

Zeitschriftenartikel*Begutachtet***Begutachtet:**Prof. Dr. Ulrike Verch 

HAW Hamburg

Deutschland

Erhalten: 25. November 2023**Akzeptiert:** 28. November 2023**Publiziert:** 30. Januar 2024**Copyright:**

© Nina Berndorfer.

*Dieses Werk steht unter der Lizenz**Creative Commons Namens-*
nennung 4.0 International (CC BY 4.0).**Empfohlene Zitierung:**

BERNDORFER, Nina, 2024: Spiel verloren? Rechtliche Aspekte bei der Erhaltung von Videospielen. In: *API Magazin* 5(1) [Online] Verfügbar unter: [DOI 10.15460/apimagazin.2024.5.1.162](https://doi.org/10.15460/apimagazin.2024.5.1.162)

Spiel verloren? Rechtliche Aspekte bei der Erhaltung von Videospielen

Nina Berndorfer^{1*} ¹ Bibliothekarin der Universitätsbibliothek Lüneburg, Deutschland

Absolventin des Bachelorstudiengangs Bibliotheks- und Informationsmanagement an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, Deutschland

* Korrespondenz: redaktion-api@haw-hamburg.de

Zusammenfassung

Videospiele gelten in Deutschland als Kulturgut und sollen als solches geschützt werden. Dazu gehört auch die langfristige Erhaltung des digitalen Mediums. In diesem Artikel geht es um die urheberrechtlichen Herausforderungen, die dabei in Deutschland auftreten. Auf die Beleuchtung der einschlägigen Regelungen folgt eine Untersuchung, inwieweit Kulturerbe-Einrichtungen zur Erhaltung und Archivierung von Videospielen berechtigt sind. Es zeigt sich, dass der Kopierschutz ein großes Hindernis darstellt, da die Umgehung nur in bestimmten Fällen erlaubt ist. Des Weiteren wird deutlich, dass der Besitz der zu erhaltenden Werke im Bestand der Kulturerbe-Einrichtungen ihre Arbeit erleichtern kann. In den Besitz von nicht verfügbaren Videospielen zu gelangen, gestaltet sich allerdings weiterhin als Herausforderung.

Bei dem vorliegenden Artikel handelt es sich um einen leicht überarbeiteten Ausschnitt aus einer Bachelorarbeit, in welcher der Frage nachgegangen wird, wie Videospiele erhalten werden können. Neben der rechtlichen Lage werden dort außerdem technische Aspekte bei der Erhaltung von Games sowie Projekte mit dem Ziel der Bewahrung dieses Kulturguts untersucht.

Schlagwörter: Videospiele, Games, Digitale Spiele, Erhaltung, Kulturgut, Urheberrecht, Kopierschutz, Abandonware

Game over?

Legal aspects concerning the preservation of video games

Abstract

In Germany, video games are considered cultural property. Their protection as such includes the long-term preservation of this digital medium. This article deals with the copyright challenges that arise in Germany. The inspection of the relevant regulations is followed by an examination of the authorizations of cultural heritage institutions dedicated to the preservation of video games. It turns out that technological protection measures are a major obstacle because circumvention is only permitted in certain cases. Furthermore, it becomes clear that the possession of games in the inventory of cultural heritage institutions can facilitate their work. However, obtaining video games that are not available remains a challenge.

This article is a chapter from a bachelor's thesis that examines the question of how video games can be preserved. In addition to the legal situation, the thesis also examines technical aspects of game preservation and projects dedicated to the protection of this cultural property.

Keywords: Video Games, Games, Digital Games, Preservation, Cultural Property, Copyright, Abandonware

1 Einleitung

Das Urheberrechtsgesetz (UrhG)¹ regelt den Schutz von literarischen, wissenschaftlichen oder künstlerischen Werken und ihrer Urheber*innen. Voraussetzung für diesen Schutz ist, dass es sich dabei um Werke im Sinne des UrhG, also „persönliche geistige Schöpfungen“ (§ 2 Abs. 2 UrhG) handelt. Persönlich bedeutet, dass sie von Menschen erschaffen worden sein müssen, auch unter Verwendung maschineller Hilfsmittel ([Bisges 2022](#), in: Bisges: Handbuch Urheberrecht, Kap.1, Rn. 154 f.). Geistig meint, dass das Werk Gedanken ausdrücken und anregen soll ([Schulze 2022](#), § 2, Rn. 12); es ist das Gedankengut, das geschützt wird und nicht der körperliche Gegenstand, auf dem es abgelegt worden ist ([Bisges 2022](#), in: Bisges: Handbuch Urheberrecht, Kap. 1, Rn. 10). Weitere Bedingungen sind, dass das Werk über die Sinne wahrgenommen werden kann, der Gedanke also bereits zum Ausdruck gebracht worden sein muss ([Bisges 2022](#), in: Bisges: Handbuch Urheberrecht, Kap. 1, Rn. 161; [Schulze 2022](#), § 2, Rn. 13), und dass das Werk auf eine bestimmte Art und Weise individuell sein muss, also sich in Kreativität und Originalität abheben muss ([Bisges 2022](#), in: Bisges: Handbuch Urheberrecht, Kap. 1, Rn. 162).

