



BUNDESGERICHTSHOF

IM NAMEN DES VOLKES

URTEIL

I ZR 25/15

Verkündet am:
6. Oktober 2016
Führinger
Justizangestellte
als Urkundsbeamtin
der Geschäftsstelle

in dem Rechtsstreit

Nachschlagewerk: ja
BGHZ: nein
BGHR: _____ ja

World of Warcraft I

UrhG § 69d Abs. 3

- a) Nach § 69d Abs. 3 UrhG darf der zur Verwendung eines Vervielfältigungsstücks eines Computerprogramms Berechtigte die Handlungen zum Laden, Anzeigen, Ablaufen, Übertragen oder Speichern des Programms, zu denen er nach dem Lizenzvertrag berechtigt ist, auch dann ohne Zustimmung des Rechtsinhabers vornehmen, um das Funktionieren dieses Programms zu beobachten, zu untersuchen oder zu testen und die einem Programmelement zugrundeliegenden Ideen und Grundsätze zu ermitteln, wenn er dabei gewerbliche oder berufliche Zwecke verfolgt und der Lizenzvertrag lediglich eine Nutzung des Programms zu privaten Zwecken gestattet (Anschluss an EuGH, Urteil vom 2. Mai 2012 - C-406/10, GRUR 2012, 814 Rn. 61 und 47 = WRP 2012, 802 - SAS Institute/WPL).
- b) Die Bestimmung des § 69d Abs. 3 UrhG ist allein auf Computerprogramme und nicht auf andere urheberrechtlich geschützte Werke oder Leistungen anwendbar. Die Vervielfältigung eines Computerspiels, das nicht nur aus einem Computerprogramm besteht, sondern auch andere urheberrechtlich geschützte Werke oder Leistungen enthält, ist daher hinsichtlich der Vervielfältigung der anderen Werke oder Leistungen nicht nach § 69d Abs. 3 UrhG zulässig.

BGH, Urteil vom 6. Oktober 2016 - I ZR 25/15 - OLG Dresden
LG Leipzig

Der I. Zivilsenat des Bundesgerichtshofs hat auf die mündliche Verhandlung vom 6. Oktober 2016 durch den Vorsitzenden Richter Prof. Dr. Büscher, die Richter Prof. Dr. Koch, Dr. Löffler, die Richterin Dr. Schwonke und den Richter Feddersen

für Recht erkannt:

Auf die Revision des Beklagten wird unter Zurückweisung des weitergehenden Rechtsmittels das Urteil des 14. Zivilsenats des Oberlandesgerichts Dresden vom 20. Januar 2015 insoweit aufgehoben, als das Berufungsgericht hinsichtlich des Klageantrags zu Ziffer I 1 in der Variante mit "oder" vor "auf dem Bildschirm anzeigen lässt" zum Nachteil des Beklagten erkannt hat.

Im Umfang der Aufhebung wird auf die Berufung des Beklagten das Urteil der 5. Zivilkammer des Landgerichts Leipzig vom 15. Juli 2014 abgeändert und die Klage auch insoweit abgewiesen.

Der Beklagte trägt die Kosten der Revision.

Von Rechts wegen

Tatbestand:

- 1 Die Klägerin ist eine französische Tochtergesellschaft der US-amerikanischen B. Entertainment Inc. Die Muttergesellschaft der Klägerin entwickelt und produziert die ausschließlich über das Internet spielbaren Computer-Rollenspiele "World of Warcraft" und "Diablo III". Die Klägerin ist für den Vertrieb der Online-Spiele in Europa zuständig. Ziel der Spiele ist es, einen virtuellen Spielercharakter durch die Erfüllung von Aufgaben, das Sammeln von Gegenständen und virtuelle Kämpfe mit anderen Spielern weiterzuentwickeln. In Eu-

ropa sind die Spielwelten auf dem zentralen Spielserver der Klägerin, der Internetplattform "Battle.net", hinterlegt, über den die Spielmechanik verwaltet und verarbeitet wird und die Klägerin die spielebezogenen Online-Dienste erbringt.

2

Für die Teilnahme an dem jeweiligen Spiel muss der Spieler auf seinem Computer eine Client-Software (auch Spiel-Client genannt) installieren, die ein Computerprogramm und audiovisuelle Spieldaten, also Grafiken, Musik, Filmsequenzen, Texte und Modelle enthält. Die Client-Software ermöglicht dem Spieler den Zugang zum Battle.net-Server und die Darstellung der jeweiligen Spielwelt auf dem Bildschirm. Sie kann auf einem Datenträger oder online über die Internetplattform "Battle.net" erworben werden. Bei ihrer Erstinstallation und nach jedem Software-Update werden dem Nutzer die "World of Warcraft Endbenutzervereinbarung" und die "World of Warcraft Nutzungsbestimmungen" bzw. die "Diablo III-Endbenutzervereinbarung" angezeigt. Der Nutzer muss den Button "Annehmen" anklicken, um Zugang zu dem jeweiligen Online-Spiel zu erhalten.

3

Die "World of Warcraft Endbenutzerlizenzvereinbarung" enthält folgende Bestimmungen:

Dieses Software-Programm sowie [...] (in ihrer Gesamtheit einschließlich zugleich des unten definierten "Spielclients" das "Spiel" genannt), sind urheberrechtlich geschützte Werke von B. Entertainment, Inc. ("B. Entertainment"), die ihre Rechte zur Verwertung des Spiels in der Europäischen Union an ihre Tochtergesellschaft B. Entertainment, SAS ("B. ") lizenziert hat. [...]

1. Gewährung einer eingeschränkten Benutzerlizenz

Das Spiel installiert die Computer-Software (nachfolgend "Spielclient" genannt) auf Ihrem Computer, um Ihnen zu ermöglichen, ihren Battle.net®-Account zu nutzen, um das Spiel durch Ihren Zugriff auf den Service zu nutzen. [...] Unter Voraussetzung Ihrer Zustimmung und fortlaufender Einhaltung dieser Lizenzvereinbarung gewährt Ihnen B. , und durch die Installation des Spielclients erklären Sie sich damit einverstanden, eine begrenzte, widerrufliche, nicht übertragbare, nicht-exklusive Lizenz und das begrenzte, nicht-exklusive Recht, den Spielclient - sofern in dieser Lizenzvereinbarung nicht anderweitig ausdrücklich erlaubt - zu Ihrem persönlichen und nicht-kommerziellen Gebrauch auf einem oder mehreren

Computern, die in Ihrem Besitz sind, oder über die Sie die persönliche Kontrolle haben, zu installieren. [...]

5. Verpflichtungen des Endbenutzers [...]

B. Sie stimmen zu, dass Sie unter keinen Umständen [...]

- ii) ohne die vorherige ausdrückliche schriftliche Genehmigung von B. mit dem Spiel oder irgendeinem Teil davon, einschließlich des Spielclients, einen kommerziellen Zweck verfolgen, mit der einzigen Ausnahme, dass Sie den Spielclient oder Kopien des Spielclients in einem Internet-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderen ortsgebundenen Standort verwenden dürfen;

4 Ferner heißt es in den "World of Warcraft-Nutzungsbestimmungen":

I. Zugang zum Service [...]

2. Gewährung einer beschränkten Lizenz zur Nutzung des Service

Vorbehaltlich Ihrer Zustimmung zu und laufenden Einhaltung der B. -Vereinbarungen, gewährt Ihnen B. Entertainment [die Klägerin] hiermit eine beschränkte, widerrufliche, nicht übertragbare, nicht in Unterlizenz vergebare, nicht exklusive Lizenz, die Sie hiermit akzeptieren, zur Nutzung des Service ausschließlich für Ihre eigenen, nicht kommerziellen Unterhaltungszwecke durch Zugang zum Service anhand eines zugelassenen, nicht modifizierten Game Client. Sie dürfen den Service nicht für irgendeinen anderen Zweck oder verbunden mit irgendeiner anderen Software verwenden. [...]

III. Nutzungsbeschränkungen für World of Warcraft [...]

2. Sie stimmen zu, dass Sie unter keinen Umständen

- (2) Cheats, "Mods" und/oder Hacks erstellen oder verwenden, sowie jegliche andere von Dritten hergestellte Software verwenden, die das Spielerlebnis von World of Warcraft verändert.

5 In der "Diablo III-Endbenutzerlizenzvereinbarung" finden sich folgende Regelungen:

Das Software-Programm Diablo® III und [...] sind urheberrechtlich geschützte Werke von B. Entertainment, Inc. ("B. Entertainment"), die ihre Rechte zur Verwertung des Spiels in der Europäischen Union an B. Entertainment, SAS übertragen hat, [...] ("B. "). [...]

1. Erteilung einer begrenzten Nutzungslizenz

Bedingt durch Ihr Einverständnis mit dieser Lizenzvereinbarung und der kontinuierlichen Einhaltung derselben erteilt B. Ihnen hiermit vorbehaltlich Ihrer Annahme eine begrenzte, widerrufbare, nicht übertragbare, nicht sublizenzierbare, nicht exklusive Lizenz,

- (a) das Spiel auf einem oder mehr Computern, die Ihnen gehören oder unter Ihrer rechtmäßigen Kontrolle stehen, zu installieren,

(b) das Spiel in Verbindung mit dem Dienst für Ihre ausschließlich nicht-kommerziellen Zwecke [...] zu nutzen, [...]

2. Zusätzliche Lizenzbeschränkungen

Die Ihnen gemäß Artikel 1 oben gewährte Lizenz unterliegt den in Artikeln 1 und 2 festgelegten Beschränkungen (insgesamt die "Lizenzbeschränkungen"). Jedwede Nutzung des Spiels, die gegen die Lizenzbeschränkungen verstößt, gilt als Verstoß gegen die Urheberrechte von B. an dem und in Bezug auf das Spiel. Sie verpflichten sich dazu, unter keinen Umständen Folgendes zu tun: [...]

