

Urheberrecht | ZR 157/21 - BGH legt EuGH Fragen zum Schutz von Computerprogrammen vor - jetzt mit Urteil vom 31. Jul 2025

"Cheat-Software" für Spielkonsolen verstößt nicht gegen Urheberrecht, soweit sie Objekt- oder Quellcode der Spielesoftware nicht umschreibt

Der I. Zivilsenat des Bundesgerichtshofs hat entschieden, dass der Vertrieb von Software, die dem Nutzer die Manipulation des Programmablaufs eines Computerspiels ermöglicht, ohne die Programmdateien des Objekt- oder Quellcodes der auf der Spielkonsole eingesetzten Spielesoftware zu verändern, nicht das Urheberrecht des Spieleherstellers an der Spielesoftware verletzt.

Sachverhalt:

Die Klägerin vertreibt als exklusive Lizenznehmerin für ganz Europa Spielkonsolen und hierfür konzipierte Computerspiele. Bei den Beklagten zu 1 und 2 handelt es sich um [Unternehmen](#) einer Unternehmensgruppe, die Software entwickelt, produziert und vertreibt, insbesondere Ergänzungsprodukte zu den Spielkonsolen der Klägerin. Der Beklagte zu 3 ist Director der Beklagten zu 1 und 2. Mit der Software der Beklagten konnten Nutzer von Spielkonsolen der Klägerin bestimmte Beschränkungen in deren Computerspielen umgehen, zum Beispiel die zeitliche Beschränkung der Verwendung eines "Turbo" oder die Beschränkung der Zahl von Fahrern in einem Rennspiel. Die Softwareprodukte der Beklagten bewirken dies, indem sie die variablen [Daten](#) verändern, die die Spielesoftware bei ihrer Ausführung im Arbeitsspeicher der Spielkonsole ablegt. Dem [Programm](#) wird damit ein Zustand vorgespiegelt, der im regulären Spielbetrieb zwar eintreten kann und damit programmimmanent ist, aber nicht dem tatsächlichen Spielstand entspricht. Die Klägerin ist der Auffassung, dass dies eine unzulässige Umarbeitung ihrer Computerspiele im Sinne von § [69c Nr. 2 Satz 1 UrhG](#) darstelle. Sie hat die Beklagten auf Unterlassung, Auskunft und Schadensersatz in Anspruch genommen.

Bisheriger Prozessverlauf:

Das Landgericht hat der Klage überwiegend stattgegeben. Auf die Berufung der Beklagten hat das Berufungsgericht das landgerichtliche Urteil abgeändert und die Klage abgewiesen. Die Berufung der Klägerin hat das Berufungsgericht zurückgewiesen.

Mit der vom Berufungsgericht zugelassenen Revision hat die Klägerin ihre Ansprüche weiterverfolgt.

Der Bundesgerichtshof hat das Verfahren mit Beschluss vom 23. Februar 2023 (GRUR 2023, 577 - [Action Replay I](#)) ausgesetzt und dem Gerichtshof der Europäischen Union Fragen zur Auslegung der Richtlinie 2009/24/EG über den Rechtsschutz von Computerprogrammen zur Vorabentscheidung vorgelegt. Dieser hat über das Vorabentscheidungsersuchen mit Urteil vom 17. Oktober 2024 - [C-159/23](#) (GRUR 2024, 1704 - Sony Computer Entertainment Europe) entschieden.

Entscheidung des Bundesgerichtshofs:

Die Revision der Klägerin hatte keinen Erfolg. Das Berufungsgericht hat zu Recht angenommen, dass durch den Einsatz der Software der Beklagten nicht in den Schutzbereich der Computerprogramme der Klägerin eingegriffen und daher das der Klägerin zustehende Recht der Umarbeitung gemäß § [69c Nr. 2 Satz 1 UrhG](#) nicht verletzt wird.

Der urheberrechtliche Schutz von Computerprogrammen fällt unter die Richtlinie 2009/24/EG über den Rechtsschutz von Computerprogrammen, deren Bestimmungen durch die §§ [69a ff. UrhG](#) in deutsches Recht umgesetzt werden. Computerprogramme unterliegen danach dem Schutz des Urheberrechts. Der gewährte Schutz gilt gemäß § [69a Abs. 2 Satz 1 UrhG](#) für alle Ausdrucksformen eines Computerprogramms. Ideen und Grundsätze, die einem Element eines Computerprogramms zugrunde liegen, einschließlich der den Schnittstellen zugrundeliegenden Ideen und Grundsätze, sind gemäß § [69a Abs. 2 Satz 2 UrhG](#) nicht

geschützt. Zu den urheberrechtlich geschützten Ausdrucksformen eines Computerprogramms zählen der Quellcode und der Objektcode, da sie die [Vervielfältigung](#) oder spätere Entstehung dieses Programms ermöglichen. Andere Elemente des Programms, wie insbesondere seine Funktionalität, genießen keinen urheberrechtlichen Schutz. Die Softwareprodukte der Beklagten verändern nach den Feststellungen des Berufungsgerichts die variablen [Daten](#), die die Spielsoftware bei ihrer Ausführung im Arbeitsspeicher der Spielkonsole ablegt und spiegeln dem [Programm](#) damit einen Zustand vor, der zwar nicht dem tatsächlichen Spielstand entspricht, aber im regulären Spielbetrieb eintreten kann und damit programmimmanent. Weil die Softwareprodukte der Beklagten nur den Ablauf des Programms beeinflussen und nicht die Programmdateien des Objekt- oder Quellcodes der auf der Spielkonsole eingesetzten Spielsoftware der Klägerin verändern, greifen sie nicht in den Schutzbereich des Rechts an der Spielsoftware als Computerprogramm im Sinne von § [69a Abs. 1 und 2 Satz 1 UrhG](#) ein.