Der kulturelle und künstlerische Wert von Games ist allgemein bekannt ([Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz 2023](#); [Huberts und Zimmermann 2020](#)). Auch handelt es sich dabei um menschengemachte Erzeugnisse mit (meist) geistigem Inhalt, die mit den Sinnen (und technischen Hilfsmitteln) wahrgenommen werden können und darüber hinaus an Kreativität manchmal kaum zu übertreffen sind. Auf den ersten Blick scheinen sie also als zu schützende Werke unter diese Definition zu fallen. Laut § 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG gehören Sprachwerke in Form von Computerprogrammen tatsächlich zu den geschützten Werken. Nur sind Games nicht ausschließlich Sprachwerke; vielmehr setzen sie sich aus einer Mischung aus verschiedenen medialen Formen zusammen: darunter Text, Musik und Film. Viele Spiele benötigen sogar wenig bis überhaupt keinen Text, um verstanden zu werden. Es muss hier zwischen dem tatsächlichen Sprachwerk, verfasst in Programmiersprache, und „dessen Darstellung am Bildschirm“ ([Bisges 2022](#), in: Bisges: Handbuch Urheberrecht, Kap. 1, Rn. 108), die zwar auch Sprachwerk sein kann, aufgrund ihrer multimedialen Natur aber meist darüber hinausgeht ([Bisges 2022](#), in: Bisges: Handbuch Urheberrecht, Kap. 1, Rn. 108), unterschieden werden. § 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG meint mit Computerprogrammen also nicht Games als Ganzes und auch nicht das, was Gamer*innen am Bildschirm davon wahrnehmen, sondern den Programmcode der Software. § 69a Abs. 3 UrhG legt fest, dass Computerprogramme bzw. Software nicht ihrer qualitativen bzw. ästhetischen Eigenschaften nach Schutz genießen, sondern die Individualität entscheidend ist ([Bisges 2022](#), in: Bisges: Handbuch Urheberrecht, Kap. 1, Rn. 182; [Dreier 2022](#), § 69a, Rn. 26). Nun sind Games natürlich Software; sie sind aber auch mehr als das (Imhof 2022: in [Bisges](#): Handbuch Urheberrecht, Kap. 5,

¹ Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz) vom 09.09.1965 (BGBl. I S. 1273), zuletzt geändert am 23.06.2021.

Rn. 108). Welcher Werkart im Sinne von § 2 Abs. 1 UrhG lassen sie sich dann zuordnen? Meist, wie bereits angedeutet, mehreren, aber häufig auch gar keiner. Zwar lassen sich die einzelnen Bestandteile von Games einzelnen Kategorien zuordnen, wie bspw. die Musik, die Texte und eben der Programmcode, doch es lässt sich auch argumentieren, dass Games mehr sind als die Summe dieser einzelnen Bestandteile und als Gesamtwerk betrachtet werden sollten ([Brüggemann 2015](#), S. 697 und 703). Gerade das (manchmal schwer zu trennende) Zusammenspiel der einzelnen Aspekte macht eine eindeutige Einordnung schwierig ([Bisges 2022](#), in: Bisges: Handbuch Urheberrecht, Kap. 1, Rn. 102). Bisges stellt allerdings klar, dass die klare Zuordenbarkeit keine Voraussetzung für den Schutz des Werkes ist: Auch ein Werk, das nicht eindeutig eingeordnet werden kann, kann unter den Schutz des UrhG fallen ([Bisges 2022](#), in: Bisges: Handbuch Urheberrecht, Kap. 1, Rn. 102). Videospiele gehören also unmissverständlich zu den Werken, die laut UrhG geschützt werden. Allerdings gibt es Unklarheiten darüber, in welchem Umfang dies erfolgt ([Brüggemann 2015](#), S. 703). Um ein klareres Bild davon zu bekommen, werden im Folgenden diejenigen Bereiche des Urheberrechts beleuchtet, die bei der Erhaltung von Games von Relevanz sind. Dazu zählen das Vervielfältigungs- und Bearbeitungsrecht sowie die vergleichbaren Regelungen zu Computerprogrammen nach §§ 69a ff. UrhG, die Schrankenregelungen zu verwaisten und nicht verfügbaren Werken und die Bestimmungen zum Kopierschutz. Abschließend geht es um Ausnahmeregelungen für Kulturerbe-Einrichtungen.

