

Frank Schwalb

**Angriff der Klone. Ausreichender Schutz
vor Nachahmungen von Bildschirmspielen
im deutschen Urheberrecht?**

Bachelorarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2015 GRIN Verlag
ISBN: 9783668667228

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/416011>

Frank Schwalb

Angriff der Klone. Ausreichender Schutz vor Nachahmungen von Bildschirmspielen im deutschen Urheberrecht?

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

HOCHSCHULE WISMAR
FAKULTÄT FÜR WIRTSCHAFTSWISSENSCHAFTEN

BACHELOR-THESIS

Angriff der Klone –
Ausreichender Schutz vor Nachahmungen von
Bildschirmspielen im deutschen Urheberrecht?

Bachelorarbeit zur Erlangung des Grades eines

Bachelor of Laws in Wirtschaftsrecht

der Hochschule Wismar

eingereicht von

Frank Schwalb

Wismar, den 26.03.2015

LITERATURVERZEICHNIS	IV
RECHTSPRECHUNGSVERZEICHNIS	XII
ABBILDUNGSVERZEICHNIS.....	XVII
TABELLENVERZEICHNIS	XVIII
ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS.....	XIX
A. EINFÜHRUNG.....	1
B. DAS BILDSCHIRMSPIEL - EIN GRUNDRISS.....	2
I. BEGRIFFSBESTIMMUNG.....	3
II. GESCHICHTE	6
III. ENTWICKLUNG.....	11
C. DAS KLON-PROBLEM.....	14
D. DIE URHEBERRECHTLICHE SCHUTZFÄHIGKEIT EINES BILDSCHIRMSPIELS .	18
I. SCHUTZ ALS COMPUTERPROGRAMM	20
II. SCHUTZ ALS GESAMTWERK	24
1. SCHUTZ ALS FILMWERK.....	24
2. SCHUTZ ALS LAUFBILD	26
3. SCHUTZ ALS MULTIMEDIAWERK.....	27
III. SCHUTZ EINZELNER BESTANDTEILE	28
1. SPIELIDEE	28
2. SPIELKONZEPT	31
A) SPIELMUSTER.....	33
B) SPIELREGELN & BALANCE	34
C) SPIELHANDLUNG	39
D) SPIELABLAUF	40
E) ERGEBNIS	40
3. SPIELGENRE	42
4. SPIELTEXTE.....	43
5. SPIELGRAFIKEN	44
6. SPIELMUSIK.....	45
7. SPIELVERTONUNG.....	45
8. SPIELFIGUREN	46
E. DER SCHUTZ VOR NACHAHMUNGEN.....	47
I. URHEBERRECHTLICHE SCHUTZMÖGLICHKEITEN	47
1. SCHUTZ VOR ENTSTELLUNG.....	48
2. SCHUTZ VOR BEARBEITUNGEN UND UMGESTALTUNGEN	49
3. FREIE BEARBEITUNGSMÖGLICHKEITEN.....	50

II.	ANWENDUNG AUF BILDSCHIRMSPIELE	51
F.	ANWENDUNG AUF NACHAHMUNGEN VON BILDSCHIRMSPIELEN	55
I.	TETRIS ./ MINO	55
1.	EINORDNUNG IN EIN SPIELGENRE	55
2.	VERGLEICH DES SPIELKONZEPTS	56
3.	PRÜFUNG DER EINZELNEN SPIELBESTANDTEILE	57
A)	SPIELKONZEPT	58
B)	AUDIOVISUELLE ELEMENTE	58
4.	ERGEBNIS	59
II.	CRUSH THE CASTLE ./ ANGRY BIRDS	60
1.	EINORDNUNG IN EIN SPIELGENRE	60
2.	VERGLEICH DES SPIELKONZEPTS	61
3.	PRÜFUNG DER EINZELNEN SPIELBESTANDTEILE	62
A)	SPIELKONZEPT	62
B)	AUDIOVISUELLE DARSTELLUNG	63
4.	ERGEBNIS	63
III.	LIMBO OF THE LOST	64
G.	EXKURS: WEITERE SCHUTZMÖGLICHKEITEN EINES BILDSCHIRMSPIELS	65
I.	MARKENSCHUTZ	65
II.	DESIGNSCHUTZ	66
III.	TITELSCHUTZ	68
IV.	PATENT- UND GEBRAUCHSMUSTERSCHUTZ	70
V.	WETTBEWERBSRECHTLICHER SCHUTZ	70
H.	ERGEBNIS	74
	ANLAGENVERZEICHNIS	XXIII
	GLOSSAR	XXXII

