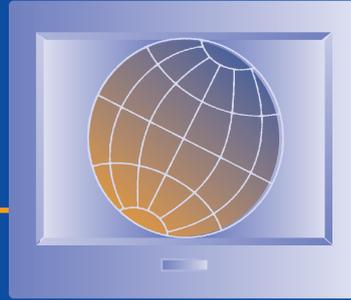


Kommunikation & Recht



Betriebs-Berater für

● Medien ● Telekommunikation ● Multimedia

3
K&R

- Editorial: Edward Snowden poses difficult questions for lawyers as well as politicians · *Gillian Phillips*
- 149 Die Entwicklung des Datenschutzrechts im Jahr 2013
Dr. Flemming Moos
- 156 Datenschutz in der Werbung nach Düsseldorfer Art
Dr. Dennis Voigt
- 161 § 203 StGB als Hemmschuh der elektronischen Kommunikation?
Dr. Anika D. Luch und Dr. Christian Hoffmann
- 166 Die Entwicklung des EDV-Rechts 2012 - 2013 (Teil 1)
Prof. Dr. Andreas Wiebe
- 172 Die neue Kinomitteilung ist da · *Dr. Christian Lewke*
- 177 Der Auskunftsanspruch der Presse gegen Bundesbehörden
Martin W. Huff
- 178 Länderreport USA · *Clemens Kochinke*
- 180 EuGH: Rechtsschutz-Umfang bei Umgehung eines Kopierschutzsystems für Videospiele-Konsolen
mit Kommentar von *Alexander Schultz*
- 189 BGH: UsedSoft II: Voraussetzungen für rechtmäßigen Software-Weiterverkauf
mit Kommentar von *Dr. Thomas Stögmüller*
- 196 BGH: Runes of Magic: Unzulässige Kaufaufforderung an Kinder
mit Kommentar von *Dr. Stefan Krüger und Dr. Simon Apel*
- 211 LG Köln: Anspruch auf Urheberbenennung am Bild in allen Website-Darstellungsvarianten
mit Kommentar von *Thomas Stadler*
- 217 BVerwG: Bundesligamanagerpiel im Internet kein verbotenes Glücksspiel
mit Kommentar von *Prof. Dr. Markus Ruttig*

17. Jahrgang

März 2014

Seiten 149 – 220

Deutscher Fachverlag GmbH · Frankfurt am Main

Kommentar

Risikofaktor „Closed-World“-Vertriebsmodell für den „wirksamen technischen Schutzmechanismus“ bei Videospiele-Konsolen?

RA Alexander Schultz, LL.M., Hagen*

I. Hintergrund

Mod-Chips und Homebrew-Software sind seit jeher ein Dorn im Auge der Videospiele-Konsolen-Hersteller. Weltweite Verbreitung fanden entsprechende Modifikationen der Konsolen-Hardware bzw. Umgehungen des originären Betriebssystems vor allem bei Sony's Playstation sowie Microsoft's X-Box. Nach Einbau der Hardware und/oder Aufspielen zusätzlicher Software wandeln sich die Konsolen aufgrund einer äußerst entwicklungsfreudigen Hobby-Szene zumeist in MultiMedia-„Alleskönner“.

Viele herstellerseitig implementierte Beschränkungen werden durch die Modifikationen aufgehoben, zugleich wird die Konsole um zusätzliche Funktionen ergänzt. Wer pauschal behauptet, entsprechende Homebrew-Software gehe stets mit unerlaubter urheberrechtlicher Nutzung einher, der geht zu undifferenziert an die Sache heran. So überwindet beispielsweise eine modifizierte X-Box die Beschränkung der Festplattenspeicherplatzkapazität. Zudem lassen sich unterschiedliche Medienformate abspielen, und die Konsole ist in der Lage, verwaiste Werke älterer Computergenerationen (z. B. Amiga) zu emulieren. Ähnliches ist auch für Nintendos Konsolen erhältlich. Mit Einführung der neuen Konsolengenerationen und den damit einhergehenden Aktivierungs- und Online-Zwängen, haben Mod-Chips und Homebrew-Software, zumindest bei stationären Konsolen, wieder an Bedeutung verloren. So sperren die Hersteller modifizierte Konsolen aus ihren Onlinediensten fast ausnahmslos aus.