2 Vervielfältigungs- und Bearbeitungsrecht

Das Vervielfältigungsrecht, nach § 16 Abs. 1 UrhG das Recht auf das Herstellen von Vervielfältigungen eines Werkes, gehört neben dem Verbreitungs- und Ausstellungsrecht zu den Verwertungsrechten in körperlicher Form.² Diese Verwertungsrechte liegen ausschließlich bei den Urheber*innen (§ 15 Abs. 1 UrhG). Das bedeutet, dass Urheber*innen allein das Recht darauf haben, ihre Werke zu kopieren – dabei gibt es keine Begrenzungen bezüglich der Anzahl, dem zum Anfertigen genutzten Verfahren oder der Dauerhaftigkeit der Kopie (§ 16 Abs. 1 UrhG). Zu Vervielfältigungen zählen Kopien auf CD-Roms ebenso wie Downloads aus dem Internet auf den eigenen Computer (§ 16 Abs. 2 UrhG ; [Bisges 2022](#), in: Bisges: Handbuch Urheberrecht, Kap. 2, Rn. 207 f.). Das Vervielfältigungsrecht stimmt hier weitestgehend mit den Regelungen für Software nach § 69c Nr. 1 UrhG überein: Das Erstellen von Kopien ist das ausschließliche Recht der Rechteinhaber*innen und muss von ihnen gestattet werden (§ 69c Nr. 1 UrhG; Imhof 2022: in [Bisges](#): Handbuch Urheberrecht, Kap. 5, Rn. 200 ff.).

Dazu gibt es Ausnahmen in Form von Schranken des Urheberrechts. Bei den Schranken des Urheberrechts handelt es sich um Beschränkungen der Rechte der Urheber

² Zu den Verwertungsrechten in unkörperlicher Form zählen u. a. das Vortrags-, Aufführungs- und Vorführungsrecht (§15 Abs. 2 UrhG).

ber*innen, die in §§ 44a ff. UrhG geregelt sind und das Interesse der Allgemeinheit berücksichtigen sollen ([Juraschko 2022](#), S. 112 f.). Zum Beispiel ist es Privatpersonen laut § 53 Abs. 1 UrhG erlaubt, Kopien von Werken zum ausschließlich privaten Gebrauch anzufertigen bzw. anfertigen zu lassen, vorausgesetzt die dazu verwendete Vorlage wurde rechtmäßig erworben und es wird kein Kopierschutz umgangen (Haupt 2022: in [Bisges](#): Handbuch Urheberrecht, Kap. 3, Rn. 417; Imhof 2022: in [Bisges](#): Handbuch Urheberrecht, Kap. 5, Rn. 503). Bei Computerprogrammen nach § 69a UrhG wird im Vergleich dazu von einer Sicherungskopie gesprochen. Eine zur Benutzung des Programms berechnigte Person darf diese anfertigen, wenn dadurch die künftige Benutzbarkeit gesichert wird (§ 69d Abs. 2 UrhG). Ob hierfür der Kopierschutz umgangen werden darf, ist umstritten (Imhof 2022: in [Bisges](#): Handbuch Urheberrecht, Kap. 5, Rn. 362; [Brüggemann 2015](#), S. 702).

Auch das Recht zur Bearbeitung eines urheberrechtlich geschützten Werkes ist ein ausschließliches Verwertungsrecht, das allein bei den Urheber*innen liegt ([Fromm und Nordemann 2018](#), §§ 23/24, Rn. 2). Es gibt verschiedene Arten von Bearbeitungen; bei manchen, wie bspw. bei der Verfilmung eines Romans, erfordert bereits die Herstellung dieser Bearbeitung die Zustimmung der Urheber*innen (§ 23 Abs. 2 UrhG). Andere Bearbeitungen dürfen zwar ohne Zustimmung hergestellt, aber nur mit Zustimmung veröffentlicht werden. Das Urheberrechtsgesetz nennt hier Melodien als Beispiel (§ 23 Abs. 1 UrhG). Bei Software bedarf laut § 69c Nr. 2 UrhG hingegen jede Herstellung einer Umarbeitung der Zustimmung (§ 69c Nr. 2 UrhG; [Dreier 2022](#), § 69c, Rn. 14).

3 Verwaiste und vergriffene Werke

Wichtige Schrankenbestimmungen, deren Untersuchung sich in diesem Zusammenhang lohnt, sind die Bestimmungen zu verwaisten und vergriffenen Werken. Diese wurden durch die Verwaiste-Werke-Richtlinie³ auf EU-Ebene vorgegeben und mit dem Gesetz zur Nutzung verwaister und vergriffener Werke und einer weiteren Änderung des Urheberrechtsgesetzes⁴ zu Beginn des Jahres 2014 in Deutschland umgesetzt (Lutz und Hieber 2022: in [Bisges](#): Handbuch Urheberrecht, Kap. 3, Rn. 601).