Literaturverzeichnis

- Ahlberg, Hartwig / Götting, Hans-Peter* (Hrsg.), Beck'scher Online-Kommentar Urheberrecht, Edition: 7, (Stand: 01.01.2015) (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Ahlberg/Götting*).
- Anders, Wilfried*, Die Patentierbarkeit von Programmen für Datenverarbeitungsanlagen: Rechtsprechung im Fluß?, GRUR 1989, 861-868.
- Baumann, Hendrik / Hofman, Ruben A.*, Hybride Computer- und Videospiele aus jugendschutzrechtlicher Sicht, ZUM 2010, 863-873.
- Baumgartner, Ulrich / Ewald, Konstantin*, Apps und Recht, München 2013.
- Benkard, Georg* (Hrsg), Patentgesetz, Kommentar, 10. Aufl., München 2006 (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Benkard*).
- Berking, Christina*, Die Unterscheidung von Inhalt und Form im Urheberrecht, Baden-Baden 2002 (zugl. Diss. Dresden 2002).
- Betten, Jürgen*, Patentschutz von Computerprogrammen, GRUR 1995, 775-789.
- Beyer, Hans*, Der Begriff der Information als Grundlage für die Beurteilung des technischen Charakters von programmbezogenen Erfindungen, GRUR 1990, 399-410.
- Brandi-Dohrn, Matthias*, Der Schutz von Computersoftware in Rechtsprechung und Praxis, GRUR 1987, 1-6.
- Bullinger, Winfried / Czychowski, Christian*, Digitale Inhalte: Werk und/oder Software? Ein Gedankenspiel am Beispiel von Computerspielen, GRUR 2011, 19-26.
- Bullinger, Winfried / Jani, Ole*, Fußballübertragung in der virtuellen Welt. Lizenz erforderlich oder nicht?, ZUM 2008, S. 897-904.
- Büchner, Thomas*, Schutz von Computerbildern als Lichtbild(werk), ZUM 2011, 549-552.
- Büscher, Wolfgang / Dittmer, Stefan / Schiwy, Peter* (Hrsg.), Gewerblicher Rechtsschutz - Urheberrecht - Medienrecht, 2. Aufl., Köln 2011 (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Büscher/Dittmer/Schiwy*).
- Diegmann, Heinz / Kuntz, Wolfgang*, Praxisfragen bei Onlinespielen, NJW 2010, 561-566.
- Dreier, Thomas / Schulze, Gernot*, Urheberrecht, Kommentar, 4. Aufl., München 2013 (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Dreier/Schulze*).
- Dreyer, Gunda / Kotthoff, Jost / Merkel, Astrid*, Urheberrecht, Kommentar 3. Aufl., München 2013 (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Dreyer/Kotthoff/Merkel*).

- Duisberg Alexander / Picot, Henriette* (Hrsg.), *Recht der Computer- und Videospiele, The Law of Video and Computer Games*, Berlin 2013 (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Duisberg/Picot*).
- Eder, Jens*, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg 2008 (zugl. Diss. Hamburg 2002).
- Eichmann, Helmut / Vogel von Falckenstein, Roland*, *Geschmacksmustergesetz, Kommentar*, 4. Aufl., München 2010 (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Eichmann/v. Falckenstein*).
- Fehr, Wolfgang*, *Videospiele - ein unkompliziertes Spielvergnügen*, in: *Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang* (Hrsg.), *Handbuch Medien: Computerspiele*, Bonn 1997, S. 99-102.
- Fezer, Karl-Heinz*, *Markenrecht, Kommentar*, 4. Aufl., München 2009.
- Fritz, Jürgen*, *Was sind Computerspiele?*, in: *Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang* (Hrsg.), *Handbuch Medien: Computerspiele*, Bonn 1997, S. 81-86.
- Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang*, *Computerspiele - Bunte Welt im grauen Alltag. Ein medien- und kulturpädagogisches Arbeitsbuch*, Bonn 1993.
- Fuchs, Andreas*, *Allgemeiner Kennzeichenschutz für geistige Produkte - zugleich ein Beitrag zum Verhältnis von Werktitel und Marke -*, GRUR 1999, 460-467.
- Fullerton, Tracy / Swain, Christopher / Hoffman, Steven S.*, *Game Design Workshop. A Play-centric Approach to Creating Innovative Games*, 2. Aufl., Kalifornien 2008.
- Ganguin, Sonja*, *Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen*, Wiesbaden 2010.
- Gebhardt, Gerd*, *Die Erwartungen der Tonträgerwirtschaft an den zweiten Korb*, ZUM 2003, 1022-1025.
- González, Alexander*, *Der digitale Film. Urheberrechtliche Aspekte der Computeranimation und der digitalen Filmnachbearbeitung*, Baden-Baden 2002 (zugl. Diss. Erlangen 2002).
- Graef, Ralph Oliver*, *Die fiktive Figur im Urheberrecht*, ZUM 2012, 108-117.
- Freiherr von Gravenreuth, Günter*, *Computerspiele und Urheberrecht. Eine Rechtsprechungsübersicht*, CR 1987, 161-166.
- Haass, Jörg*, *Müller oder Brecht? Zum Einfluß von Kunstfreiheit und Eigentumsgarantie bei Übernahme geschützter Textteile in neue Werke*, ZUM 1999, 834-838.
- Harte-Bavendamm, Henning / Henning-Bodewig, Frauke* (Hrsg.), *Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb (UWG), Kommentar*, 2. Aufl., München 2009 (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Harte-Bavendamm/Henning-Bodewig*).

