

World of Warcraft - mehr als eine Software?

Die Client- Software von World of Warcraft ist urheberrechtlich geschützt. Neben dem Computerprogramm kommt auch den audiovisuellen Spieldaten wie u.a. Musik und Filmsequenzen ein urheberrechtlicher Schutz zu.

Die Entwickler der Computer-Rollenspiele "World of Warcraft" und "Diablo III" sind in einem Urheberrechtsstreit gegen den Anbieter von sogenannten Bots für beide Spiele vorgegangen.

Ziel der Spiele ist es, einen virtuellen Spielcharakter durch Erfüllung von verschiedenen Aufgaben weiterzuentwickeln. Für die Teilnahme an dem Spiel muss der Spieler eine Client-Software installieren, die ein Computerprogramm sowie audiovisuelle Spieldaten, also Grafiken, Musik, Filmsequenzen, Texte und Modelle enthält.

Bei Bots handelt es sich um eine Automatisierungssoftware, mit deren Hilfe Spieler eine Weiterentwicklung ihres Spielcharakters erreichen können, indem sie bestimmte zeitraubende und reizlose Handlungen von Bots ausführen lassen.

Die Entwickler von World of Warcraft sahen in der Vervielfältigung ihrer Client-Software zur Herstellung von Bots eine Urheberrechtsverletzung. In den beiden Vorinstanzen unterlagen die beklagten Bots-Anbieter.

Entscheidung des Gerichts - World of Warcraft nicht nur als Software geschützt

Mit [Urteil vom 06.10.2016 - I ZR 25/15](#) hat der BGH die Entscheidungen der Vorinstanzen im Wesentlichen bestätigt.

Das Berufungsgericht sei rechtfehlerfrei davon ausgegangen, dass die Client-Software für die Online-Spiele "World of Warcraft" und "Diablo III" urheberrechtlich geschützt ist. Eine Software für ein Computerspiel, die nicht nur aus einem Computerprogramm besteht, sondern audiovisuelle Daten enthält, komme nicht nur dem Computerprogramm, sondern auch den audiovisuellen Bestandteilen urheberrechtlicher Schutz zu, soweit sie einen eigenen schöpferischen Wert haben, der nicht auf die Kodierung einer Computersprache beschränkt ist. Diese Bestandteile können für sich genommen als Sprachwerke, Musikwerke, Werke der bildenden Kunst, Lichtbildwerke oder Laufbilder urheberrechtlich geschützt sein oder an der Originalität des Gesamtwerkes teilhaben und zusammen mit diesem Urheberrechtsschutz genießen.

Durch die Entwicklung von Bots sei in das ausschließliche Recht der Spielentwickler, die Client-Software dauerhaft oder vorübergehend zu vervielfältigen, eingegriffen worden. Dieser Eingriff sei nicht durch das vertraglich eingeräumte private Nutzungsrecht gedeckt.



Fazit

Computerspiele genießen als Computerprogramme urheberrechtlichen Schutz. Darüber hinaus können auch einzelne Bestandteile, wie Grafiken, Musik oder Filmsequenzen schutzfähig sein. Urheberrechtliche Ausnahmeregelungen für Computerprogramme sind dann nur bedingt anwendbar.