§§ 61 ff. UrhG regeln die Bestimmungen zu verwaisten Werken. Ihr Ziel ist es, bestimmten Institutionen Nutzungen zu gewährleisten, die ihnen sonst nur mit Zustimmung der Rechteinhaber*innen erlaubt wären. Damit soll dem Problem begegnet werden, dass Rechteinhaber*innen oft nicht bekannt oder auffindbar sind (Lutz und Hieber 2022: in [Bisges](#): Handbuch Urheberrecht, Kap. 3, Rn. 600). Laut § 61

³ Richtlinie 2012/28/EU des Europäischen Parlaments und des Rates vom 25.10.2012 über bestimmte zulässige Formen der Nutzung verwaister Werke (Verwaiste-Werke-Richtlinie), ABl. L 299 vom 27.10.2012, S. 5-12.

⁴ Gesetz zur Nutzung verwaister und vergriffener Werke und einer weiteren Änderung des Urheberrechtsgesetzes vom 01.10.2013 (BGBl. I S. 3728).

Abs. 1 f. UrhG dürfen öffentlich zugängliche Bibliotheken, Bildungseinrichtungen, Museen, Archive sowie Einrichtungen im Bereich des Film- oder Tonerbes Vervielfältigungen herstellen und die öffentliche Zugänglichmachung von verwaisten Werken umsetzen. Voraussetzung für diese Erlaubnis ist laut § 61 Abs. 2 UrhG, dass eine sorgfältige, aber erfolglose Suche nach den Rechteinhaber*innen stattgefunden haben muss. An die Suche werden bestimmte Anforderungen gestellt, die in § 61a UrhG geregelt sind. Als verwaiste Werke gelten bereits veröffentlichte Werke im Bestand der privilegierten Einrichtungen, die noch urheberrechtlich geschützt sind, deren Rechteinhaber*innen jedoch nicht ausfindig gemacht werden können (§ 61 Abs. 2 UrhG; [Juraschko 2022](#), S. 204).

Die Gründe, aus denen ein Werk verwaist, können unterschiedlich sein. Bei Games tritt häufig der Fall auf, dass nicht klar ist, wer die Rechteinhaber*innen sind, weil zum einen sehr viele Menschen an der Entstehung von Games mitwirken und unterschiedliche Rechte demnach bei unterschiedlichen Parteien liegen. Zum anderen sorgt der sich stetig wandelnde Games-Markt dafür, dass Firmen sich häufig auflösen, teilen oder aufgekauft werden ([Lee 2018](#), S. 8).

Die §§ 61d ff. UrhG regeln die Bestimmungen zu nicht verfügbaren Werken. Bei vergriffenen bzw. nicht verfügbaren Werken handelt es sich laut dem Gesetz über die Wahrnehmung von Urheberrechten und verwandten Schutzrechten durch Verwertungsgesellschaften (VGG)⁵ um Werke, die „der Allgemeinheit auf keinem üblichen Vertriebsweg in einer vollständigen Fassung angeboten“ (§ 52b Abs. 1 VGG) werden. Dies wird vermutet, wenn es einer Kulturerbe-Einrichtung „mit einem vertretbaren Aufwand“ (§ 52b Abs. 2 VGG) nicht gelungen ist, ein solches Angebot zu ermitteln (§ 52b Abs. 2 VGG). § 61d Abs. 1 UrhG erlaubt Kulturerbe-Einrichtungen nach § 60d UrhG u. a. die Vervielfältigung nicht verfügbarer Werke aus ihrem Bestand, sofern diese nicht zu kommerziellen Zwecken vorgenommen wird und solange keine Verwertungsgesellschaft die Rechte an den Werken wahrnimmt (§ 61d Abs. 1 UrhG).⁶ Die Voraussetzung dafür ist, dass die Kulturerbe-Einrichtung „im Online-Portal des Amtes der Europäischen Union für geistiges Eigentum über die betreffenden Werke, deren Nutzung und das Recht zum Widerspruch“ (§ 61d Abs. 3 UrhG) informiert hat (§ 61d Abs. 3 UrhG).⁷ Im Zusammenhang mit der Erhaltung und dem Verlust (älterer) Videospiele wird im englischen Sprachraum häufig der Begriff Abandonware verwendet. Hierbei handelt es sich nicht um einen juristischen Fachbegriff, dennoch soll er an dieser Stelle kurz erläutert und eingeordnet werden. Der Begriff ist eine Wortschöpfung aus den englischen Wörtern abandon und software und

5 Gesetz über die Wahrnehmung von Urheberrechten und verwandten Schutzrechten durch Verwertungsgesellschaften vom 24.05.2016 (BGBl. I S. 1190), zuletzt geändert am 31.05.2021.