- von Have, Harro / Eickmeier, Frank*, Der gesetzliche Rechtsschutz von Fernseh-Show-Formaten, ZUM 1994, 269-277.
- Henkenborg, Uwe Andreas*, Der Schutz von Spielen. Stiefkinder des gewerblichen Rechtsschutzes und Urheberrechts, München 1995 (zugl. Diss. Berlin 1994).
- Hertin, Paul W.*, Zur urheberrechtlichen Schutzfähigkeit von Werbeleistungen unter besonderer Berücksichtigung von Werbekonzeptionen und Werbeideen, GRUR 1997, 799-816.
- Hertin, Paul W.*, Urheberrecht, 2. Aufl., München 2008.
- Hilty, Reto M. / Drexl, Josef / Nordemann, Wilhelm* (Hrsg.), Schutz von Kreativität und Wettbewerb. Festschrift für Ulrich Loewenheim zum 75. Geburtstag, München 2009 (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Hilty/Drexl/Nordemann*).
- Hoeren, Thomas*, Urheberrecht 2000 - Thesen für eine Reform des Urheberrechts, MMR 2000, 3-7.
- Hofmann, Phillip*, Die Schutzfähigkeit von Computerspielesystemen nach Urheberrecht. „How to keep your balance - playfully“, CR 2012, 281-288.
- Hofmann, Phillip*, Verdient digitales Spielen ein Leistungsschutzrecht? Zum Begriff des „ausübenden Künstlers“ im geltenden Urheberrecht, ZUM 2013, 279-287.
- Hofmann, Phillip*, Urheberrechtlicher Schutz für Konzepte von Medienprodukten - It's all inside. Tendenzen zur Auflösung des pauschalen Freihaltebedürfnisses für Unterhaltungskonzepte, CR 2013, 485-493.
- Holowaty, Christoph*, Verkaufshits & Megatrends: Kennzeichen erfolgreicher Computer- und Videospiele, in: *Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang* (Hrsg.), Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997, S. 157-165.
- Honscheck, Sebastian*, Der Schutz des Urhebers vor Änderungen und Entstellungen durch den Eigentümer, GRUR 2007, 944-950.
- Ingerl, Reinhard / Rohnke, Christian*, Markengesetz, Kommentar, 3. Aufl., München 2010.
- Jacobs, Rainer*, Werktitelschutz für Computerspiele und Computerprogramme, GRUR 1996, 601-607.
- Jäger, Solveigh*, Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele, Wiesbaden 2013.
- Juul, Jesper*, Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, Massachusetts 2005.
- Katko, Peter / Maier, Tobias*, Computerspiele - Die Filmwerke des 21. Jahrhunderts?, MMR 2009, 306-311.

