem auch die nach § 36 UrhG geforderten satzungsrechtlichen Voraussetzungen dafür geschaffen, seine Mitglieder gegenüber Verwertern zu vertreten.

Februar 2013

In der Reihe SAZ-Zeichen sind bisher folgende Titel erschienen, die exklusiv und kostenlos für Mitglieder der SAZ zur Verfügung stehen:

SAZ-Zeichen Nr. 1

SpielleutorInnen: Von der Idee zum Werk

36 Seiten, erschienen 2010

SAZ-Zeichen Nr. 2

Praxistipps zum Bau von Prototypen

60 Seiten, erschienen 2010

SAZ-Zeichen Nr. 3:

Theorie- und Praxisgrundlagen für Spielregeln

52 Seiten, erschienen 2011

SAZ-Zeichen Nr. 4:

Zusammenarbeit und Verträge mit Verlagen

54 Seiten, erschienen 2013