Die Kehrseite der Mod-Chips und Homebrews ist, dass neben vieler, kaum bestreitbarer Zusatzfunktionen und Programme, auch technische Schutzmaßnahmen ausgehebelt werden, die zugleich als Kopierschutz gegen unerlaubte Vervielfältigung von Software respektive Videospiele fungieren. So können Raubkopien aus dem Internet geladen und anschließend auf der modifizierten Konsole genutzt werden. Dadurch entsteht ein nicht unerheblicher wirtschaftlicher Schaden, wobei der unmittelbar geschädigte Rechtsinhaber nicht zwangsläufig der Konsolenhersteller sein muss.

Wer unmittelbar geschädigt ist, bestimmen das jeweilige Vertriebsmodell und der herstellerseitige Einfluss. Da die Konsolenhersteller nicht zuletzt aufgrund mangelnder Alleinstellungsmerkmale und schrumpfender Margen im Hardwarebereich dazu übergehen, die Softwareentwicklung samt des anschließenden Vertriebs selbst in die Hand zu nehmen, verschiebt sich damit auch das Risiko des (unmittelbaren) Schadenseinschlags in ihre Richtung. Mittelbar hat der Hersteller aber auch grundsätzlich ein Interesse, kooperierenden Drittherstellern einen Kopierschutzmechanismus anzubieten, denn es ist für ein Studio bzw. einen Publisher wenig lohnenswert, für eine Konsole ein

Spiel zu entwickeln bzw. zu vertreiben, wenn der jeweilige Markt mit Raubkopien überschwemmt ist. Und ohne interessante Spiele bzw. Software, deren Entwicklung häufig zeit- und kostenintensiv ist, verkauft sich wiederum die Konsole schlecht.

Besonders problematisch wird es, wenn die Umgehung der technischen Schutzmaßnahme der Schaffung einer herstellerseitig nicht-autorisierten Interoperabilität zwangsläufig immanent ist. Dies hängt wiederum davon ab, welches konkrete Mittel der Hersteller bzw. Rechtsinhaber wählt, um den (tauglichen) Schutz zu realisieren. In diesem Punkt liegt für Konsolenhersteller, die zugleich Rechtsinhaber sind, die eigentliche Brisanz des vorliegenden Urteils.

II. Urteilsgründe und Auswirkungen

Es sei vorweggenommen, dass sich das Urteil nicht in der Beantwortung der Frage erschöpft, ob die Reichweite des Schutzes technischer Maßnahmen bei Computer- und Videospiele als Kumulation von Sprach-, Ton-, Bild- und Filmabläufen nach der Info-RL 2001/29/EG, aufgrund des „Programmunterbaus“ speziell nach der Software-RL 2009/24/EG, oder aufgrund der Doppelnatur als „hybrides“ Gesamtwerk im Lichte beider Richtlinien zu beurteilen ist. Diese seit langem umstrittene Frage erachtete der BGH anders als das Gericht *Tribunale di Milano* als vorlagewürdig.¹ Die Abgrenzungsproblematik schien dem italienischen Bezirksgericht weniger problematisch. Es unterstellte im Sinne eines „Hybrid“-Schutzes, dass Videospiele nicht nur als Computerprogramme, sondern vielmehr als komplexe Multimedia-Werke anzusehen und folglich auch grundsätzlich nach Art. 6 RL 2001/29/EG zu schützen seien. Vereinfacht ausgedrückt beschränkte es seine Vorlagefragen auf die Auslegung des Art. 6 RL 2001/29/EG in Bezug auf die Funktionsweise der technischen Schutzmechanismen der beiden Nintendo-Konsolen sowie auf die Frage nach der Gewichtung alternativer Verwendungsmöglichkeiten von Mod-Chips bzw. Homebrew-Software im Rahmen einer Verhältnismäßigkeitsprüfung, und zwar soweit deren Funktion über eine bloße Umgehung des technischen Schutzes hinausgehe.