- Katzenberger, Paul*, Kein Laufbildschutz für ausländische Videospiele in Deutschland, GRUR Int. 1992, 513-519.
- Katzenberger, Paul*, TRIPS und das Urheberrecht, GRUR Int. 1995, 447-468.
- Keller, Janette / Schäfer, Johannes / Weber, Joerg*, Die Gamesbranche. Ein ernstzunehmender Wachstumsmarkt, 2. Aufl., Wiesbaden 2010.
- Kent, Steven L.*, The Ultimate History of Video Games, Kalifornien 2001.
- Killian, Wolfgang / Heussen, Benno* (Hrsg.), Computerrechts-Handbuch, Kommentar, 32. Ergänzungslieferung, München 2013 (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Killian/Heussen*).
- Krasemann, Henry*, Onlinespielrecht - Spielwiese für Juristen, MMR 2006, 351-357.
- Kreutzer, Till*, Computerspiele im System des deutschen Urheberrechts. Eine Untersuchung des geltenden Rechts für Sicherungskopien und Schutz technischer Maßnahmen bei Computerspielen, CR 2007, 1-7.
- Kochmann, Kai*, Schutz des „Know-how“ gegen ausspähende Produktanalysen („Reverse Engineering“), Berlin 2009.
- Köhler, Helmut / Bornkamm, Joachim*, Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb, Kommentar, 33. Aufl., München 2015 (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Köhler/Bornkamm*).
- Kolle, Gert*, Der Rechtsschutz der Computersoftware in der Bundesrepublik Deutschland, GRUR 1982, 443-461.
- Kolle, Gert*, Berichte der deutschen Landesgruppe für die Tagung des Geschäftsführenden Ausschusses vom 13. bis 18. Mai 1985 in Rio de Janeiro, GRUR Int. 1985, 29-33.
- Körber, Thomas C. / Lee, U-Ju Tomy*, Rechtliche Bewertung der Markenbenutzung in Computerspielen nach dem Opel-Blitz-Urteil des EuGH, WRP 2007, 609-615.
- Kuß, Christian / Schmidtman, Karin*, Gaming - Rechtliche Risiken und Möglichkeiten für Spieleanbieter in Deutschland, K&R 2012, 782-787.
- Lambrecht, Arne*, Der urheberrechtliche Schutz von Bildschirmspielen, Baden-Baden 2006 (zugl. Diss. Freiburg 2006).
- Lehmann, Michael*, Der Rechtsschutz von Computerprogrammen in Deutschland, NJW 1988, S. 2419-2423.
- Lehmann, Michael* (Hrsg.), Rechtsschutz und Verwertung von Computerprogrammen, 2. Aufl., Köln 1993 (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Lehmann*).
- Lehmann, Michael*, Neuer Titelschutz von Software im Markengesetz, CR 1995, 129-133.

- Lehmann, Michael / Schneider, Jochen*, Kriterien der Werkqualität von Computerspielen gem. § 2 UrhG, NJW 1990, 3181-3184.
- Leistner, Matthias*, Bei Spielen nichts Neues? Zugleich Besprechung von BGH, Urt. v. 1.6.2011 - I ZR 140/09 - Lernspiele, GRUR 2011, 761-767.
- Lischka, Konrad*, Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels, Hannover 2002.
- Litten, Rüdiger*, Urheberrechtlicher Schutz für Fernsehshow- und Fernsehserienformate, MMR 1998, 412-416.
- Lober, Andreas*, Monopoly spielen verboten? „Social Games“ und „Social Networks“ im Lichte des Kartellrechts, GRUR-Prax 2010, 453-455.
- Lober, Andreas / Weber, Olaf*, Money for Nothing? Der Handel mit virtuellen Gegenständen und Charakteren, MMR 2005, 653-660.
- Loewenheim, Ulrich*, Urheberrechtlicher Schutz von Videospiele, in: *Forkel, Hans/Kraft, Alfons* (Hrsg.), Beiträge zum Schutz der Persönlichkeit und ihrer schöpferischen Leistungen: Festschrift für Heinrich Hubmann zum 70. Geburtstag, Frankfurt am Main, 1985, S. 307-324.
- Loewenheim, Ulrich*, Der urheberrechtliche Schutz der Computer-Software, ZUM 1985, S. 26-33.
- Loewenheim, Ulrich*, Höhere Schutzuntergrenze des Urheberrechts bei Werken der angewandten Kunst?, GRUR Int. 2004, 765-767.
- Loewenheim, Ulrich* (Hrsg.), Handbuch des Urheberrechts, Kommentar, 2. Aufl., München 2010 (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Loewenheim*).
- Loschelder, Michael*, Vervielfältigung oder Bearbeitung? Zum Verhältnis des § 16 UrhG zu § 23 UrhG, GRUR 2011, 1078-1083.
- Maaßen, Wolfgang*, Urheberrechtliche Probleme der elektronischen Bildverarbeitung, ZUM 1992, 338-352.
- Neitzel, Britta*, Spielerische Aspekte digitaler Medien - Rollen, Regeln, Interaktionen, in: *Thimm, Caja* (Hrsg.), Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft, Wiesbaden 2010, S. 107-125.
- Nordemann, Wilhelm*, Bildschirmspiele - eine neue Werkart im Urheberrecht, GRUR 1981, 891-894.
- Nordemann, Wilhelm / Nordemann, Axel / Nordemann, Jan Bernd*, Urheberrecht, Kommentar, 11. Aufl., Stuttgart 2014 (zitiert: *Bearbeiter*, in: *Fromm/Nordemann*).