

Keyselling urheberrechtswidrig?

Grundsätzlich darf man erworbene Waren wegen dem Erschöpfungsgrundsatz jederzeit weiterverkaufen. Das Landgericht Berlin hatte jüngst zu entscheiden, ob dies auch für den Weiterverkauf von Softwareschlüsseln gilt, also ob der isolierte Verkauf von Produktschlüsseln für Computerspiele, das sog. „Keyselling“, eine Urheberrechtsverletzung darstellt.

Der Betreiber eines Internetshops für Computerspiele vertrieb auf seiner Webseite Produktschlüssel von Spielen, welche er von Vertragspartnern aus England und Polen erworben hatte.

Gegen dieses Geschäftsmodell wehrte sich der Vermarkter eines Computerspiels aus Deutschland und mahnte den Shop-Betreiber ab. Er verlangte, dass der Game-Händler den Weiterverkauf von Seriennummern des Computerspiels unterlässt.

Im Wege einer negativen Feststellungsklage begehrte der Shop-Betreiber nun vom LG Berlin festzustellen, dass das Keyselling zulässig ist, da Games wie andere Waren auch, nach deren Verkauf durch den Hersteller dem Erschöpfungsgrundsatz unterliegen und damit frei handelbar seien.

Entscheidung des Gerichts

Mit [Urteil vom 11.03.2014 - Az. 16 O 73/13](#) - entschied das Landgericht Berlin, dass es sich bei dem Keyselling um eine Verletzung des urheberrechtlichen Vervielfältigungsrechts handelt und wies die Feststellungsklage des Shop-Betreibers ab.

Der Vertrieb von Produktschlüsseln für Software-Produkte verletze das Vervielfältigungsrecht des Urhebers, da es Dritten so ermöglicht werde, ein Computerpiel aus dem Internet herunterzuladen und damit selbst zu vervielfältigen.

Auch der Erschöpfungseinwand des Internetshop-Betreibers greife nicht durch. Erschöpfung könne nur an Produkten eintreten, welche mit Zustimmung des Berechtigten in den europäischen Wirtschaftsverkehr gelangt seien. Vorliegend werden die Spiele aber in physischer Form unter Beifügung des Produktschlüssels vertrieben. Nur bei dem Weiterverkauf der Games in dieser Form würde der Erschöpfungsgrundsatz durchgreifen. Dies ergebe sich bei Softwareprodukten auch schon aus der europäischen Info-Soc-Richtlinie, bei der die Erschöpfung von Computerspielen als hybride Werke auf körperliche Vervielfältigungsstücke beschränkt ist.

Fazit



Der Handel mit Produktschlüsseln für Softwareprodukte stellt eine Urheberrechtsverletzung dar und kann kostspielige Abmahnungen der Rechteinhaber zur Folge haben.