

Erschöpfung an Computerspiel nur bei Beibehaltung der Produktkombination

Landgericht Berlin

Urteil vom 11.03.2014

Az.: 16 0 73/13

In dem Rechtsstreit (...)

hat die Zivilkammer 16 des Landgerichts Berlin in Berlin-Mitte, Littenstraße 12-17, 10179 Berlin,

auf die mündliche Verhandlung vom 11 .03.2014 durch den Vorsitzenden Richter am Landgericht (...)

für R e c h t erkannt:

1. Die Klage wird abgewiesen.
2. Der Kläger trägt die Kosten des Rechtsstreits.
3. Das Urteil ist gegen Sicherheitsleistung in Höhe von 110 % des zu vollstreckenden Betrages vorläufig vollstreckbar.

Tatbestand

Die Beklagte vertreibt und vermarktet im Auftrag der Fa. (...) Ltd. mit Sitz in Großbritannien das von dieser produzierte Computerspiel (...).Es besteht aus Film- und Spielsequenzen. Der Kunde kann das Spiel durch Herunterladen von Plattformen wie bspw. steam, aber auch in Form eines physischen Datenträgers erwerben. Solchen physischen Datenträgern sind

Produktschlüssel beigegeben, die man benötigt, um das Spiel nach der Installation freizuschalten. Zusätzlich kann man sich eine Sicherheitskopie aus dem Internet herunterladen.

Der Kläger betreibt den Internetshop (...). Dort Veräußert er Produktschlüssel, die er seinen Kunden entgeltlich per E-Mail übermittelt und mit deren Hilfe sie die Spiele von den entsprechenden Internetseiten wie bspw. steam herunterladen können. Die Beklagte mahnte ihn wegen dieser Geschäftspraxis in Bezug auf das eingangs genannte Spiel (...) mit Schreiben vom 12. Dezember 2012 ab. Sie verlangte, dass der Kläger strafbewehrt jegliches Anbieten von Seriennummern des Spiels (...) (dort bezeichnet als „o. g. Produkte“) und sonstiger Produkte der (...) unterlasse. Die Einzelheiten sind der Anlage K 1 (BI. 7 d. A.) zu entnehmen. Hiergegen wehrt sich der Kläger mit der negativen Feststellungsklage.

Der Kläger behauptet, er erhalte die Produktschlüssel von Vertragspartnern aus dem Vereinigten Königreich oder Polen. Es handele sich um Codes, die den dort erhältlichen physischen Datenträgern beigegeben worden seien. Seine Vertragspartner übermittelten ihm diese Produktschlüssel per E-Mail und vernichteten sodann die restlichen Bestandteile der physischen Version und die elektronische Kopie des Aktivierungsschlüssels in Form eines eingescannten / fotografierten Bildes.

Er meint, durch die von ihm praktizierte Veräußerung der Produktschlüssel keine Rechte der Beklagten zu verletzen. Nach dem Urteil des EuGH vom 03. Juli 2012 – C-128/11 – (GRUR 2012, 904 – UsedSoft -) greife der Erschöpfungsgrundsatz auch bei de(Verbreitung nichtkörperlicher Kopien. Die Darlegungs- und Beweislast dafür, dass der Rechteinhaber die Produktschlüssel und zugehörigen Produkte erstmals außerhalb der Union in den Verkehr gebracht habe, obliege hier in Anwendung der Rechtsprechung des BGH (Beschluss vom 07. August 2012- I ZR 99/11 -) der Beklagten, weil ihr Vorgehen der Aufrechterhaltung des unterschiedlichen Preisniveaus in den einzelnen Ländern und damit der Behinderung des freien

Warenverkehrs diene. Er greife auch nicht in das Vervielfältigungsrecht der Beklagten ein, weil es zu keiner Aufspaltung einer Lizenz komme. Der Produktschlüssel beinhalte nur eine Einzellizenz, da er unstreitig nur ein einziges Mal aktiviert werden könne.

Der Kläger beantragt,

im Wege der negativen Feststellungsklage festzustellen, dass die Beklagte keinen Unterlassungsanspruch gegen den Kläger aufgrund des Verkaufs, Vertriebs und Anbietens ihrer Computerspiele, insbesondere des Computerspiels (...) in Form von einmalig verwendbaren Produktschlüsseln durch Versendung via elektronischer Kommunikation hat.

Die Beklagte beantragt,

die Klage abzuweisen.