2.2 Verwendung von Cheats, Automationssoftware (Bots), Hacks oder anderer unzulässiger Software von Drittanbietern, die die Erfahrung des Spiels verändern, [...]

2.3 Verwertung des Spiels oder eines seiner Teile für kommerzielle Zwecke ohne ausdrückliche Genehmigung von B. , mit der Ausnahme, dass

(i) Sie das Spiel mit dem Dienst in einem öffentlich zugänglichen Internet-Café oder einem Computerspielcenter verwenden dürfen, [...]

6

Vor der Teilnahme an den Spielen "World of Warcraft" oder "Diablo III" muss der Spieler auf dem zentralen Spielserver der Klägerin einen sogenannten Battle.net-Account einrichten und sich über diesen registrieren. Dabei muss er den "Battle.net-Nutzungsbestimmungen" zustimmen, die folgende Bestimmungen enthalten:

1. Gewährung einer beschränkten Lizenz zur Nutzung des Service. Vorbehaltlich der vorliegenden Nutzungsbedingungen, Ihrer Zustimmung dazu und deren fortdauernder Einhaltung durch Sie gewährt B. Ihnen hiermit eine beschränkte, widerrufliche, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare und nicht exklusive Lizenz für die ausschließlich persönliche, nicht gewerbliche Nutzung für Unterhaltungszwecke des Service durch über einen Web-Browser oder einen autorisierten, nicht veränderten Spiel-Client.

2. Zusätzliche Lizenzbeschränkungen. Die Ihnen gemäß Artikel 1 gewährte Lizenz unterliegt den in den Artikeln 1 und 2 festgelegten Beschränkungen (insgesamt die "Lizenzbeschränkungen"). Jedwede Nutzung des Service oder eines Spiels, die gegen die Lizenzbeschränkungen verstößt, gilt als Verstoß gegen die Urheberrechte von B. an dem und in Bezug auf den Service und/oder das Spiel. Sie verpflichten sich dazu, unter keinen Umständen:

2.1 Cheats, Automatisierungssoftware (Bots), Hacks, Mods oder jedwede sonstige nicht autorisierte Fremdsoftware, die der Veränderung des Service, eines Spiels oder eines Spielverlaufs dient, herzustellen oder zu nutzen; [...]

7. Beendigung des Service.

7.1 Vorbehaltlich der folgenden Bestimmungen behält B. sich das Recht vor, den Service fristlos zu kündigen, wenn Sie gegen irgendwelche Bestimmungen dieser Vereinbarung, der Spielbedingungen und/oder der für ein Spiel geltenden EULA verstoßen.

7 Der Beklagte ist Geschäftsführer der Bo. GmbH, die Automatisierungssoftware (sogenannte Bots) für Online-Rollenspiele entwickelt und vertreibt. Die Bo. GmbH bietet für das Spiel "World of Warcraft" die Bots "Honorbuddy" und "Gatherbuddy" und für das Spiel "Diablo III" den Bot "Demonbuddy" an. Mithilfe der Automatisierungssoftware kann der Spieler eine Weiterentwicklung seines Spielercharakters erreichen, indem er bestimmte zeitraubende oder spielerisch reizlose Handlungen nicht mehr selbst durchführt, sondern von den Bots ausführen lässt. Die Bo. GmbH hat von anderen Spielern zahlreiche Battle.net-Accounts erworben. Der Beklagte ist als Inhaber weiterer Accounts registriert.

8 Die Klägerin macht geltend, der Beklagte habe in seiner Funktion als Geschäftsführer der Bo. GmbH die Client-Software selbst vervielfältigt oder durch Mitarbeiter vervielfältigen lassen, um die Automatisierungssoftware der Bo. GmbH zu entwickeln. Hierin sieht sie eine Verletzung von Urheberrechten ihrer Muttergesellschaft. Die B. Entertainment Inc. hat die Klägerin zur gerichtlichen Verfolgung ihrer urheberrechtlichen Ansprüche gegen den Beklagten im Zusammenhang mit der Nutzung der Client-Software für die Computerspiele "World of Warcraft" und "Diablo III" ermächtigt.

9 Die Klägerin hat insoweit beantragt,

1. dem Beklagten unter Androhung von Ordnungsmitteln zu untersagen, selbst oder durch Dritte (einschließlich einer von ihm vertretenen juristischen Person) die Client-Software für die Online-Spiele Diablo III und/oder World of Warcraft ganz oder teilweise, dauerhaft oder vorübergehend zu gewerblichen Zwecken zu vervielfältigen, insbesondere indem er selbst oder durch Dritte Teile der Client-Software für die Online-Spiele Diablo III und/oder World of Warcraft auf die Festplatte eines PC kopiert und/oder in den Arbeitsspeicher lädt und/oder auf dem Bildschirm anzeigen lässt, um zu gewerblichen Zwecken eine Automatisierungssoftware für diese Spiele herzustellen und/oder zu bearbeiten;

2. den Beklagten zu verurteilen, ihr unter Vorlage eines einheitlichen, geordneten Verzeichnisses vollständig und wahrheitsgemäß darüber Auskunft zu erteilen, in welchem Umfang die unter Ziffer 1 bezeichneten Handlungen das Gewerbe der Bo. GmbH gefördert haben, und zwar unter Angabe
 - a) der verkauften Stückzahlen der Automatisierungssoftware "Honorbuddy", "Gatherbuddy" und "Demonbuddy";
 - b) des mit dem Verkauf der Automatisierungssoftware "Honorbuddy", "Gatherbuddy" und "Demonbuddy" erzielten Umsatzes;
 - c) des mit der Automatisierungssoftware "Honorbuddy", "Gatherbuddy" und "Demonbuddy" erzielten Gewinns;
 - d) Offenlegung der Daten und/oder Informationen, die der Beklagte über die Computerspiele und aus den Computerspielen World of Warcraft und/oder Diablo III durch die Verwendung seiner Battle.net-Account Daten erlangt hat; sowie
 - e) der konkreten Art der Verwendung der Daten und/oder Informationen, die der Beklagte durch die Verwendung seiner Battle.net-Account Daten erlangt und für die Erstellung der Automatisierungssoftware "Honorbuddy", "Gatherbuddy" und "Demonbuddy" verwendet hat;
3. festzustellen, dass der Beklagte der B. Entertainment Inc. durch Leistung an die Klägerin allen Schaden zu ersetzen hat, der der B. Entertainment Inc. durch diese Handlungen entstanden ist und künftig entstehen wird.

10 Das Landgericht hat der Klage mit diesen Anträgen stattgegeben.

11 Die Klägerin hat ihre Klage in erster Instanz ferner darauf gestützt, der Beklagte habe gegen die von ihm durch Zustimmung zu den Nutzungsbedingungen übernommenen vertraglichen Verpflichtungen verstoßen, keine Automatisierungssoftware für die Online-Spiele herzustellen oder zu nutzen, weder den Battle.net Online-Dienst noch die Online-Spiele "World of Warcraft" und "Diablo III" oder einen beliebigen Teil davon zu gewerblichen Zwecken zu nutzen und seine Battle.net-Accounts unter keinen Umständen Dritten zur Verfügung zu stellen. Sie hat den Beklagten auch insoweit auf Unterlassung, Auskunftserteilung und Feststellung seiner Schadensersatzpflicht in Anspruch genommen. Das Landgericht hat die Klage mit diesen Anträgen an das Landgericht Zwickau verwiesen.

12 Die gegen die Verurteilung wegen Verletzung des Urheberrechts der B. Entertainment Inc. gerichtete Berufung des Beklagten ist weitgehend

ohne Erfolg geblieben und hat nur in Bezug auf die Verurteilung zur Auskunftserteilung entsprechend Ziffer 2 d und e der Klageanträge Erfolg gehabt und zur Abweisung der Klage geführt (OLG Dresden, ZUM 2015, 336). Mit seiner vom Senat zugelassenen Revision, deren Zurückweisung die Klägerin beantragt, verfolgt der Beklagte seinen Antrag auf vollständige Abweisung der Klage weiter.

Entscheidungsgründe:

13 A. Das Berufungsgericht hat angenommen, der Muttergesellschaft der Klägerin stünden die geltend gemachten Ansprüche zu, weil die Beklagtenseite die Client-Software für die Online-Spiele "World of Warcraft" und "Diablo III" zu gewerblichen Zwecken nutze, obwohl ihr nur ein Recht zur ausschließlich privaten Nutzung eingeräumt worden sei. Dazu hat das Berufungsgericht ausgeführt:

14 Die Klägerin sei berechtigt, die urheberrechtlichen Ansprüche der B. Entertainment Inc. im eigenen Namen geltend zu machen.

15 Der Beklagte habe in seiner Funktion als Geschäftsführer der Bo. GmbH das Vervielfältigungsrecht der Muttergesellschaft der Klägerin widerrechtlich verletzt. Er habe die jeweilige Client-Software für die Online-Spiele selbst vervielfältigt oder durch die Mitarbeiter der Bo. GmbH vervielfältigen lassen, indem diese Software dauerhaft auf die für die Spiele genutzten PCs heruntergeladen worden sei und ihre Spieldaten beim Ausführen der Spiele vorübergehend in die Arbeitsspeicher und die Grafikspeicher der PCs hochgeladen worden seien. Die Vervielfältigungen seien - jedenfalls teilweise - zu gewerblichen Zwecken erfolgt, insbesondere, um die von der Bo. GmbH vertriebene Automatisierungssoftware für die Online-Spiele herzustellen und zu bearbeiten.

