

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	VII
Abbildungsverzeichnis	XVI
Abkürzungsverzeichnis	XVII
Kapitel 1: Einleitung	1
Kapitel 2: Grundlagen zur Entwicklung und Einordnung von Computerspielen	7
I. Die definitionsbildenden Merkmale von Computerspielen	7
II. Einordnung von Computerspielen in Genres	9
III. Zuständigkeiten von Publisher und Developer im Entwicklungsprozess	14
IV. Das Aufgabenspektrum des Entwicklerteams	16
V. Das Browserstrategiespiel unter besonderer Betrachtung des Massively Multiplayer Online Game	19
Kapitel 3: Das Computerspiel als Gesamtsystem	29
I. Das Spielsystem	33
1. Funktionsweise und gestalterische Merkmale des Spielsystems	33
2. Abgrenzung gegenüber verwechselbaren begrifflichen Kategorien in der Computerspielentwicklung	36
a) Die Spielidee	36
b) Das Spielgenre	39
c) Die Spielmechaniken	39

<i>II. Die audiovisuelle Spieldarstellung</i>	42
<i>III. Das Computerprogramm</i>	45
<i>IV. Die Benutzerschnittstellen</i>	51
<i>V. Der Nutzer</i>	53
<i>VI. Zwischenfazit und Aufgabenstellung</i>	54

Kapitel 4: Die Schutzbedürftigkeit von Computerspielsystemen unter exemplarischer Betrachtung der Browserspiele57

<i>I. Die Übernahme von Spielsystemen durch Konkurrenten</i>	58
1. Anfälligkeit von Spielsystemen für Übernahmen.....	58
2. Darstellung praktischer Anwendungsfälle	59
<i>II. Bewertung der Übernahmepaxis auf Basis wohlfahrtsökonomischer Erwägungen</i>	63
1. Begründungsansätze für urheberrechtlichen Schutz	63
2. Die ökonomische Analyse des Rechts	68
a) Theoretische Grundlagen und praktischer Anwendungsbereich.....	68
b) Konkrete Anwendung auf den Untersuchungsgegenstand.....	72
aa) Überprüfung des Marktversagens.....	73
bb) Mechanismen zur Behebung des Marktversagens	81
(1) Wohlfahrtsverluste durch Monopolisierung von Spielsystemen	81
(2) Alternativen zur Monopolisierung von Spielsystemen...	86
(3) Zwischenergebnis zur Behebung des Marktversagens ...	88
cc) Schlussfolgerungen – Schutzbegründung und -begrenzung zur Vermeidung von Wohlfahrtsverlusten.....	88
<i>III. Nebenschauplätze der Schutzfähigkeit von Spielsystemen</i>	91
1. Exkurs: Die Spielsysteme von P&P-Rollen- und Strategiespielen	91
2. Veranstaltung von MOBA-Turnieren	93
3. Beeinflussung des Spielsystems durch Botting.....	94
<i>IV. Zwischenergebnis</i>	95

Kapitel 5: Anerkannter Urheberrechtsschutz von Computerspielen unter besonderer Betrachtung des Browserstrategiespiels	97
I. Das Computerprogramm	97
II. Die audiovisuelle Spieldarstellung	102
1. Komponenten und Entwicklung der audiovisuellen Spieldarstellung ...	102
a) Die grafische Darstellung	103
aa) Allgemeine Ausführungen zum Grafikdesign	103
bb) 3D-Grafik	104
cc) Die isometrische Ansicht in Echtzeitstrategiespielen	106
dd) Programmliche Umsetzung	107
b) Die musikalische Gestaltung und das Sound-Design	108
2. Rechtliche Einordnung der audiovisuellen Darstellung	113
a) Ausdrucksform des Computerprogramms	113
b) Entwurfsmaterial des Computerprogramms	120
c) Schutzgegenstand des „erweiterten Programmbegriffs“	121
d) Einordnung anhand einer Schwerpunktbehandlung	124
e) Separater Schutz der audiovisuellen Darstellung	125
aa) Die einzelnen Grafiken und die musikalische Komposition	125
bb) Das Computerstrategiespiel als Laufbild und Filmwerk	128
(1) Filmeigenschaft	129
(2) Filmwerkeigenschaft	131
(3) Zwischenergebnis	140
III. Exkurs: Add-on Produkte	140
 Kapitel 6: Der Schutz des Spielsystems	 143
I. Schutzbegründung nach UrhG	144
1. Die persönliche geistige Schöpfung	144
a) Persönliche Schöpfung	144
b) Individualität	147
aa) Allgemeine Anforderungen an die Individualität	147
bb) Der Schutz gedanklicher Inhalte im UrhG	150
(1) Grundlagen	151
(a) Die Form-Inhalt-Dichotomie	151
(b) Kein Schutz von Ideen, Schutz des individualisierten Ausdrucks	155