BGH-Urteil vom 31. Juli 2025 - [I ZR 157/21](#) - [Action Replay II](#) - [BGH PM 149/2025](#) --> [Login zum Volltext](#)

Vorinstanzen:

Landgericht Hamburg - Urteil vom 24. Januar 2012 - 310 O 199/10

Oberlandesgericht Hamburg - Urteil vom 7. Oktober 2021 - 5 U 23/12

BGH legt EuGH Fragen zum Schutz von Computerprogrammen vor

Der u. a. für das Urheberrecht zuständige I. Zivilsenat des Bundesgerichtshofs hat über die urheberrechtliche Zulässigkeit des Vertriebs von Software zu entscheiden, die dem Nutzer das Manipulieren des auf einer Spielkonsole ablaufenden Programms ermöglicht (sogenannte "Cheat-Software").

Sachverhalt:

Die Klägerin vertreibt als exklusive Lizenznehmerin in ganz Europa Spielkonsolen und Computerspiele hierfür. Bei den Beklagten zu 1 und 2 handelt es sich um [Unternehmen](#) einer Unternehmensgruppe, die Software entwickelt, produziert und vertreibt, insbesondere Ergänzungsprodukte zu den Spielkonsolen der Klägerin. Der Beklagte zu 3 ist Director der Beklagten zu 2. Mit der Software der Beklagten konnten Nutzer von Spielkonsolen der Klägerin bestimmte Beschränkungen in Computerspielen der Klägerin umgehen, zum Beispiel in einem Rennspiel die Beschränkung der Verwendbarkeit eines "Turbos" oder der Verfügbarkeit von Fahrern. Dies bewirkten die Softwareprodukte der Beklagten, indem sie [Daten](#) verändern, die die Spiele der Klägerin im Arbeitsspeicher der Spielkonsole ablegen. Die Klägerin rügt, dass dies eine unzulässige Umarbeitung ihrer Computerspiele im Sinne von § [69c Nr. 2 UrhG](#) darstelle.

Bisheriger Prozessverlauf:

Das Landgericht hat der auf Unterlassung, Auskunftserteilung und Feststellung der Schadensersatzpflicht gerichteten Klage überwiegend stattgegeben. Indem die Nutzer mittels der Software der Beklagten durch externe Befehle in den Programmablauf der Computerspiele der Klägerin eingriffen und diesen veränderten, werde das Computerprogramm der Klägerin umgearbeitet. Es mache weder aus Benutzer- noch aus Urhebersicht einen Unterschied, ob eine Veränderung des Programmablaufs durch die Veränderung der Spielsoftware oder aber durch Veränderung von [Daten](#) im Arbeitsspeicher erreicht werde.

Auf die Berufung der Beklagten hat das Oberlandesgericht das landgerichtliche Urteil aufgehoben und die Klage abgewiesen. Die Berufung der Klägerin hat das Oberlandesgericht zurückgewiesen. Das Oberlandesgericht hat angenommen, es fehle an einer Umarbeitung eines Computerprogramms im Sinne von § [69c Nr. 2 UrhG](#). Die Software der Beklagten greife lediglich in den Ablauf der Computerspiele der Klägerin ein, indem sie die im Arbeitsspeicher der Spielkonsole abgelegten [Daten](#) verändere, nicht aber die Computerbefehle selbst. Der programmgemäße Ablauf eines Computerprogramms gehöre aber nicht zum

Schutzgegenstand von § [69a UrhG](#).

Mit der vom Oberlandesgericht zugelassenen Revision verfolgt die Klägerin ihr Klagebegehren weiter.

Die Entscheidung des Bundesgerichtshofs:

Der Bundesgerichtshof hat das Verfahren ausgesetzt und dem Gerichtshof der Europäischen Union zur Vorabentscheidung folgender Fragen vorgelegt:

1. Wird in den Schutzbereich eines Computerprogramms nach Art. 1 Abs. 1 bis 3 der Richtlinie 2009/24/EG* eingegriffen, wenn nicht der Objekt- oder Quellcode eines Computerprogramms oder dessen [Vervielfältigung](#) verändert wird, sondern ein gleichzeitig mit dem geschützten Computerprogramm ablaufendes anderes [Programm](#) den Inhalt von Variablen verändert, die das geschützte Computerprogramm im Arbeitsspeicher angelegt hat und im Ablauf des Programms [verwendet](#)?

2. Liegt eine Umarbeitung im Sinne von Art. 4 Abs. 1 Buchst. b der Richtlinie 2009/24/EG** vor, wenn nicht der Objekt- oder Quellcode eines Computerprogramms oder dessen [Vervielfältigung](#) verändert wird, sondern ein gleichzeitig mit dem geschützten Computerprogramm ablaufendes anderes [Programm](#) den Inhalt von Variablen verändert, die das geschützte Computerprogramm im Arbeitsspeicher angelegt hat und im Ablauf des Programms [verwendet](#)?

BGH-Beschluss vom 23. Februar 2023 - [I ZR 157/21](#) - [Action Replay](#) - [BGH PM 37/2023](#)

Vorinstanzen:

LG Hamburg - Urteil vom 24. Januar 2012 - 310 O 199/10

OLG Hamburg - Urteil vom 7. Oktober 2021 - 5 U 23/12