1. Urheberrechtliche Rahmenbedingungen für technische Schutzmaßnahmen von Videospiele

Art. 1 Abs. 2 lit. a) RL 2001/29/EG sowie die deutsche Regelung des § 69a Abs. 5 UrhG stellen klar, dass die Regeln über technische Schutzmaßnahmen „den rechtlichen Schutz von Computerprogrammen“ unberührt lassen und in keiner Weise beeinträchtigen bzw. auf Computerprogramme keine Anwendung finden. Bislang bestimmte die h. M. bei klassischen Computerspielen das anwendbare Recht nach dem Schwerpunkt des Schutzes (Schwerpunkttheorie).² Zielt die Maßnahme in erster Linie auf den Schutz der jeweiligen allgemeinen Werkbestandteile des Spiels ab, ist danach Art. 6 RL 2001/29/EG anzuwenden, hingegen bei einem Schutz des Programmunterbaus ausschließlich Art. 7 Abs. 1 lit. c) RL 2009/24/EG. Vertritt man im Weiteren die Ansicht, dass bei Videospiele die technische Maßnahme in erster Linie die Übernahme des Codes verhindern soll, kann nur die RL 2009/24/EG der Maßstab sein.³ Dies ist aus Sicht des Rechtsinhabers miss-

* Mehr über den Autor erfahren Sie auf S. VIII.

1 BGH, 6. 2. 2013 – I ZR 124/11, K&R 2013, 651 – Videospiele-Konsolen.

2 Vgl. ausführlich zu dem Meinungsstreit BGH, 6. 2. 2013 – I ZR 124/11, Rn. 21 ff., K&R 2013, 651 ff.

3 Vgl. *Grützmacher*, in: *Wandtke/Bullinger*, 3. Aufl. 2009, § 69a Rn. 83; *Kreutzer*, CR 2007, 1, 3.

lich, denn der Schutz vorbereitender Handlungen ist insofern sehr viel enger gefasst. So muss das Mittel zur Umgehung des Programmschutzes ausschließlich dazu bestimmt sein, und es steht dem Rechtsinhaber nur ein Vernichtungsanspruch gegen den Eigentümer oder Besitzer zu (vgl. § 69 f Abs. 2 UrhG). Da Videospiele inzwischen aufwändig multimediale präsentiert werden und technische Schutzmechanismen die einzelnen Bestandteile als Ganzes umschließen, mehren sich die Stimmen, dass es nicht sachgerecht sei, wenn der allgemeine Schutz der einzelnen Werkbestandteile der enger gefassten Regelung für Computerprogramme weichen müsse. So plädieren der BGH⁴ und Teile der Literatur⁵ dafür, die Bestimmungen des Art. 7 Abs. 1 lit. c) RL 2009/24/EG sowie die des Art. 6 Abs. 2 RL 2001/29/EG nebeneinander anzuwenden.

Zumindest Art. 6 RL 2001/29/EG hält nun der EuGH im Hinblick auf Videospiele für anwendbar. Bei einem Videospiel handle es sich um einen „komplexen Gegenstand“, der auch grafische und klangliche Bestandteile umfasse. Deren Teilhabe an der Originalität des Gesamtwerks führe dazu, dass sie zusammen mit dem Gesamtwerk (= Videospielkontext) durch das Urheberrecht im Rahmen der mit Art. 6 RL 2001/29/EG eingeführten Regelung geschützt seien (vgl. Rn. 23 der Entscheidung). Der fragliche Schutz gilt natürlich nur für den Rechtsinhaber, und nicht für den Hardwarehersteller. Vorliegend macht dies aber keinen Unterschied, da Nintendo wie praktisch alle großen Konsolenhersteller zugleich Inhaberin zahlreicher urheberrechtlicher Schutzrechte ist. Diese Rechte müssen allerdings im Streitfall ausreichend konkretisiert werden, da es andernfalls an der erforderlichen Bestimmtheit mangelt.