Sie meint:

Unterstelle man das Spiel (...) dem urheberrechtlichen Regime für Software einschließlich der RL 2009/24/EG über den Rechtsschutz von Computerprogrammen (Software-RL), so verletzte der Kläger ihr Vervielfältigungsrecht an der Software. Zwar komme nach der Rechtsprechung des EuGH in GRUR 2012, 904 – UsedSoft – in diesem Rahmen eine Erschöpfung des Vervielfältigungsrechts in Betracht. Dem Kläger obliege aber die Darlegungs- und Beweislast für die die Erschöpfung tragenden Tatsachen. Er habe daher zu beweisen, dass der Rechteinhaber die von ihr vertriebenen Produktschlüssel innerhalb der Europäischen Union in den Verkehr gebracht habe. Ferner habe er die Vernichtung der Originaldatenträger zu beweisen.

Unterstelle man das Spiel (...) dem urheberrechtlichen Regime für Filmwerke einschließlich der RL 2001 /29/EG (RL zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft, sog. InfoSoc-RL), so komme in diesem Rahmen eine Erschöpfung nur

für das Verbreitungsrecht an körperlichen Vervielfältigungsstücken, nicht aber für nichtkörperliche Vervielfältigungen in Betracht. Auch unter diesem Gesichtspunkt habe der Kläger daher ihr Vervielfältigungsrecht an dem Spiel verletzt. Zudem habe er durch die Trennung von Produktschlüssel und Datenträger eine technische Schutzmaßnahme im Sinne von § 95a UrhG umgangen.

Wegen des übrigen Parteivorbringens wird auf den vorgetragenen Inhalt der gewechselten Schriftsätze nebst Anlagen Bezug genommen.

Entscheidungsgründe

Die Klage ist mit dem zuletzt gestellten Antrag zulässig. Das nach § 256 Abs. 1 ZPO erforderliche Feststellungsinteresse liegt vor. Die Klägerin berührte sich im Abmahnschreiben vom 12. Dezember 2012 eines Unterlassungsanspruchs gegen den Kläger wegen des isolierten Vertriebs des Produktschlüssels für das Spiel (...) und sonstiger Produkte aus ihrem Haus. Die Abmahnung begründet im Falle ihrer Begründetheit eine Sonderbeziehung und damit ein Rechtsverhältnis zwischen den Parteien, über das sie uneins sind. Dem Kläger steht daher ein rechtliches Interesse an der Feststellung des Bestehens oder Nichtbestehens dieses Rechtsverhältnisses zur Seite.

Die Klage ist aber unbegründet.

Die Beklagte mahnte den Kläger zu Recht wegen des isolierten Vertriebs ihrer Produktschlüssel (Seriennummern, Codenummern) ab, denn er verletzt dadurch ihr Vervielfältigungsrecht, § 16 UrhG.

Die Beklagte ist unstreitig Inhaberin der ausschließlichen Vertriebsrechte am Computerspiel (...) in Deutschland. Auch genießt das Spiel gemäß § 69a UrhG Schutz als Computerprogramm. Die an die persönliche geistige Schöpfung zu stellenden Anforderungen sind nicht hoch, denn auch die kleine Münze genießt Schutz. Die Komplexität des den Spielabläufen

zugrunde liegenden Computerprogramms begründet zudem eine tatsächliche Vermutung für die Schutzfähigkeit (BGH GRUR 2005, 860- Fash 2000 -). Das Spiel (...) genießt wegen seiner Filmsequenzen darüber hinaus den Schutz als Filmwerk gemäß § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG. Auch hier gilt der Maßstab der kleinen Münze, so dass die Kammer keine Zweifel an der Schutzfähigkeit des Computerspiels als Filmwerk hat.

Der Kläger verletzt das Vervielfältigungsrecht der Beklagten, indem er es Dritten ermöglicht, das Spiel mit Hilfe eines Produktschlüssels, den die Beklagte einem körperlichen Vervielfältigungsstück des Spiels beigibt, aus dem Internet herunterzuladen und damit selbst zu vervielfältigen.

Zu Unrecht beruft sich der Kläger auf die Erschöpfung des Vervielfältigungsrechts. Erschöpfung kann von vornherein nur an dem Produkt eintreten, das mit Zustimmung des Berechtigten in der Europäischen Union in den Verkehr gelangt ist. Die Erschöpfung dient der Herstellung der Verkehrsfähigkeit von Produkten, die dem Urheberschutz unterliegen, weil andernfalls auf jeder Handelsstufe erneut die Zustimmung des Rechteinhabers zur Weitergabe eingeholt werden müsste. Sie ist deshalb an dasjenige Produkt geknüpft, welches der Rechteinhaber freiwillig in den Verkehr gegeben hat. Nichts anderes ist im Übrigen in dieser Hinsicht der Entscheidung des EuGH „UsedSoft“ aaO zu entnehmen, in der der EuGH mit dem Verbot der Aufspaltung der Lizenz ebenfalls ausdrücklich auf die Identität zwischen dem erworbenen, dort unkörperlich vertriebenen, und dem weiterverkauften Produkt abstellt. Nach dem eigenen, von der Beklagten mit Nichtwissen bestrittenen Vorbringen des Klägers erwarben seine Vertragspartner in Großbritannien eine Kombination, bestehend aus einem physischen Datenträger des Computerspiels und einem Produktschlüssel. Mithin konnte Erschöpfung an den in Großbritannien und / oder Polen erworbenen Kombinationspaketen von vornherein nur bei Weitergabe eben dieser Kombination, nämlich des physischen Datenträgers zzgl. des Produktschlüssels eintreten. Spaltet der Verkäufer, wie hier