(2)	Anerkannte Fallgruppen	158
(a)	Der Fabelschutz	158
(b)	Der Schutz der literarischen Gestalt	161
(3)	Zwischenergebnis zum Schutz gedanklicher Inhalte	166
cc)	Der Schutz von Regelwerken	167
(1)	Die Rechtsprechung zu Regelwerken	168
(a)	Die Zahlenlotto-Entscheidung des Bundesgerichtshofs	168
(b)	OLG München: Schutz eines Rätselspiels / Spielregeln eines Logistikspiels	170
(c)	OLG Frankfurt: Golf-Regeln	170
(d)	LG Mannheim: Spielregeln von Würfelspielen	172
(2)	Würdigung der Rechtsprechung	174
(3)	Zwischenergebnis zum Schutz von Spielregelwerken	179
dd)	Die Schutzfähigkeit von Spielsystemen	180
(1)	Übertragbarkeit der Ergebnisse zum Schutz von Spielregeln – Abgrenzung von Spielregelwerk und Spielsystem	180
(2)	Die Rechtsprechung zum Schutz von Spielsystemen	182
(a)	ÖGH: Glücksreiter	182
(b)	LG Düsseldorf: Transportsimulationsspiel, OLG Düsseldorf: Ansprüche von Miturhebern an Computerspielen	184
(c)	LG Köln: Schutzfähigkeit des „Grundregelwerks“ eines Rollenspiels	186
(d)	OLG Düsseldorf: Zum Spiel- und Gewinnplan von Spielautomaten	188
(e)	Zwischenergebnis	190
(3)	Weitere Annäherung über die Betrachtung von non-fiktiven Sendeformaten und Werbekonzepten	190
(a)	Vergleichbarkeit von Spielsystem und non-fiktivem Sendeformat	191
(b)	Schutzausschluss für non-fiktive Sendeformate durch die Sendeformat-Entscheidung des BGH	193
(c)	Kritische Würdigung der Sendeformat- Entscheidung und Abgleich mit instanzgericht- lichen Entscheidungen zum Formatschutz	193
(d)	Abgrenzung zu Werbekonzepten unter dem Erfordernis der Werkeinheit	198
(4)	Die Lernspiel-Entscheidungen des Bundesgerichtshofs und Oberlandesgerichts Köln	202
(a)	Darstellung und Einordnung der Entscheidungen im Hinblick auf das Spielsystem	202

	(b) Rechtliche Erwägungen der Gerichte	203
	(c) Kritische Würdigung der Entscheidungen	206
	(5) Zwischenfazit zur Entwicklung der Rechtsprechung ...	208
	(6) Abgrenzung zu nicht-schutzfähigen Systemen und Konzepten	209
	(7) Normative Verankerung des Ausschlusses praktisch- funktionaler Erzeugnisse	213
	(a) Inventur des Individualitäts-Erfordernisses	213
	(b) Werke der „Literatur, Wissenschaft und Kunst“ (§ 1 UrhG)	214
	(8) Zusammenfassende Betrachtung – Spezifizierung der urheberrechtlichen Schutzvoraussetzungen für Systeme und Konzepte	222
ee)	Bestimmung der Werkart	225
	(1) Einordnung des Spielsystems als Computer- programm	225
	(a) Ausdrucksform des Computerprogramms	225
	(b) Entwurfsmaterial des Computerprogramms	227
	(c) Keine Schwerpunktbetrachtung auf Ebene der Schutzbegründung	229
	(d) Zwischenergebnis	230
	(2) Spielsystem als Teil des Filmwerks	230
	(3) Spielsystem als Darstellung wissenschaftlicher oder technischer Art	233
	(4) Spielsystem als Werk der angewandten Kunst	234
	(5) Spielsystem als Sammel- oder Datenbankwerk	237
	(6) Spielsystem als Sprachwerk	239
	(7) Spielsystem als unbenannte Werkart	242
ff)	Nutzung des Gestaltungsspielraums bei inhaltlich- konzeptionellem Werkschaffen	245
	(1) Anforderungen nach UrhG	246
	(2) Schutzvoraussetzungen urheberrechtlichen Werkschaffens laut EuGH	247
	(a) „Infopaq“	247
	(b) „BSA“	248
	(c) „Murphy“	249
	(d) „Painer/Standard“	249
	(e) „Dataco/Yahoo“	250
	(f) „SAS“	250
	(g) „Nintendo“	251
	(h) Einordnung der EuGH-Rechtsprechung	252
gg)	Der Entwicklungsprozess von Spielsystemen unter exem- plarischer Betrachtung von Computerstrategiespielen	259