16 Die Vervielfältigung der Client-Software zu gewerblichen Zwecken sei nicht von dem der Beklagtenseite eingeräumten Nutzungsrecht gedeckt gewesen, das nur eine ausschließlich private Nutzung gestattet habe. Die Vervielfältigung sei auch nicht nach § 69d Abs. 3 UrhG erlaubt. Die Beklagtenseite habe nicht das Funktionieren der Client-Software zur Ermittlung der ihr zugrundeliegenden Ideen und Grundsätze beobachtet, sondern den Spiel-Client lizenzwidrig zum Testen ihrer Bots eingesetzt.

17 B. Die Revision des Beklagten hat ganz überwiegend keinen Erfolg. Die Klage ist zulässig (dazu B I) und im Wesentlichen begründet (dazu B II). Das Berufungsgericht hat im Ergebnis mit Recht angenommen, dass die von der Klägerin geltend gemachten Ansprüche mit Ausnahme des isolierten Anzeigenlassens auf dem Bildschirm (Variante mit "oder" vor "auf dem Bildschirm anzeigen lässt") begründet sind, weil der Beklagte das Urheberrecht der B. Entertainment Inc. an der Client-Software für die Online-Spiele "World of Warcraft" und "Diablo III" verletzt hat.

18 I. Die Klage ist zulässig.

19 1. Die Klägerin ist nach den Grundsätzen der gewillkürten Prozessstandschaft befugt, die mit der Klage erhobenen Ansprüche ihrer Muttergesellschaft gerichtlich geltend zu machen.

20 a) Eine gewillkürte Prozessstandschaft setzt eine wirksame Ermächtigung des Prozessstandschafters zur gerichtlichen Verfolgung der Ansprüche des Rechtsinhabers sowie ein eigenes schutzwürdiges Interesse des Ermächtigten an dieser Rechtsverfolgung voraus, wobei sich dieses Interesse aus den besonderen Beziehungen des Ermächtigten zum Rechtsinhaber ergeben kann und wirtschaftliche Interessen zu berücksichtigen sind (vgl. BGH, Urteil vom 5. Oktober 2000 - I ZR 166/98, BGHZ 145, 279, 286 - DB Immobilienfonds; Urteil vom 31. Juli 2008 - I ZR 21/06, GRUR 2008, 1108 Rn. 54 = WRP 2008,

1537 - Haus & Grund III; Urteil vom 21. April 2016 - I ZR 43/14, GRUR 2016, 1048 Rn. 21 = WRP 2016, 1114 - An Evening with Marlene Dietrich).

21

b) Die B. Entertainment Inc. hat die Klägerin wirksam ermächtigt, ihre urheberrechtlichen Ansprüche gegen den Beklagten im Zusammenhang mit der Nutzung der Client-Software für die Computerspiele "World of Warcraft" und "Diablo III" gerichtlich geltend zu machen. Das Berufungsgericht hat zutreffend angenommen, dass die Klägerin ein eigenes schutzwürdiges Interesse an einer gerichtlichen Verfolgung dieser Ansprüche hat, weil ihre Muttergesellschaft ihr eine Lizenz zur Verwertung der Client-Software erteilt hat.

22

2. Die Revision macht ohne Erfolg geltend, die gerichtliche Geltendmachung der Klageansprüche sei mit Blick auf weitere von der Klägerin und ihrer Muttergesellschaft gegen den Beklagten und die Bo. GmbH geführte Verfahren rechtsmissbräuchlich.

23

a) Eine Klage ist wegen fehlender Prozessführungsbefugnis als unzulässig abzuweisen, wenn ein gerichtliches Vorgehen rechtsmissbräuchlich ist (vgl. BGH, Urteil vom 3. März 2016 - I ZR 110/15, GRUR 2016, 961 Rn. 18 = WRP 2016, 1102 - Herstellerpreisempfehlung bei Amazon, mwN; Köhler/Feddersen in Köhler/Bornkamm, UWG, 34. Aufl., § 8 Rn. 4.3; Büscher in Fezer/Büscher/Obergfell, UWG, 3. Aufl., § 8 Rn. 298). Von einem Rechtsmissbrauch ist auszugehen, wenn das beherrschende Motiv des Anspruchstellers sachfremde Ziele sind (vgl. BGH, Urteil vom 17. November 2005 - I ZR 300/02, GRUR 2006, 243 Rn. 16 = WRP 2006, 354 - MEGA SALE; BGH, GRUR 2016, 961 Rn. 15 - Herstellerpreisempfehlung bei Amazon). Die Annahme eines Rechtsmissbrauchs erfordert eine sorgfältige Prüfung und Abwägung der maßgeblichen Einzelumstände (vgl. BGH, Urteil vom 15. Dezember 2011 - I ZR 174/10, GRUR 2012, 730 Rn. 47 = WRP 2012, 930 - Bauheizgerät; BGH, GRUR 2016, 961 Rn. 15 - Herstellerpreisempfehlung bei Amazon). Ein Anhaltspunkt für eine rechtsmissbräuchliche Rechtsverfolgung kann sich daraus ergeben, dass der

Anspruchsteller mehrere gleichartige oder in einem inneren Zusammenhang stehende Rechtsverstöße gegen eine Person oder mehrere Personen ohne sachlichen Grund in getrennten Verfahren verfolgt und dadurch die Kostenlast erheblich erhöht (zum Lauterkeitsrecht vgl. BGH, GRUR 2006, 243 Rn. 16 - MEGA SALE; BGH, Urteil vom 22. Oktober 2009 - I ZR 58/07, GRUR 2010, 454 Rn. 19 = WRP 2010, 640 - Klassenlotterie; Urteil vom 19. Juli 2012 - I ZR 199/10, GRUR 2013, 307 Rn. 19 = WRP 2013, 329 - Unbedenkliche Mehrfachabmahnung; zum Urheberrecht vgl. BGH, Urteil vom 31. Mai 2012 - I ZR 106/10, GRUR 2013, 176 Rn. 14 f. = WRP 2013, 336 - Ferienluxuswohnung; vgl. auch BGH, Beschluss vom 20. November 2012 - VI ZB 1/12, NJW 2013, 1369 Rn. 9 f.).

24

b) Die Revision macht geltend, die Klägerin und ihre Muttergesellschaft führten gegen den Beklagten und die Bo. GmbH eine Vielzahl von Rechtsstreitigkeiten, bei denen es stets um den Vertrieb von Automatisierungssoftware für die Online-Spiele "World of Warcraft" und "Diablo III" und den lizenzwidrigen Einsatz der Client-Software gehe. Wegen der engen sachlichen Berührungspunkte und der nahezu identischen Rechtsfragen hätte es sich aus Gründen der Kostenersparnis angeboten, die geltend gemachten Klageansprüche in einem einheitlichen Verfahren gegen den Beklagten und die Bo. GmbH geltend zu machen. Damit dringt die Revision nicht durch. Die Einleitung mehrerer Verfahren ist im Streitfall nicht rechtsmissbräuchlich, weil sie unter den gegebenen Umständen nicht auf sachfremden Motiven beruht.

25

aa) In dem von der Revision angeführten Rechtsstreit vor dem Landgericht Zwickau macht die Klägerin gegen den Beklagten vertragliche Ansprüche auf Unterlassung der Nutzung ihres Online-Dienstes und des Vertriebs von Automatisierungssoftware geltend. Der Prozess ist daraus hervorgegangen, dass im vorliegenden Rechtsstreit der Beklagte hinsichtlich der mit der Klage erhobenen vertraglichen Ansprüche die örtliche Unzuständigkeit des Landgerichts

gerügt und das Landgericht den Rechtsstreit insoweit auf Antrag der Klägerin an das Landgericht Zwickau verwiesen hat. Die Aufspaltung des zunächst einheitlichen Rechtsstreits in zwei Prozesse ist demnach durch die Rüge des Beklagten veranlasst worden und kann keinen Anhaltspunkt für eine rechtsmissbräuchliche Verfahrensführung der Klägerin bieten.

26

bb) Der weitere Rechtsstreit vor dem Landgericht München I geht auf eine negative Feststellungsklage der Bo. GmbH zurück, auf die die Klägerin mit einer Widerklage reagiert hat. Die widerklagend erhobenen vertraglichen und urheberrechtlichen Ansprüche gegen die Bo. GmbH decken sich weitgehend mit den Ansprüchen, die die Klägerin mit der vorliegenden Klage gegen den Beklagten geltend macht. Die Klägerin war nicht gehalten, den Beklagten statt mit der Klage im vorliegenden Verfahren im Wege der Drittwiderklage vor dem Landgericht München I in Anspruch zu nehmen. Die Revisionserwiderung weist zutreffend darauf hin, dass die örtliche Zuständigkeit des Landgerichts München I für eine solche Drittwiderklage zweifelhaft war. Die Klägerin hatte daher einen nachvollziehbaren Grund, gegen den Beklagten ein eigenständiges Verfahren im Gerichtsbezirk seines Wohnsitzes einzuleiten. Ein sachlicher Grund für das Vorgehen in mehreren Verfahren liegt vor, wenn es unter den gegebenen Umständen den prozessual sichersten Weg darstellt, um das Rechtsschutzbegehren durchzusetzen (vgl. BGH, GRUR 2013, 307 Rn. 20 - Unbedenkliche Mehrfachabmahnung; OLG Brandenburg, GRUR 2015, 80 Rn. 41).