der Kläger, diese Einheit auf und gibt nur den Produktschlüssel weiter, so verändert er die dem Produkt vom Rechteinhaber verliehene Form. Er veräußert dann nicht dasselbe, sondern ein anderes Produkt, wozu ihm die Zustimmung des Rechteinhabers fehlt. Erschöpfung kann in solchen Fällen von vornherein nicht eintreten.

Aus der Entscheidung „UsedSoft“ (GRUR 2012, 904) des EuGH lässt sich kein für den Kläger günstigeres Ergebnis ableiten. Zwar hat der EuGH mit dieser Entscheidung eine Erschöpfung auch an unkörperlichen Vervielfältigungen etabliert, die dem deutschen Recht fremd ist. Die Entscheidung erging aber zum einen zu einem reinen Computerprogramm, das der EuGH ausschließlich der Software-RL 2009/24/EG als der gegenüber der InfoSoc-RL 2001/29/EG spezielleren Regelung unterordnete. Folgerichtig leitete er die Berechtigung zur Weitergabe der einmal erworbenen, aber nicht vollständig aufgebrauchten Lizenz allein aus dem Wortlaut des Art. 4 Abs. 2 der Software-RL 2009/24/EG her. Zum anderen betraf die Entscheidung einen Sachverhalt, bei dem schon der Rechteinhaber selbst das Produkt nur über einen Download, d. h. in unkörperlicher Form in den Verkehr brachte. Beide Gegebenheiten liegen hier nicht vor. Weder hat die Beklagte das Computerspiel in der vom Kläger verwandten Form als Download in den Verkehr gebracht, noch handelt es sich um ein reines Computerprogramm. Das Computerspiel präsentiert sich vielmehr als ein sog. hybrides Produkt, das schon wegen seiner Filmsequenzen auch der InfoSoc-RL 2001/29/EG unterfällt. Diese sieht in Art. 4 Abs. 2 eine Erschöpfung ebenso wie § 17 Abs. 2 UrhG. nur für körperliche Vervielfältigungsstücke vor. Wie das Verhältnis der beiden Richtlinien zueinander auszugestalten ist, bildet den Gegenstand des Vorlagebeschlusses des BGH vom 06. Februar 2013 (GRUR 2013, 1 035). Darin brachte er seine Ansicht zum Ausdruck, dass solche hybriden Produkte an den Bestimmungen beider Regelwerke zu messen sind. In dieselbe Richtung weist das Urteil des Gerichtshofs (4. Kammer) vom 23. Januar 2014 – Rechtssache C-355/12 -, abrufbar über (...). Darin äußert der sich der Gerichtshof zu Videospieldprodukten in Form von sog.

„Wii-Konsolen“. In Rdnr. 22. der Entscheidung führt er aus, nichts in der RL 2001/29 deute darauf hin, dass die Teile eines Werkes einer anderen Regelung unterlägen als das Gesamtwerk. Ausdrücklich nimmt er in der folgenden Rdnr. 23 auf die Entscheidung des EuGH „UsedSoft“ und den darin bestimmten Vorrang der Software- gegenüber der InfoSoc-RL Bezug und führt weiter aus, dass die Teile des Videospiele, nämlich die grafischen und klanglichen Bestandteile an der Originalität des Werkes teilhaben und zusammen mit dem Gesamtwerk durch das Urheberrecht im Rahmen der mit der RL 2001/29 eingeführten Regelung geschützt seien.

Diesen Standpunkt teilt auch die Kammer. Es ist in der Tat nicht einzusehen, weshalb der Urheber oder Rechteinhaber den weitergehenden Schutz der InfoSoc-RL verlieren sollte, nur weil er den hierdurch geschützten. Filmsequenzen noch ein Computerprogramm für einen Spielablauf hinzufügt.

Unter der Geltung der InfoSoc-RL verbleibt es aber für die Erschöpfung, wie ausgeführt, bei der Beschränkung auf körperliche Vervielfältigungsstücke.

Mithin war die Abmahnung begründet, weil der Beklagten der geltend gemachte Unterlassungsanspruch aus §§ 97, 2, 69a, 16 UrhG zusteht. Die auf die Feststellung des Nichtbestehens dieses Rechtsverhältnisses gerichtete Klage war daher abzuweisen.

Die Nebenentscheidungen beruhen auf §§ 91, 709 ZPO.