(1)	Zusammenhang zwischen Spielsystem und Spielgefühl in allgemeiner Betrachtung.....	259
(2)	Kreativentscheidungen im Rahmen des Ressourcensystems.....	261
(3)	Kreativentscheidungen im Rahmen des Konstruktions- und Gefechtssystems.....	262
(a)	Transitives vs. Intransitives Design.....	264
(b)	Symmetrisches vs. Asymmetrisches Design.....	264
(4)	Elemente von wesentlichem Einfluss auf die Ausgestaltung des Spielsystems	268
(a)	Design für unterschiedliche Spielertypen.....	268
(b)	Schwierigkeitsgrad und die Relevanz von Spielerentscheidungen	270
(c)	Spieldauer.....	273
(d)	Informationen als Ressource	275
(5)	Die Komposition des Spielsystems.....	276
(6)	Exkurs: Gegenstand und Entwicklung von P&P-Rollen- und Strategiespielen	279
hh)	Hinreichende Nutzung des Gestaltungsspielraums	284
ii)	Übertragung der Ergebnisse auf die Spielsysteme der Computerspiele anderer Genres	287
(1)	Arcade-Spiele.....	288
(2)	Simulations-Spiele	290
(3)	Action-Spiele	292
(4)	Adventure-Spiele.....	296
jj)	Zwischenergebnis zur Individualität	297
c)	Wahrnehmbarkeit.....	298
2.	Zwischenergebnis zur Schutzbegründung.....	300
II.	<i>Schutzumfang nach UrhG.....</i>	301
1.	Die Entwicklung von Computerspielen	301
a)	Identische Übernahme des Spielsystems.....	301
b)	Abwandlung der Variablen des Spielsystems	303
c)	Exkurs: P&P-Rollen- und Strategiespiele.....	306
2.	Die Nutzung des Computerspiels.....	308
a)	Spielen unter Anteilnahme der Öffentlichkeit – Turniere im Bereich der MOBA	309
b)	Auswirkungen von Cheat-Bots auf das Spielsystem	316
III.	<i>Rechtsinhaberschaft am Spielsystem – Publisher, Developer, Kreative.....</i>	321
1.	Das ‚statische‘ Massively Multiplayer Online Game	322

2.	Das Computerstrategiespiel als Filmwerk.....	323
a)	Verhältnis Spielsystem – Filmwerk	323
b)	Verhältnis Filmwerk – Computerprogramm	325
IV.	<i>Exkurs: Das Spielsystem im Patent- und Lauterkeitsrecht</i>	326
1.	Patentrecht.....	327
a)	Die Spielautomaten-Entscheidungen des Bundespatentgerichts...	328
b)	Aktuelle Entscheidungen des Bundesgerichtshofs und Bundespatentgerichts zum Softwareschutz	330
c)	Bewertung der Schutzmöglichkeiten von Spielsystemen nach PatG	335
2.	Wettbewerbsrecht (UWG).....	336
a)	Das Verhältnis von Wettbewerbs- und Urheberrecht	337
b)	Schutzvoraussetzungen nach UWG	344
aa)	Eröffnung des UWG	344
bb)	Mittelbarer Leistungsschutz nach § 4 Nr. 9 UWG.....	344
(1)	Wettbewerbliche Eigenart des Spielsystems	346
(2)	Nachahmung des Spielsystems	348
(3)	Unlauterkeit der Nachahmung	350
(a)	Herkunftstäuschung (lit. a) und Rufausbeutung (lit. b).....	350
(b)	Unredliche Kenntniserlangung (lit. c)	354
cc)	Unmittelbarer Leistungsschutz nach UWG	355
c)	Ergebnis zum Wettbewerbsrecht (UWG).....	359
	Kapitel 7: Zusammenfassung	361
	Literaturverzeichnis.....	369
	Sachregister	381