27

cc) Die beiden weiteren Verfahren vor dem Landgericht Hamburg betreffen Klagen der Muttergesellschaft der Klägerin gegen den Beklagten und die Bo. GmbH. In dem einen Rechtsstreit wendet sich die B. Entertainment Inc. gegen den Vertrieb von Automatisierungssoftware für das Spiel "World of Warcraft", den sie in erster Linie als wettbewerbswidrige Behinderung, hilfsweise als Urheberrechtsverletzung wegen Veranlassung der Spieler zu un-

erlaubten Vervielfältigungen beanstandet. Daneben erhebt sie markenrechtliche Ansprüche. In dem anderen Rechtsstreit macht die B. Entertainment Inc. wettbewerbsrechtliche Ansprüche wegen des Vertriebs von Automatisierungssoftware für das Spiel "Diablo III" geltend. Die Klagen betreffen unterschiedliche Schutzgegenstände und Verletzungsformen. Es ist nicht rechtsmissbräuchlich, wegen eigenständiger Rechtsverletzungen gesonderte Verfahren einzuleiten (vgl. BGH, GRUR 2013, 176 Rn. 23 - Ferienluxuswohnung).

28

3. Der Unterlassungsantrag zu Ziffer 1 genügt den Bestimmtheitsanforderungen des § 253 Abs. 2 Nr. 2 ZPO.

29

a) Nach § 253 Abs. 2 Nr. 2 ZPO darf ein Verbotsantrag nicht derart un-
deutlich gefasst sein, dass Gegenstand und Umfang der Entscheidungsbefugnis des Gerichts (§ 308 Abs. 1 Satz 1 ZPO) nicht erkennbar abgegrenzt sind, sich der Beklagte deshalb nicht erschöpfend verteidigen kann und letztlich die Entscheidung darüber, was dem Beklagten verboten ist, dem Vollstreckungsgericht überlassen bleibt (vgl. BGH, Urteil vom 4. November 2010 - I ZR 118/09, GRUR 2011, 539 Rn. 11 = WRP 2011, 742 - Rechtsberatung durch Lebensmittelchemiker; Urteil vom 23. September 2015 - I ZR 78/14, GRUR 2015, 1201 Rn. 41 = WRP 2015, 1487 - Sparkassen-Rot/Santander-Rot, jeweils mwN). Der Gebrauch von allgemeinen Begriffen im Klageantrag zur Bezeichnung der zu untersagenden Handlung kann genügen, wenn über den Sinngehalt der verwendeten Begriffe kein Zweifel besteht, so dass die Reichweite von Antrag und Urteil feststeht (vgl. BGH, GRUR 2011, 539 Rn. 13 - Rechtsberatung durch Lebensmittelchemiker; BGH, Urteil vom 10. Februar 2011 - I ZR 136/09, BGHZ 188, 326 Rn. 12 - Flughafen Frankfurt-Hahn). Besteht zwischen den Parteien Streit über die Bedeutung von allgemeinen Begriffen, muss der Kläger die Begriffe hinreichend konkret umschreiben und gegebenenfalls mit Beispielen unterlegen oder sein Begehren an der konkreten Verletzungshandlung orientieren (vgl. BGH, GRUR 2011, 539 Rn. 13 - Rechtsberatung durch Lebensmittelche-

miker; BGH, Urteil vom 5. Februar 2015 - I ZR 240/12, GRUR 2015, 485 Rn. 30 = WRP 2015, 577 - Kinderhochstühle im Internet III; BGH, GRUR 2015, 1201 Rn. 42 - Sparkassen-Rot/Santander-Rot).

30 b) Nach diesen Grundsätzen ist der Unterlassungsantrag hinreichend bestimmt.

31 aa) Nach dem Unterlassungsantrag soll dem Beklagten untersagt werden, selbst oder durch Dritte die Client-Software für die Online-Spiele "Diablo III" und/oder "World of Warcraft" zu gewerblichen Zwecken zu vervielfältigen, insbesondere indem er selbst oder durch Dritte Teile der Client-Software für die Online-Spiele auf die Festplatte eines PCs kopiert und/oder in den Arbeitsspeicher lädt und/oder auf dem Bildschirm anzeigen lässt, um zu gewerblichen Zwecken eine Automatisierungssoftware für diese Spiele herzustellen und/oder zu bearbeiten.

32 bb) Entgegen der Ansicht der Revision ist aufgrund der Formulierung "zu gewerblichen Zwecken" nicht unklar, was dem Beklagten verboten sein soll. Diese Wendung wird durch den "insbesondere"-Zusatz konkretisiert, den die Klägerin auf Hinweis des Landgerichts in den Unterlassungsantrag eingefügt hat. Durch diesen Zusatz hat die Klägerin verdeutlicht, dass sie sich gegen eine Vervielfältigung der Client-Software wendet, die dem Zweck dient, eine Automatisierungssoftware für die Online-Spiele "Diablo III" oder "World of Warcraft" zu entwickeln. Das ergibt sich im Übrigen auch aus dem Klagevorbringen, das zur Auslegung des Klageantrags heranzuziehen ist (vgl. BGH, GRUR 2015, 485 Rn. 23 - Kinderhochstühle im Internet III; GRUR 2015, 1201 Rn. 40 - Sparkassen-Rot/Santander-Rot; BGH, Urteil vom 17. September 2015 - I ZR 92/14, GRUR 2016, 395 Rn. 18 = WRP 2016, 454 - Smartphone-Werbung). Die Klägerin hat ihr Unterlassungsbegehren damit begründet, der Beklagte und die Mitarbeiter der Bo. GmbH nutzten die Client-Software für die gewerbliche Tätigkeit der Bo. GmbH, die auf die Herstellung und den Vertrieb von Auto-

matisierungssoftware für die Online-Spiele der Klägerin gerichtet sei. Auch das Berufungsgericht hat den Unterlassungsantrag ausweislich der Entscheidungsgründe des angefochtenen Urteils in diesem Sinne verstanden.

33

II. Die Klage ist im Wesentlichen begründet. Das Berufungsgericht hat im Ergebnis mit Recht angenommen, dass die von der Klägerin geltend gemachten Ansprüche auf Unterlassung (§ 97 Abs. 1 Satz 1 UrhG), Auskunftserteilung (§ 242 BGB) und Feststellung der Schadensersatzpflicht (§ 97 Abs. 2 UrhG) begründet sind, weil der Beklagte das Urheberrecht der B. Entertainment Inc. an der Client-Software für die Online-Spiele "World of Warcraft" und "Diablo III" widerrechtlich und schuldhaft verletzt hat. Nicht begründet sind diese Ansprüche allerdings, soweit sie das isolierte Anzeigenlassen der Client-Software auf dem Bildschirm betreffen.

34

1. Das Berufungsgericht ist davon ausgegangen, dass die Client-Software für die Online-Spiele "World of Warcraft" und "Diablo III" urheberrechtlichen Schutz genießt. Dies lässt keinen Rechtsfehler erkennen. Die Client-Software enthält nach den Feststellungen des Berufungsgerichts ein Computerprogramm und audiovisuelle Spieldaten, also Grafiken, Musik, Filmsequenzen, Texte und Modelle. Bei einer solchen Software für ein Computerspiel, die nicht nur aus einem Computerprogramm besteht, sondern auch audiovisuelle Daten enthält, kommt nicht nur dem Computerprogramm (§ 69a Abs. 1 UrhG), sondern auch den audiovisuellen Bestandteilen urheberrechtlicher Schutz zu, soweit sie einen eigenen schöpferischen Wert haben, der nicht auf die Kodierung in einer Computersprache beschränkt ist. Diese Bestandteile können für sich genommen als Sprachwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG), Musikwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 2 UrhG), Werke der bildenden Kunst (§ 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG), Lichtbildwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 5 UrhG), Filmwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG), Lichtbilder (§ 72 UrhG) oder Laufbilder (§ 95 UrhG) urheberrechtlich geschützt sein oder an der Originalität des Gesamtwerks teilhaben und zusammen mit diesem

Urheberrechtsschutz genießen (vgl. EuGH, Urteil vom 23. Januar 2014 - C-355/12, GRUR 2014, 255 Rn. 23 = WRP 2014, 301 - Nintendo/PC Box und 9Net; BGH, Beschluss vom 6. Februar 2013 - I ZR 124/11, GRUR 2013, 1035 Rn. 20 = WRP 2013, 1355 - Videospiele-Konsolen I; BGH, Urteil vom 27. November 2014 - I ZR 124/11, GRUR 2015, 672 Rn. 43 = WRP 2015, 739 - Videospiele-Konsolen II; vgl. auch Bullinger/Czychowski, GRUR 2011, 19, 22 bis 24).

35

2. Das Berufungsgericht hat weiter mit Recht angenommen, dass der B. Entertainment Inc. als Inhaberin der Urheberrechte an der Client-Software unbeschadet des der Klägerin eingeräumten ausschließlichen Nutzungsrechts im Falle der unberechtigten Vervielfältigung der Client-Software urheberrechtliche Ansprüche zustehen. Der Inhaber des Urheberrechts oder eines Leistungsschutzrechts, der einem Dritten ein ausschließliches urheberrechtliches Nutzungsrecht eingeräumt hat, bleibt neben dem Dritten berechtigt, selbst Ansprüche wegen Rechtsverletzungen geltend zu machen, soweit er ein eigenes schutzwürdiges Interesse an der rechtlichen Verfolgung dieser Ansprüche hat. Ein eigenes schutzwürdiges Interesse an der eigenständigen Geltendmachung von Ansprüchen aus Rechtsverletzungen besteht, wenn der Rechteinhaber sich - wie hier - eine fortdauernde Teilhabe am wirtschaftlichem Ertrag aus der Verwertung seines Rechts vorbehalten hat (vgl. BGH, Urteil vom 5. November 2015 - I ZR 76/11, GRUR 2016, 487 Rn. 26 = WRP 2016, 599 - Wagenfeld-Leuchte II, mwN).