6 Sie dürfen die Werke außerdem der Öffentlichkeit zu nicht-kommerziellen Zwecken zugänglich machen, solange den Rechteinhaber*innen zuvor die Möglichkeit des Widerspruchs gegeben wurde (§ 61d Abs. 1 und Abs. 3 UrhG). Da der Fokus in dieser Arbeit jedoch auf der Erhaltung liegt, wird dies nur am Rande erwähnt.

7 Das Online-Portal ist unter folgendem Link aufrufbar: <https://euipo.europa.eu/out-of-commerce/#/>.

kann mit aufgegebene bzw. verlassene Software übersetzt werden. Der Rechtswissenschaftler Khong definiert Abandonware als Werke, die noch urheberrechtlich geschützt sind, aber nicht mehr auf kommerziellem Wege erworben werden können. Dabei können die Rechteinhaber*innen mitunter bekannt sein, aber aus unterschiedlichen Gründen kein Interesse mehr daran haben, ihre Software zu vermarkten (Khong 2007, S. 56). Bei Abandonware handelt es sich also meist um nicht verfügbare und manchmal auch verwaiste Werke, aber immer um Software. Der Begriff hat sich im öffentlichen Diskurs über den drohenden Verlust von (alten) Games und ihre Erhältlichkeit auf illegalen Download-Seiten, sogenannten Abandonware-Plattformen, eingebürgert (siehe als Beispiele dazu Schischka 2013 und Rentrop 2006).

4 Technische Schutzmaßnahmen

Technische Maßnahmen, die dem Schutz eines durch das Urheberrecht geschützten Werkes dienen, werden im Urheberrechtsgesetz folgendermaßen definiert:

Technologien, Vorrichtungen und Bestandteile, die im normalen Betrieb dazu bestimmt sind, geschützte Werke oder andere nach diesem Gesetz geschützte Schutzgegenstände betreffende Handlungen, die vom Rechtsinhaber nicht genehmigt sind, zu verhindern oder einzuschränken (§ 95a Abs. 2 Satz 1 UrhG).

Im Englischen wird von technological protection measures, kurz TPMs, gesprochen (Lee 2018, S.3), im Deutschen umgangssprachlich vom Kopierschutz. Dieser kann bspw. in Form einer Zugangskontrolle oder als Mechanismus zur Kontrolle der Vervielfältigungen auftreten (§ 95a Abs. 2 Satz 2 UrhG). Auch der Einsatz von Online-Servern, mit denen sich Gamer*innen zum Spielen bspw. über einen Account verbinden müssen, zählt zu den technischen Schutzvorrichtungen (Conraths 2018, S. 172). Der Einsatz von Kopierschutzmaßnahmen wird auch als Digital Rights Management (DRM) bezeichnet (Imhof 2022: in Bisges: Handbuch Urheberrecht, Kap. 5, Rn. 500). Games werden in der Regel mit mindestens einer Art von Kopierschutz ausgestattet, um zu verhindern, dass sie raubkopiert und bspw. als illegaler Download im Internet zur Verfügung gestellt werden (Conraths 2018, S. 171). Um ein Game zu kopieren, sei es auch eine legale Vervielfältigung, muss dieser Kopierschutz umgangen werden, d. h. „entweder er wird zerstört oder intakt mitkopiert“ (Lange 2020, S. 126). Dies ist in den meisten Fällen illegal, es sei denn die Rechteinhaber*innen stimmen dem zu (§ 95a Abs. 1 UrhG). Der Grund dafür ist, dass der Kopierschutz allein nicht ausreicht, um das Videospiel vor Raubkopierer*innen zu schützen. Diesen gelingt es trotz technischer Herausforderungen nämlich meist, den Schutz zu umgehen. § 95a UrhG dient hierbei als zusätzlicher Schutz (Conraths 2018, S. 171). Darin ist nicht nur geregelt, dass das Umgehen des Kopierschutzes ohne Zustimmung der Rechteinhaber*innen illegal ist; auch das Herstellen, Einführen, Verbreiten, Verkaufen, Vermieten sowie Bewerben von Umgehungsvorrichtungen ist laut § 95a Abs. 3 UrhG in Deutschland verboten (siehe auch Conraths 2018, S. 171). Gleiches gilt für Bestandteile solcher Vorrichtungen (§ 95a Abs. 3 UrhG). Dabei dürfen die technischen

Schutzmaßnahmen allerdings nicht jene Nutzungen, die durch die Schrankenbestimmungen gesetzlich erlaubt sind, verhindern (§ 95b UrhG; [Conraths 2018](#), S. 171). Ein Beispiel hierfür bildet der barrierefreie Zugang: Haben bspw. Menschen mit Seh- oder Lesebehinderung rechtmäßig Zugang zu einem Werk, müssen ihnen durch die Rechteinhaber*innen die notwendigen Mittel zur Verfügung gestellt werden, um Vervielfältigungen zum Zweck der Umwandlung in ein barrierefreies Format anzufertigen zu können (§ 95b Abs. 1 und § 45b UrhG).

5 Was dürfen Kulturerbe-Einrichtungen?

Dank einschlägiger Schrankenregelungen haben Kulturerbe-Einrichtungen besondere Befugnisse, um ihren Aufgaben angemessen nachkommen zu können. Dieser Abschnitt soll mit Bezug auf die vorherigen Erläuterungen einen Überblick über das geben, was privilegierte Institutionen bezüglich der Erhaltung von Videospiele dürfen und wo es zu Problemen kommen kann. Zu Beginn wurde bereits auf die Schwierigkeit eingegangen, Games in eine eindeutige Werkkategorie einzuordnen. Um herausarbeiten zu können, was im Zusammenhang mit Games erlaubt ist und was nicht, ist es aber notwendig zu wissen, ob Games in der Rechtsprechung als geschützte Werke nach § 2 UrhG oder zusätzlich auch als Computerprogramme nach § 69a UrhG interpretiert werden. Imhof kommt zu dem Schluss, dass es am sichersten ist, sich an beiden Regelungen zu orientieren (Imhof 2022: in [Bisges](#): Handbuch Urheberrecht, Kap. 5, Rn 330).

Dass privilegierte Institutionen Vervielfältigungen verwaister Werke in ihrem Bestand nach einer sorgfältigen, aber ergebnislosen Suche nach den Rechteinhaber*innen vornehmen dürfen, wurde bereits erläutert. Laut § 60e Abs. 1 und Abs. 6 UrhG dürfen öffentlich zugängliche Bibliotheken und laut § 60f Abs. 1 und Abs. 3 UrhG auch Archive, Einrichtungen im Bereich des Film- und Tonerbes, öffentlich zugängliche Museen und Bildungseinrichtungen im Sinne von § 60a Abs. 4 UrhG aber auch Vervielfältigungen der Werke in ihrem Bestand anzufertigen, wenn dies ihrer Erhaltung dient, „auch mehrfach und mit technisch bedingten Änderungen“ (§ 60e Abs. 1 UrhG). Es bedarf für einen solchen Vervielfältigungsvorgang somit keiner Erlaubnis der Rechteinhaber*innen. Aufgrund des § 69d Abs. 2 UrhG gilt dies auch für Software; somit gibt es für Videospiele zumindest im Falle erlaubter Vervielfältigungen durch Kulturerbe-Einrichtungen Klarheit (Imhof 2022: in [Bisges](#): Handbuch Urheberrecht, Kap. 5, Rn. 363).⁸

Ist es einer Kulturerbe-Einrichtung nun gestattet, ein Videospiele zu vervielfältigen, kann sie bei der Umgehung des Kopierschutzes dennoch auf Probleme stoßen. Selbst wenn sowohl das Vervielfältigen als auch das Umgehen des Kopierschutzes

⁸ Für im öffentlichen Interesse tätige Archive ist es nach § 60f Abs. 2 außerdem erlaubt, Werke zu kopieren, um sie daraufhin in ihren Bestand aufzunehmen, vorausgesetzt die Vorlage für die Kopie wird daraufhin gelöscht. Dies gilt wiederum nicht für Software, da § 69d Abs. 2 UrhG diesen Absatz nicht ausdrücklich nennt, ist also für Videospiele nicht relevant.

gestattet ist, kann es aufgrund der Verbote in § 95a Abs. 3 UrhG schwierig sein, an die notwendigen Mittel zur Umgehung zu gelangen. Die Umgehung stellt des Weiteren oftmals eine große technische Herausforderung dar, zumal die Beschaffenheit der technischen Maßnahmen sich, ebenso wie die geschützten Programme, ständig verändern und ihre Zerstörung bspw. auch das Risiko einer Beschädigung des Werkes in sich trägt ([Klein und Whyte 2022](#), S. 201; [Lange 2020](#), S. 126).