36

3. Das Berufungsgericht hat weiter ohne Rechtsfehler angenommen, dass der Beklagte oder die Mitarbeiter der Bo. GmbH in das ausschließliche Recht der Muttergesellschaft der Klägerin aus § 69c Nr. 1, § 15 Abs. 1 Nr. 1, § 16 Abs. 1 UrhG eingegriffen haben, die Client-Software dauerhaft oder vorübergehend zu vervielfältigen. Ausgenommen hiervon ist nur die isolierte Anzeige auf dem Bildschirm.

37

a) Eine Vervielfältigung ist jede körperliche Festlegung eines Werks, die geeignet ist, das Werk den menschlichen Sinnen auf irgendeine Weise unmittelbar oder mittelbar wahrnehmbar zu machen (vgl. Begründung zum Regierungsentwurf des Urheberrechtsgesetzes, BT-Drucks. IV/270, S. 47; BGH, Urteil vom 4. Oktober 1990 - I ZR 139/89, BGHZ 112, 264, 278 - Betriebssystem, mwN).

38

b) Der Beklagte oder die Mitarbeiter der Bo. GmbH haben nach den vom Berufungsgericht getroffenen Feststellungen die Client-Software dauerhaft auf die Festplatten der für die Spiele "World of Warcraft" oder "Diablo III" genutzten Computer heruntergeladen und bei der Teilnahme an den Online-Spielen vorübergehend in die Arbeitsspeicher und Grafikspeicher der PCs hochgeladen. Dadurch sind das Computerprogramm und die audiovisuellen Spieldaten vervielfältigt worden, indem sie körperlich festgelegt und über die Computer wahrnehmbar gemacht worden sind (vgl. BGH, Beschluss vom 3. Februar 2011 - I ZR 129/08, GRUR 2011, 418 Rn. 12 f. = WRP 2011, 480 - UsedSoft I, mwN). In der Anzeige von auf der Client-Software enthaltenen Werken auf dem Bildschirm liegt dagegen keine eigenständige Vervielfältigungshandlung. Das bloße Sichtbarmachen eines Werks genügt als unkörperliche Wiedergabe nicht den Anforderungen an eine Vervielfältigung (vgl. BGHZ 112, 264, 278 - Betriebssystem; Dreier in Dreier/Schulze, UrhG, 5. Aufl., § 69c Rn. 8; Grützmacher in Wandtke/Bullinger, Urheberrecht, 4. Aufl., § 69c UrhG Rn. 9; BeckOK UrhR/Kaboth/Spies, 14. Edition, § 69c UrhG Rn. 6 [Stand: 4. Oktober 2016]; aA Haberstumpf in Büscher/Dittmer/Schiwy, Gewerblicher Rechtsschutz Urheberrecht Medienrecht, 3. Aufl., § 15 UrhG Rn. 3 f. und § 69c UrhG Rn. 2 f.; Schulze in Dreier/Schulze aaO § 16 Rn. 7). Etwas anderes ergibt sich auch nicht aus der Entscheidung "Football Association Premier League" des Gerichtshofs der Europäischen Union. Der Gerichtshof hat zwar angenommen, das Vervielfältigungsrecht nach Art. 2 der Richtlinie 2001/29/EG zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft erstrecke sich auf flüchtige Frag-

mente eines urheberrechtlich geschützten Werks im Speicher eines Satelliten-decoders und auf einem Fernsehbildschirm (vgl. EuGH, Urteil vom 4. Oktober 2011 - C-403/08 und C-429/08, GRUR 2012, 156 Rn. 159 = WRP 2013, 434). In einem solchen Fall sind die flüchtigen Fragmente des auf dem Bildschirm gezeigten Werkes jedoch im Satellitendecoder vorübergehend körperlich festgelegt.

39

4. Der Eingriff in das Recht zur Vervielfältigung der Client-Software ist nicht durch ein vertraglich eingeräumtes Nutzungsrecht gedeckt. Das Berufungsgericht hat zutreffend angenommen, dass der Beklagtenseite vertraglich lediglich das Recht zur ausschließlich privaten Nutzung der Client-Software eingeräumt worden ist (dazu B II 4 a) und die Nutzung der Client-Software zur Entwicklung von Automatisierungssoftware für die Online-Spiele "World of Warcraft" und "Diablo III" keine ausschließlich private Nutzung darstellt (dazu B II 4 b).

40

a) Das Berufungsgericht hat angenommen, der Beklagtenseite sei lediglich ein auf die ausschließlich private Nutzung der Client-Software beschränktes Nutzungsrecht eingeräumt worden. Beim Abschluss des Kaufvertrages über die Client-Software seien zwar die als Allgemeine Geschäftsbedingungen anzusehenden Regelwerke der Klägerin, aus denen sich das Verbot der Verwendung der Software zu gewerblichen Zwecken ergebe, nicht in die vertraglichen Beziehungen zwischen den Spielern und der Klägerin einbezogen worden. Jedoch habe bereits der dem Erwerb des Spiel-Client zugrundeliegende Kaufvertrag nach der in § 31 Abs. 5 UrhG verankerten Lehre vom Übertragungszweck eine Beschränkung des eingeräumten Nutzungsrechts auf eine private Nutzung des Client enthalten. Selbst wenn der Erwerber des Spiel-Client das für die Teilnahme an den Spielen erforderliche Nutzungsrecht erst im Rahmen der Einrichtung des Battle.net-Account erhalte, sei sein Recht zur Nutzung des Spiel-Client nach den Nutzungsbestimmungen, die er bei der Registrierung des

Account annehmen müsse, auf eine private Nutzung beschränkt. Diese Beurteilung lässt keinen Rechtsfehler erkennen.

41

aa) Das Berufungsgericht hat angenommen, beim Erwerb der Client-Software seien die - allein die nicht-kommerzielle Nutzung der Spiel-Client lizenzierenden - Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Klägerin nicht in die mit den Erwerbern der Software geschlossenen Kaufverträge einbezogen worden, weil zum Zeitpunkt des Vertragsabschlusses keine Möglichkeit bestanden habe, von den Regelwerken in zumutbarer Weise Kenntnis zu erlangen (§ 305 Abs. 2 Nr. 2 BGB). Die Revision hat diese für den Beklagten günstige Beurteilung hingenommen.

42

bb) Das Berufungsgericht ist weiter davon ausgegangen, die Klägerin biete den Erwerbern der Client-Software beim Abschluss des Kaufvertrags stillschweigend den Abschluss eines Lizenzvertrags über die Nutzung der Software und die Einräumung entsprechender Nutzungsrechte an; die Erwerber nähmen dieses Angebot der Klägerin mit dem Kauf der Software an. Diese Beurteilung ist aus Rechtsgründen nicht zu beanstanden. Der Erwerb einer Software wäre sinnlos, wenn sie von ihrem Besitzer nicht genutzt werden dürfte.

43

cc) Das Berufungsgericht hat ohne Rechtsfehler angenommen, dass das den Erwerbern der Client-Software beim Kauf der Software stillschweigend eingeräumte Nutzungsrecht lediglich die Nutzung der Software zu ausschließlich privaten Zwecken gestattet.

44

(1) Sind bei der Einräumung eines Nutzungsrechts die Nutzungsarten nicht ausdrücklich einzeln bezeichnet, so bestimmt sich gemäß § 31 Abs. 5 Satz 1 UrhG nach dem von beiden Parteien zugrunde gelegten Vertragszweck, auf welche Nutzungsarten es sich erstreckt. Entsprechendes gilt nach § 31 Abs. 5 Satz 2 UrhG für die Frage, ob ein Nutzungsrecht eingeräumt wird, ob es sich um ein einfaches oder ausschließliches Nutzungsrecht handelt, wie weit

Nutzungsrecht und Verbotsrecht reichen und welchen Einschränkungen das Nutzungsrecht unterliegt. Danach räumt der Urheber Nutzungsrechte im Zweifel nur in dem Umfang ein, den der Vertragszweck unbedingt erfordert. Dies bedeutet, dass im Allgemeinen nur diejenigen Nutzungsrechte stillschweigend eingeräumt sind, die für das Erreichen des Vertragszwecks unerlässlich sind (vgl. BGH, Urteil vom 29. April 2010 - I ZR 68/08, GRUR 2010, 623 Rn. 20 = WRP 2010, 927 - Restwertbörse I; Urteil vom 27. März 2013 - I ZR 9/12, GRUR 2013, 1213 Rn. 32 = WRP 2013, 1620 - SUMO; Urteil vom 24. September 2014 - I ZR 35/11, GRUR 2015, 264 Rn. 49 = WRP 2015, 347 - Hi Hotel II).

45 (2) Das Berufungsgericht hat angenommen, das Recht zur Nutzung der Client-Software sei auf eine Nutzung des Spiel-Client ausschließlich zu privaten Zwecken beschränkt. Der Nutzer erwarte beim Erwerb eines Computerspiels, das Spiel zum Spielen nutzen zu dürfen, und nicht, kommerziellen Nutzen daraus ziehen zu dürfen. Die Revision hat diese Feststellung nicht beanstandet. Sie lässt auch keinen Rechtsfehler erkennen. Computerspiele dienen üblicherweise der Unterhaltung und Zerstreuung der Spieler und sind nicht dazu bestimmt, Dritten die Erzielung wirtschaftlicher Vorteile zu ermöglichen. Im Blick darauf kann nicht angenommen werden, dass die Klägerin den Spielern ein über den privaten Gebrauch hinausgehendes Recht zur Nutzung des Spiel-Clients einräumt.