Zur Erhaltung und Archivierung bedürfen manche Games außerdem einer Bearbeitung. Dabei handelt es sich in den meisten Fällen aber um Änderungen am Werk, die rein technisch bedingt sind. § 23 Abs. 3 UrhG legt fest, dass es für öffentliche Archive und Bibliotheken bei technisch bedingten Änderungen Ausnahmen gibt und verweist damit u. a. auf den bereits erwähnten § 60e Abs. 1 UrhG. Es wurde bereits erläutert, dass bei Software jede Form der Umarbeitung eine Zustimmung der Rechteinhaber*innen erfordert (§ 69c Nr. 2 UrhG).

Eine Ausnahme bilden nicht verfügbare Werke: Kulturerbe-Einrichtungen dürfen Werke aus ihrem Bestand, die als nicht verfügbar gelten, vervielfältigen oder vervielfältigen lassen, wenn sie damit keine kommerziellen Ziele verfolgen (§ 61d Abs. 1 UrhG). Die Rechteinhaber*innen können der Vervielfältigung jederzeit widersprechen (§ 61d Abs. 2 UrhG). Laut § 69d Abs. 7 UrhG gelten diese Bestimmungen auch für Computerprogramme; Umarbeitungen sind ebenfalls erlaubt. Besonders ist an dieser Stelle vor allem Folgendes: Durch die an den §§ 69f Abs. 2-3 und 95a Abs. 4 UrhG erfolgten Änderungen dürfen technische Schutzmaßnahmen seit 2021 in diesen Fällen von Kulturerbe-Einrichtungen umgangen werden, um die gesetzlich eingeräumten Nutzungen zu gewährleisten ([Wandtke und Ostendorff 2021](#), Kap. 7, Rn. 55).

Es lässt sich zusammenfassend sagen, dass Kulturerbe-Einrichtungen für den Zweck der Bestandserhaltung Vervielfältigungen von Videospielen herstellen dürfen. Bei bestimmten Bearbeitungen muss die Zustimmung der Rechteinhaber*innen eingeholt werden, da für die Umarbeitung von Computerprogrammen nur im Falle nicht verfügbarer Werke eine Ausnahme gemacht wird. Auch die Umgehung des Kopierschutzes stellt ein Problem dar, da diese in den meisten Fällen nicht gestattet ist. Dies erfordert also weiterhin der Erlaubnis der Rechteinhaber*innen, selbst wenn die Vervielfältigung an sich gestattet ist. Die einzige Ausnahme gilt für nicht verfügbare Werke. Hier bedarf es keiner zusätzlichen Erlaubnis, um die erwähnten Handlungen im Zusammenhang mit der Erhaltung vorzunehmen, vorausgesetzt, das Werk befindet sich im Bestand der Kulturerbe-Einrichtung.

Es bleibt festzuhalten, dass es für Kulturerbe-Einrichtungen, die sich der Erhaltung von Games verschrieben haben, besonders wichtig ist, die zu erhaltenden Werke zu besitzen. Die gesetzlich erlaubten Nutzungen beziehen sich nämlich hauptsächlich auf die Möglichkeit der Bestandserhaltung. Gerade die Änderungen im Zusammen-

hang mit der Umgehung des Kopierschutzes bei nicht verfügbaren Werken können entsprechenden Einrichtungen die Arbeit erleichtern. In den Besitz nicht verfügbarer Werke zu gelangen, kann sich allerdings als schwierig erweisen. Aus diesem Grund ist die Zusammenarbeit von Privatpersonen oder Vereinen mit Kulturerbe-Einrichtungen, etwa in Form von Spenden, besonders wichtig. Denn nur wenn entsprechende Einrichtungen die nicht verfügbaren Werke in ihrem Bestand haben, können sie von ihren rechtlichen Befugnissen Gebrauch machen und ihren Beitrag zur Sicherung des Games-Kulturerbes leisten.

Abkürzungsverzeichnis

ABl.	Amtsblatt der Europäischen Union
Abs.	Absatz
BGBI.	Bundesgesetzblatt
DRM	Digital Rights Management
f.	folgend
ff.	fortfolgend
Kap.	Kapitel
Nr.	Nummer
Rn.	Randnummer
S.	Seite
UrhG	Urheberrechtsgesetz
TPM	Technological Protection Measure
VGG	Verwertungsgesellschaftengesetz

Literatur

BISGES, Marcel, Hrsg., 2022. Handbuch Urheberrecht, 2. Aufl., Berlin: Erich Schmidt Verlag . ISBN 978-3-503-21129-6 [Zugriff über Juris am 26.06.2023]

BRÜGGEMANN, Sebastian, 2015. Urheberrechtlicher Schutz von Computer- und Videospielen. Ein gordischer Knoten bzw. eine Aufgabe für den Gesetzgeber. In: *Computer und Recht*, 31(11), S. 697-703, ISSN 2194-4172. DOI: 10.9785/cr-2015-1105 [Zugriff über Juris am 19.06.2023]

BUNDESMINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT UND KLIMASCHUTZ, 2023. *Games*. Berlin: Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz [online, Zugriff am 09.12.2023] Verfügbar unter: <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Dossier/games.html>

CONRATHS, Timo, 2018. Verhältnismäßigkeit technischer Schutzmaßnahmen für Videospiele. Der schmale Grat zwischen Urheber- und Anwenderschutz. In: *Computer und Recht* [online], 34(3), S. 170-177. ISSN 2194- 4172. DOI: 10.9785/cr-2018-340307 [Zugriff über Juris am 19.06.2023]

DREIER, Thomas und SCHULZE, Gernot, 2022. *Urheberrechtsgesetz*. Urheberrechts-Diensteanbieter-Gesetz, Verwertungsgesellschaftengesetz, Nebenurheberrecht, Kunsturhebergesetz. 7. Aufl., München: C.H. Beck. ISBN 978-3-406-77832-2 [Zugriff über Juris am 26.06.2023]

FROMM, Friedrich Karl und NORDEMANN, Wilhelm, Begr., 2018. *Urheberrecht*. Kommentar zum Urheberrechtsgesetz, Verlagsgesetz, Einigungsvertrag (Urheberrecht), neu: zur EU-Portabilitätsverordnung. 12. Aufl., Stuttgart: Kohlhammer. ISBN 978-3-17-034406-8 [Zugriff über Juris am 26.06.2023]

HUBERTS, Christian und ZIMMERMANN, Felix, 2020. Mehr Gameskultur wagen! Computerspiele und ihre Kultur verständlicher machen. In: *Politik & Kultur* [online]. Zeitung des Deutschen Kulturrates. 11(20), S. 14. ISSN 1619-4217 [Zugriff am: 09.12.2023] Verfügbar unter: <https://www.kulturrat.de/publikationen/zeitung-pk/ausgabe-nr-112020/>

JURASCHKO, Bernd, 2022. *Praxishandbuch Urheberrecht für Bibliotheken und Informationseinrichtungen*. [online] 2., überarbeitete Auflage. Berlin: De Gruyter Saur. ISBN 978-3-11-070758-8. DOI: 10.1515/9783110707588 [Zugriff am: 23.06.2023].

KHONG, Dennis W. K., 2007. Orphan Works, Abandonware and the Missing Market for Copyrighted Goods. In: *International Journal of Law and Information Technology*, 15(1), S. 54-89, ISSN 1464-3693. [Online, Zugriff am: 22.06.2023]. DOI: 10.1093/ijlit/eai032

KLEIN, Sara und WHYTE, Jess, 2022. International Copyright Issues in Digital Preservation. In: COATES, Jessica, OWEN, Victoria und REILLY, Susan, Hrsg. *Navigating Copyright for Libraries* [online]. Purpose and Scope. Berlin: De Gruyter Saur, S. 195-219, IFLA Publications Band 181. ISBN 978-3-11-073200-9 [Online, Zugriff am: 23.06.2023]. Verfügbar unter: DOI: [10.1515/9783110732009](https://doi.org/10.1515/9783110732009)

LANGE, Andreas, 2020. Bewahrung. In: ZIMMERMANN, Olaf und FALK, Felix, Hrsg. *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., S. 125-130, ISBN 978-3-947308-22-4 [Online, Zugriff am: 24.06.2023] Verfügbar unter: <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2020/12/Handbuch-Gameskultur.pdf>

LEE, Yin Harn, 2018. Making Videogame History: Videogame Preservation and Copyright Law. [online] In: *Interactive Entertainment Law Review*, 1(2), S. 103-108 . ISSN: 2515-3870. DOI: 10.4337/ielr.2018.02.03 [Zugriff am: 24.06.2023]

RENTROP, Christian, 2006. Abandonware: Alte Spiele kostenlos spielen. In: *netz-welt* [online]. 25.04.2006 [Zugriff am: 22.06.2023]. Verfügbar unter: <https://www.netz-welt.de/news/74020-abandonware-alte-spiele-kostenlos-spielen.html>

SCHISCHKA, Benjamin, 2013. Gratis-Games – früher Kauf-Software, heute kostenlos. In: *PC-Welt* [online]. 04.11.2013 [Zugriff am: 22.06.2023]. Verfügbar unter: <https://www.pcwelt.de/article/1083944/abandonware-frueher-kauf-software-und-heute-gratis.html>

WANDTKE, Artur-Axel und OSTENDORFF, Saskia, Hrsg., 2021. *Urheberrecht* [online]. 8. Aufl. Berlin: De Gruyter. ISBN 978-3-11-072199-7. DOI: 10.1515/9783110722505 [Zugriff über Juris am 21.06.2023]