46 dd) Das Berufungsgericht hat ohne Rechtsfehler angenommen, dass die vertragliche Einschränkung der Lizenz auf die private Nutzung der Client-Software dingliche Wirkung hat. Eine Missachtung dieser Einschränkung durch die Erwerber der Software kann daher nicht nur eine Vertragsverletzung, sondern auch eine Urheberrechtsverletzung darstellen (vgl. Schricker/Loewenheim in Schricker Loewenheim, Urheberrecht, 4. Aufl., Vor § 28 UrhG Rn. 97; Wandtke/Grunert in Wandtke/Bullinger aaO § 31 UrhG Rn. 7 und 33 f.). Nach § 31 Abs. 1 Satz 2 UrhG kann das Nutzungsrecht inhaltlich beschränkt eingeräumt

werden. Mit dinglicher Wirkung kann es allerdings nur auf übliche, technisch und wirtschaftlich eigenständige und damit klar abgrenzbare Nutzungsarten beschränkt werden (vgl. BGH, Urteil vom 6. Juli 2000 - I ZR 244/97, BGHZ 145, 7, 11 - OEM-Version; Urteil vom 24. Oktober 2002 - I ZR 3/00, BGHZ 152, 233, 239 - CPU-Klausel; Urteil vom 13. Oktober 2004 - I ZR 49/03, GRUR 2005, 48, 49 = WRP 2005, 112 - man spricht deutsch). Eine eigenständige Nutzungsart kann im Hinblick auf den Gebrauchszweck vorliegen (vgl. BGH, Urteil vom 10. Juni 2009 - I ZR 226/06, GRUR 2010, 62 Rn. 18 = WRP 2010, 62 - Nutzung von Musik für Werbezwecke; J. B. Nordemann in Fromm/Nordemann, Urheberrecht, 11. Aufl., § 31 UrhG Rn. 64). Die Vervielfältigung zum privaten Gebrauch kann eine eigenständige Nutzungsart darstellen (vgl. § 53 Abs. 1 UrhG). Das Berufungsgericht hat ohne Rechtsfehler angenommen, dass es sich bei der privaten Nutzung und der gewerblichen Nutzung nach der Verkehrsauffassung um verschiedene Nutzungsarten handelt, über die der Rechtsinhaber unabhängig voneinander mit dinglicher Wirkung verfügen kann. Seine Annahme, bei der hier in Rede stehenden Nutzung der Client-Software zum privaten Gebrauch handele es sich um eine eigenständige Nutzungsart, ist daher rechtlich nicht zu beanstanden (vgl. Schulze in Dreier/Schulze aaO § 31 Rn. 46 aE; vgl. auch LG Köln, MMR 2014, 478, 479).

- 47 ee) Das Berufungsgericht hat mit Recht angenommen, dass den Spielern durch die bei Installation der Client-Software und Registrierung des Battle.net-Account zu akzeptierenden Regelwerke jedenfalls kein weitergehendes Nutzungsrecht an der Client-Software eingeräumt worden ist. In Ziffer 1 der "World of Warcraft Endbenutzerlizenzvereinbarung" und der "Diablo III-Endbenutzerlizenzvereinbarung" gewährt die Klägerin dem Spieler lediglich das Recht, den Spiel-Client zu seinem nicht-kommerziellen Gebrauch bzw. für seine nicht-kommerziellen Zwecke zu nutzen.

48

b) Nach Ansicht des Berufungsgerichts sind die Vervielfältigungen der Client-Software durch die Beklagtenseite nicht von dem Recht zur privaten Nutzung des Spiel-Client gedeckt, weil die von dem Beklagten oder den Mitarbeitern der Bo. GmbH vorgenommenen Vervielfältigungen - jedenfalls teilweise - dem gewerblichen Zweck gedient haben, die von der Bo. GmbH zu vertreibende Automatisierungssoftware für die Online-Spiele "World of Warcraft" und "Diablo III" herzustellen und zu bearbeiten. Diese Beurteilung hält den Angriffen der Revision stand.

49

aa) Ein privater Gebrauch ist der Gebrauch in der Privatsphäre zur Befriedigung rein persönlicher Bedürfnisse außerberuflicher und außererwerbswirtschaftlicher Art (zu § 53 Abs. 1 UrhG vgl. Loewenheim in Schricker/Loewenheim aaO § 53 UrhG Rn. 14; Wirtz in Fromm/Nordemann aaO § 53 UrhG Rn. 11 und 13; BeckOK UrhR/Grübler aaO § 53 UrhG Rn. 9). Vervielfältigungsstücke werden nicht privat genutzt, wenn sie - jedenfalls auch - für berufliche oder gewerbliche Zwecke angefertigt werden (vgl. BGH, Urteil vom 24. Juni 1993 - I ZR 148/91, GRUR 1993, 899, 900 - Dia-Duplikate).

50

bb) Die Revision macht geltend, eine Nutzung zu gewerblichen Zwecken setze voraus, dass die vervielfältigte Client-Software selbst gewerblich verwendet werde. Es genüge nicht, dass ihre Nutzung - wie im Streitfall - nur in einem allenfalls sehr losen Zusammenhang mit der späteren gewerbsmäßigen Herstellung von Automatisierungssoftware für eine weitere Software - das eigentliche Online-Spiel - stehe. Der Beklagte habe vorgebracht, die Mitarbeiter der Bo. GmbH nutzten die Client-Software innerhalb ihrer beruflichen Tätigkeit wie jeder andere Nutzer rein spielerisch zur Teilnahme an den Online-Spielen. Dabei nähmen sie am Bildschirm bestimmte allgemein zugängliche Informationen insbesondere über Positionsdaten von Spielelementen wahr. Die Weitergabe dieser Informationen und ihre Programmierung in die Automatisierungssoftware der Bo. GmbH erfolgten im Anschluss an die Nutzung der Client--

Software in jeweils eigenständigen Schritten. Da es jedem Spieler freistehe, während des Spielverlaufs Informationen zu sammeln und an Dritte weiterzugeben, könne für eine Nutzung zu gewerblichen Zwecken nicht darauf abgestellt werden, wer der Empfänger der Information sei und wie dieser damit später verfare. Mit diesem Einwand dringt die Revision nicht durch.

51

Das Berufungsgericht hat mit Recht angenommen, dass der Beklagte und die Mitarbeiter der Bo. GmbH die Client-Software bereits nach dem eigenen Vortrag des Beklagten nicht nur zu privaten Spielzwecken, sondern auch innerhalb ihrer beruflichen Tätigkeit für die Bo. GmbH genutzt haben. Dazu genügt es, dass die Nutzung der Client-Software im unmittelbaren Zusammenhang mit der unternehmerischen Tätigkeit der mit der Entwicklung von Automatisierungssoftware befassten Bo. GmbH stand und zumindest auch dem Zweck diene, die Funktionalität der von der Bo. GmbH entwickelten Software für die Spiele der Klägerin zu untersuchen. Ob sich das Spielverhalten des Beklagten oder der Mitarbeiter der Bo. GmbH äußerlich erkennbar von demjenigen der an den Online-Spielen allein zu Unterhaltungszwecken teilnehmenden Spieler unterschied, ist für die gewerbliche Nutzung ohne Bedeutung. Desgleichen ist es entgegen der Ansicht der Revision unerheblich, ob der Beklagte oder die Mitarbeiter der Bo. GmbH die für die Entwicklung der Bots benötigten Informationen auch von anderen Spielern hätten erlangen können, die die Client-Software für ihre private Spielteilnahme genutzt haben. Die Revision bringt nicht vor, dass der Beklagte oder die Mitarbeiter der Bo. GmbH in dieser Weise verfahren sind.

52

Die Revision macht vergeblich geltend, aus den Regelwerken der Klägerin ergebe sich, dass ausschließlich die unmittelbare kommerzielle Verwertung der Client-Software untersagt sei. Es kann auch in diesem Zusammenhang offenbleiben, ob die Regelwerke der Klägerin wirksam in die Verträge mit den Erwerbbern der Client-Software einbezogen werden. Soweit in Ziffer 5 B ii der

"World of Warcraft-Endbenutzerlizenzvereinbarung" und Ziffer 2.3 i der "Diablo III-Endbenutzervereinbarung" bestimmte Fälle einer (unmittelbaren) kommerziellen Nutzung - wie die Nutzung in einem Internet-Café oder Computerspielcenter - von dem allgemeinen Verbot einer kommerziellen Nutzung ausgenommen werden, lässt dies nicht darauf schließen, dass im Allgemeinen allein die unmittelbare kommerzielle Verwertung der Client-Software verboten ist.

53

5. Das Berufungsgericht hat im Ergebnis mit Recht angenommen, dass der Beklagte sich zur Rechtfertigung des Eingriffs in das Recht zur Vervielfältigung der Client-Software nicht mit Erfolg auf § 69d Abs. 3 UrhG berufen kann.

54

a) Nach § 69d Abs. 3 UrhG kann der zur Verwendung eines Vervielfältigungsstücks eines Programms Berechtigte ohne Zustimmung des Rechtsinhabers das Funktionieren dieses Programms beobachten, untersuchen oder testen, um die einem Programmelement zugrundeliegenden Ideen und Grundsätze zu ermitteln, wenn dies durch Handlungen zum Laden, Anzeigen, Ablaufen, Übertragen oder Speichern des Programms geschieht, zu denen er berechtigt ist. Die Bestimmung des § 69d Abs. 3 UrhG dient der Umsetzung von Art. 5 Abs. 3 der Richtlinie 2009/24/EG über den Rechtsschutz von Computerprogrammen und ist daher richtlinienkonform auszulegen. Gemäß Art. 5 Abs. 3 der Richtlinie 2009/24/EG kann die zur Verwendung einer Programmkopie berechtigte Person, ohne die Genehmigung des Rechtsinhabers einholen zu müssen, das Funktionieren dieses Programms beobachten, untersuchen oder testen, um die einem Programmelement zugrundeliegenden Ideen und Grundsätze zu ermitteln, wenn sie dies durch Handlungen zum Laden, Anzeigen, Ablaufen, Übertragen oder Speichern des Programms tut, zu denen sie berechtigt ist.

55

b) Das Berufungsgericht hat angenommen, die hier in Rede stehenden Vervielfältigungen seien nicht nach § 69d Abs. 3 UrhG gestattet. Dem stehe entgegen, dass der Beklagte nicht das Funktionieren der Computerprogrammteile des vervielfältigten Spiel-Client der Klägerin, sondern das Funktionieren

der von dem Beklagten entwickelten Bots beobachtet habe und zudem nach den Lizenzbedingungen keine Automatisierungssoftware verwendet werden dürfe. Werde der Spiel-Client zum Testen der Bots genutzt, diene dies nicht der Ermittlung der einem Programmelement zugrundeliegenden Ideen und Grundsätze. Durch die Automatisierung der Spielfigur und damit auch des Spiel-Client würden diese erheblich länger als beim Spielen eingesetzt. Dieser Dauerlauf automatischer Bots-Funktionen unter fortwährender Inanspruchnahme des Spiel-Client diene gewerblichen Zwecken und nicht einer Programmbeobachtung. Mit dieser Begründung können die Voraussetzungen des § 69d Abs. 3 UrhG nicht verneint werden.

56

aa) Entgegen der Ansicht des Berufungsgerichts haben der Beklagte und die Mitarbeiter der Bo. GmbH das Funktionieren der Computerprogramm-Teile des Spiel-Client im Sinne von § 69d Abs. 3 UrhG und Art. 5 Abs. 3 der Richtlinie 2009/24/EG beobachtet, untersucht und getestet, um die diesen Programmelementen zugrundeliegenden Ideen und Grundsätze zu ermitteln.

57

(1) Von § 69d Abs. 3 UrhG und Art. 5 Abs. 3 der Richtlinie 2009/24/EG sind alle Formen der Programmanalyse erfasst, die nicht mit einem Eingriff in den Programmcode - insbesondere im Wege des in § 69e UrhG geregelten Dekompilierens - verbunden sind (zu § 69d Abs. 3 UrhG vgl. Loewenheim in Schricker/Loewenheim aaO § 69d UrhG Rn. 22; Czychowski in Fromm/Nordemann aaO § 69d UrhG Rn. 28; Dreier in Dreier/Schulze aaO § 69d Rn. 22). Erlaubt ist danach, das Programm ablaufen zu lassen und die Bildschirmausgabe zu beobachten oder zur genauen Ergründung des Funktionierens des Programms die Verarbeitung von Testdaten zu beobachten und auszuwerten (zu § 69d Abs. 3 UrhG vgl. Grützmaker in Wandtke/Bullinger aaO § 69d UrhG Rn. 63).

58

(2) Der Beklagte und die Mitarbeiter der Bo. GmbH haben sich nach den Feststellungen des Berufungsgerichts mithilfe der Client-Software

Zugang zu den Online-Spielen "World of Warcraft" und "Diablo III" verschafft und beobachtet, an welchen Standorten sich mögliche Auftraggeber für zu erfüllende Aufgaben, zu sammelnde Rohstoffe und bestimmte Nichtspielercharaktere befinden, um anhand der ermittelten Positionsdaten eine Automatisierungssoftware für die Spiele zu entwickeln. Sie haben die Befugnis zum Beobachten der Programmelemente der vervielfältigten Client-Software nicht deshalb überschritten, weil sie nicht allein das Funktionieren der Programmelemente der Client-Software, sondern auch das Funktionieren der auf dem Battle.net-Server hinterlegten Spiele-Software beobachtet haben. Die vom Spieler erworbene Client-Software und die auf dem Server befindliche Spiele-Software sind zwei Teile der für die Nutzung des Online-Spiels erforderlichen Software. Die Client-Software schafft nach den Feststellungen des Berufungsgerichts die technischen Voraussetzungen für den Zugang zu dem zentralen Spieleserver, ohne den die Online-Dienste der Klägerin nicht in Anspruch genommen werden können. Sie ermöglicht die Darstellung der in der Spiele-Software hinterlegten Spielwelten auf dem Bildschirm. Die Vervielfältigung des Spiel-Client wird daher auch dann von § 69d Abs. 3 UrhG erfasst, wenn diese Vervielfältigung nicht nur der Analyse der Client-Software, sondern auch der Analyse der Spiele-Software diene.

59

(3) Entgegen der Ansicht des Berufungsgerichts ist es unerheblich, dass der Beklagte und die Mitarbeiter der Bo. GmbH mithilfe der Client-Software die Automatisierungssoftware der Bo. GmbH im laufenden Spielbetrieb getestet haben. Sie haben dabei auch das Verhalten der Spiele-Software beobachtet, um die Kompatibilität der Automatisierungssoftware mit der Spiele-Software zu überprüfen. Dass die Client-Software beim testweisen Einsatz der Bots über einen längeren Zeitraum als beim regulären Spielen verwendet worden sein mag, ist unerheblich.

60

bb) Das Beobachten, Untersuchen und Testen der Funktionalität der Spiele-Software ist ferner durch Handlungen zum Laden, Anzeigen und Ablau-
fen geschehen, zu denen der Beklagte und die Mitarbeiter der Bo. GmbH
im Sinne von § 69d Abs. 3 UrhG und Art. 5 Abs. 3 der Richtlinie 2009/24/EG
berechtigt waren. Der Beklagte und die Mitarbeiter der Bo. GmbH waren
entgegen der Ansicht des Berufungsgerichts befugt, die Funktionalität der
Computerprogramm-Teile des vervielfältigten Spiel-Client zu beobachten, zu
untersuchen und zu testen, auch wenn sie die Client-Software dabei lizenzwid-
rig für gewerbliche Zwecke genutzt haben.

61

(1) Der Gerichtshof der Europäischen Union hat Art. 5 Abs. 3 der Richtli-
nie 91/250/EWG (jetzt - wortgleich - Art. 5 Abs. 3 der Richtlinie 2009/24/EG)
dahin ausgelegt, dass das Urheberrecht an einem Computerprogramm nicht
verletzt wird, wenn der rechtmäßige Erwerber einer Lizenz keinen Zugang zu
dem Quellcode des von der Lizenz erfassten Computerprogramms hat, sondern
sich darauf beschränkt, dieses Programm im Rahmen der ihm durch die Lizenz
gestatteten Handlungen zu untersuchen, zu beobachten und zu testen, um sei-
ne Funktionalität in einem zweiten Programm zu vervielfältigen (vgl. EuGH, Ur-
teil vom 2. Mai 2012 - C-406/10, GRUR 2012, 814 Rn. 61 = WRP 2012, 802
- SAS Institute/WPL). Das gilt auch dann, wenn er - wie in dem Fall, der dem
Gerichtshof vorlag - von der Lizenz umfasste Handlungen zu einem Zweck vor-
nimmt, der über den durch die Lizenz festgelegten Rahmen hinausgeht (vgl.
EuGH, GRUR 2012, 814 Rn. 61 und 47 - SAS Institute/WPL).

62

Der vom Gerichtshof der Europäischen Union beurteilte Sachverhalt
stimmt in den wesentlichen Punkten mit der vorliegenden Fallgestaltung über-
ein. Die World Programming Ltd. (WPL) hatte rechtmäßig Kopien eines Compu-
terprogramms der SAS Institute Inc. (SAS Institute) erworben. Dabei hatte sie
die Lizenzbedingungen akzeptiert, nach deren Wortlaut die Lizenz auf nichtpro-
duktive Zwecke beschränkt war (vgl. EuGH, GRUR 2012, 814 Rn. 48 - SAS

Institute/WPL). WPL hatte die Kopien benutzt, um unter Überschreitung der Lizenz eine Alternativsoftware zu dem Computerprogramm von SAS Institute zu entwickeln (vgl. EuGH, GRUR 2012, 814 unter "Zum Sachverhalt" [= juris Rn. 24] und Rn. 48 - SAS Institute/WPL). Dabei hatte WPL weder Zugang zum Quellcode des Programms von SAS Institute noch hat WPL den Objektcode dieses Programms dekompiert. Vielmehr hat WPL lediglich das Verhalten des Programms beobachtet, untersucht und getestet und auf dieser Grundlage unter Verwendung derselben Programmiersprache und desselben Dateiformats seine Funktionalität in einem selbst erstellten Programm vervielfältigt (vgl. EuGH, GRUR 2012, 814 Rn. 44 - SAS Institute/WPL).

63

Danach ist zwischen den lizenzvertraglich als solchen erlaubten Handlungen und dem Zweck zu unterscheiden, der mit diesen erlaubten Handlungen verfolgt wird. Selbst wenn der Lizenzvertrag eine bestimmte Handlung nur für einen bestimmten Zweck gestattet, sind nach Art. 5 Abs. 3 der Richtlinie 2009/24/EG gleichwohl Handlungen zulässig, die der Ermittlung der nicht urheberrechtlich schutzfähigen Funktionalität eines Computerprogramms dienen (zu Art. 5 Abs. 3 der Richtlinie 91/250/EWG vgl. Court of Appeal [Civil Division], GRUR Int. 2014, 289 Rn. 101). Dementsprechend darf der zur Verwendung eines Vervielfältigungsstücks eines Computerprogramms Berechtigte die Handlungen zum Laden, Anzeigen, Ablaufen, Übertragen oder Speichern des Programms, zu denen er nach dem Lizenzvertrag berechtigt ist, nach § 69d Abs. 3 UrhG auch dann ohne Zustimmung des Rechtsinhabers vornehmen, um das Funktionieren dieses Programms zu beobachten, zu untersuchen oder zu testen und die einem Programmelement zugrundeliegenden Ideen und Grundsätze zu ermitteln, wenn er dabei gewerbliche oder berufliche Zwecke verfolgt und der Lizenzvertrag lediglich eine Nutzung des Programms zu privaten Zwecken gestattet.

64

(2) Nach diesen Maßstäben waren der Beklagte und die Mitarbeiter der Bo. GmbH berechtigt, die Funktionalität der Computerprogramm-Teile des Spiel-Client zu beobachten, zu untersuchen und zu testen, auch wenn sie die Client-Software dazu lizenzwidrig für gewerbliche Zwecke vervielfältigt haben. Die Lizenz zur Nutzung der Client-Software umfasste das Recht, den Spiel-Client im Wege des Herunterladens auf den Computer und des Hochladens in den Arbeitsspeicher und den Grafikspeicher zu vervielfältigen. Der Beklagte oder die Mitarbeiter der Bo. GmbH haben die Client-Software und die Spiele-Software beobachtet, untersucht und getestet, um die Funktionalität der Client-Software zu ermitteln und auf dieser Grundlage die Automatisierungssoftware zu entwickeln. Das Berufungsgericht hat nicht festgestellt, dass sie dabei die Ausschließlichkeitsrechte der Muttergesellschaft der Klägerin an den Spielprogrammen verletzt haben, indem sie auf den urheberrechtlich geschützten Quellcode oder Objektcode zugegriffen haben. Die Revisionserwiderung zeigt auch keinen insoweit vom Berufungsgericht übergebenen Sachvortrag der Klägerin auf. Dass die von der Lizenz umfassten Vervielfältigungen zu einem gewerblichen Zweck vorgenommen worden sind, der über den durch die Lizenz festgelegten Rahmen einer Nutzung zu ausschließlich privaten Zwecken hinausgeht, ist nach der Rechtsprechung des Gerichtshofs der Europäischen Union unerheblich.

65

c) Das Berufungsurteil stellt sich aber aus anderen Gründen als richtig dar. Nach § 69d Abs. 3 UrhG ist allein das Vervielfältigen des Computerprogramms und nicht das Vervielfältigen der audiovisuellen Spieldaten des Spiel-Client gestattet. Es gibt auch keine § 69d Abs. 3 UrhG entsprechende Regelung, die eine Vervielfältigung der in einem Computerspiel enthaltenen Werke erlaubt, um durch das Beobachten der auf einem Bildschirm wiedergegebenen Werke das Funktionieren des Computerspiels und die dem Computerspiel zugrundeliegenden Ideen und Grundsätze zu ermitteln.

66

aa) Der durch die Richtlinie 2009/24/EG gewährte Schutz ist nach ihrem Art. 1 Abs. 1 auf Computerprogramme beschränkt (vgl. EuGH, GRUR 2014, 255 Rn. 23 - Nintendo/PC Box und 9Net). Die Vorschriften der Richtlinie 2009/24/EG - und damit auch die ihrer Umsetzung dienenden nationalen Vorschriften - sind als auf Computerprogramme zugeschnittene Sondervorschriften grundsätzlich nicht auf andere Werke anwendbar (zu Art. 5 Abs. 1 der Richtlinie 2009/24/EG und § 69d Abs. 1 UrhG vgl. BGH, Urteil vom 19. November 2015 - I ZR 151/13, GRUR 2016, 792 Rn. 56 = WRP 2016, 1123 - Gesamtvertrag Unterhaltungselektronik; vgl. auch Begründung zum Regierungsentwurf eines Zweiten Gesetzes zur Änderung des Urheberrechtsgesetzes, BT-Drucks. 12/4022, S. 8; Loewenheim in Schricker/Loewenheim aaO vor §§ 69a ff. UrhG Rn. 5; Czychowski in Fromm/Nordemann aaO vor §§ 69a ff. UrhG Rn. 4).

67

bb) Bei einem Computerspiel, das - wie der hier in Rede stehende Spiel-Client - nicht nur aus einem Computerprogramm besteht, sondern auch audiovisuelle Spieldaten enthält, sind die urheberrechtlich geschützten audiovisuellen Bestandteile zwar durch das Urheberrecht im Rahmen der Richtlinie 2001/29/EG geschützt (vgl. EuGH, GRUR 2014, 255 Rn. 23 - Nintendo/PC Box und 9Net; BGH, GRUR 2015, 672 Rn. 43 f. - Videospiele-Konsolen II). Diese Richtlinie enthält jedoch keine Art. 5 Abs. 3 der Richtlinie 2009/24/EG entsprechende Bestimmung, wonach die Vervielfältigung eines Werks oder sonstigen Schutzgegenstands, bei dem es sich nicht um ein Computerprogramm handelt, zur Ermittlung der ihm zugrundeliegenden Ideen und Grundsätze zulässig ist. Auch das nationale Urheberrecht enthält keine derartige Regelung.

68

6. Das Berufungsgericht hat mit Recht angenommen, dass der Beklagte für die eigenen Verletzungen des Urheberrechts der B. Entertainment Inc. haftet und darüber hinaus als Geschäftsführer der Bo. GmbH für die Verletzung des Vervielfältigungsrechts durch deren Mitarbeiter einzustehen hat, weil er das Geschäftsmodell des Unternehmens entworfen und das rechtsver-

letzende Verhalten der Mitarbeiter veranlasst hat. Ein Geschäftsführer haftet bei der Verletzung absoluter Rechte durch die von ihm vertretene Gesellschaft als Täter, wenn er das auf Rechtsverletzungen angelegte Geschäftsmodell selbst ins Werk gesetzt hat (vgl. BGH, Urteil vom 18. Juni 2014 - I ZR 242/12, BGHZ 201, 344 Rn. 17 und 31 - Geschäftsführerhaftung; BGH, GRUR 2015, 672 Rn. 80 - Videospiele-Konsolen II; BGH, Urteil vom 28. Januar 2016 - I ZR 40/14, GRUR 2016, 803 Rn. 61 = WRP 2016, 1135 - Armbanduhr).

69

7. Danach sind der von der Klägerin geltend gemachte Unterlassungsanspruch mit der genannten Ausnahme (§ 97 Abs. 1 Satz 1 UrhG) und, da der Beklagte das Vervielfältigungsrecht der Muttergesellschaft der Klägerin schuldhaft verletzt hat, der Auskunftsanspruch als Hilfsanspruch zur Vorbereitung eines Schadensersatzanspruchs (§ 242 BGB) sowie der Anspruch auf Feststellung der Schadensersatzpflicht (§ 97 Abs. 2 UrhG) begründet. Die Revision rügt ohne Erfolg, das Berufungsgericht habe den Beklagten zu Unrecht zur Angabe der verkauften Stückzahlen der Automatisierungssoftware und des mit ihrem Verkauf erzielten Umsatzes und Gewinns für verpflichtet gehalten. Entgegen der Ansicht der Revision haben diese Angaben einen Bezug zur Vervielfältigung der Client-Software. Die mit dem Verkauf der Automatisierungssoftware erzielten Umsätze und Gewinne beruhen (auch) auf der Vervielfältigung der Client-Software, die der Beobachtung des Ablaufs der Spiele-Software und der Entwicklung der Bots diene.

70

8. Ein Vorabentscheidungsersuchen an den Gerichtshof der Europäischen Union nach Art. 267 Abs. 3 AEUV ist nicht veranlasst. Im Streitfall stellt sich keine entscheidungserhebliche Frage zur Auslegung der Richtlinien 2001/29/EG oder 2009/24/EG, die nicht durch die Rechtsprechung des Gerichtshofs der Europäischen Union geklärt oder zweifelsfrei zu beantworten ist (vgl. EuGH, Urteil vom 6. Oktober 1982 - 283/81, Slg. 1982, 3415 = NJW 1983, 1257, 1258 - C.I.L.F.I.T.; Urteil vom 1. Oktober 2015 - C-452/14, GRUR Int.

2015, 1152 Rn. 43 - AIFA/Doc Generici). Es ist auch im Blick auf die Rechtsprechung des Gerichtshofs der Europäischen Union nicht zweifelhaft, dass es sich bei dem bloßen Sichtbarmachen eines Werkes auf einem Bildschirm nicht um eine Vervielfältigung im Sinne von Art. 2 der Richtlinie 2001/29/EG handelt (vgl. Rn. 38). Durch die Rechtsprechung des Gerichtshofs der Europäischen Union ist geklärt, dass bei Computerspielen, die nicht nur aus einem Computerprogramm, sondern auch aus anderen Werken bestehen, die Bestimmungen der Richtlinie 2009/24/EG allein auf das Computerprogramm und nicht auf die anderen Werke anwendbar sind (vgl. Rn. 66).

71 C. Danach ist auf die Revision des Beklagten unter Zurückweisung des weitergehenden Rechtsmittels das Berufungsurteil insoweit aufzuheben, als das Berufungsgericht hinsichtlich des Klageantrags zu Ziffer 1 in der Variante mit "oder" vor "auf dem Bildschirm anzeigen lässt" zum Nachteil des Beklagten erkannt hat. Im Umfang der Aufhebung ist auf die Berufung des Beklagten das

landgerichtliche Urteil abzuändern und die Klage auch insoweit abzuweisen.
Die Kostenentscheidung beruht auf § 97 Abs. 1, § 92 Abs. 2 Nr. 1 ZPO.

Büscher

Koch

Löffler

Schwonke

Feddersen

Vorinstanzen:

LG Leipzig, Entscheidung vom 15.07.2014 - 5 O 1155/13 -

OLG Dresden, Entscheidung vom 20.01.2015 - 14 U 1127/14 -