2. „Wirksame technische Schutzmaßnahme“

Nachdem damit Art. 6 RL 2001/29/EG grundsätzlich zur Anwendung gelangt, war mit Blick auf die „wirksame technische Schutzmaßnahme“ i. S. d. Art. 6 Abs. 3 RL 2001/29/EG (§ 95 a Abs. 2 UrhG) entsprechend der ersten Vorlagefrage zu prüfen, wie das konkrete verwendete Schutzsystem zu bewerten ist. Das System von Nintendo ist zweigeteilt. Sowohl Wii als auch DS halten ein Erkennungssystem im Betriebssystem der Konsole vor. Zugleich verfügen die von Nintendo ausgelieferten DVDs (Wii) sowie die Slot-1-Adapterkarten (DS) laut der Tatsacheninstanz über einen verschlüsselten Code.⁶ Das Programm/Spiel auf dem Datenträger wird nur ausgeführt, wenn der Schlüssel vorhanden ist. Diesbezüglich führt der EuGH aus, es spreche nichts dagegen, von einer wirksamen technischen Maßnahme auszugehen, wenn sich der Schutz einerseits auf die physischen Datenträger des Spiels, und andererseits auf die Konsole aufteile, und dann eine Interaktion zwischen beiden Teilen erfordere. So jedenfalls, wenn Handlungen verhindert oder beschränkt würden, die geschützte Rechte des Betroffenen verletzen. Dies stehe im Einklang mit dem Hauptzweck der RL 2001/29/EG, wonach dem Urheber ein hohes Schutzniveau zugesichert werde (vgl. Rn. 26 - 28). Dem ist grundsätzlich beizupflichten, wobei hier schon die Frage aufkommt, welche Bestimmung die konkrete Schutzmaßnahme verfolgt. Angesichts der Marktgegebenheiten drängt sich im zunehmenden Maß der Eindruck auf, entsprechende Mechanismen, die augenscheinlich hard-/software- oder onlinezwangseitig als (wirksamer) technischer Schutz fungieren, verfolgten mehr als nur den Zweck, geistige Güter in Form von Werken bzw. Leistungen urheberrechtlich zu schützen. Hersteller/Rechtsinhaber partizipieren an Mitgliedschaft-Abos, Lizenzen sowie Mehrfachverwertungen.

Marktmächtig kontrollieren sie, mal mehr, mal weniger alleinbestimmend, den Zugang zu ihren Endgeräten sowie den Bestand in App-Stores/Live-Diensten. Nutzungs- und Lizenzbedingungen für die Teilnahme am jeweiligen Marktplatz ändern sich regelmäßig. Somit besteht grundsätzlich die Gefahr, dass technische Schutzmechanismen (auch) dazu genutzt werden, um Drittentwicklungen für das jeweilige Gerät zu steuern, zu erschweren oder sogar gänzlich unmöglich zu machen. In solchen Fällen stützen die Schutzmechanismen „Closed-World“-Vertriebskonzepte, was nun gerade nicht Sinn und Zweck der Richtlinie ist. Danach sollen vom Inhaber zustimmungspflichtige urheberrechtlich relevante Nutzungshandlungen unterbunden werden.

Spiele für die Konsole stammen originär von Nintendo oder werden von Nintendo lizenziert. Nach eigenem Vortrag verlangt Nintendo dafür zwar keine Lizenzgebühren, stellt aber die gelieferten Slot-1-Karten bzw. die DVDs mit dem verschlüsselten Code, auf denen die jeweiligen Spiele/Software gespeichert werden, in Rechnung. Die Datenträger können nur über Nintendo bezogen werden. Damit behält sich Nintendo faktisch die Herrschaft über den Zugang zum Markt seiner Konsolen vor und partizipiert (in unbekannter Höhe) am Abverkauf der Datenträger. Karten bzw. DVDs mit Drittsoftware ohne Code, die nicht von Nintendo lizenziert wurden, werden vom Betriebssystem ignoriert.⁷ Dieses System der beschränkten Abgabe von Datenträgern (Kontrahierungshoheit), ohne deren Verwendung eine Nutzung von Nintendo unabhängig lizenzierter (Dritt-)Software bzw. Spiele in der Konsole unmöglich ist, veranlasste die Generalanwältin Sharpston zu der Feststellung, die Maßnahme ziele nicht nur auf den Schutz urheberrechtlich geschützten Materials von Nintendo ab, sondern solle „offenbar“ eben auch solches Material unabhängiger Hersteller verhindern oder einschränken.⁸ Dass sich in diesem Zusammenhang mitunter auch kartellrechtliche Problemstellungen auftun können, deutete sie in Nr. 28 ihrer Schlussanträge an, ging aber mangels Vorlage nicht weiter darauf ein. Kartellrechtlich ist Nintendo bereits einmal – wenn auch in anderem Zusammenhang – in Erscheinung getreten.⁹

Für Gerätehersteller kann es reizvoll sein, Interoperabilität im eigenen wirtschaftlichen Interesse zu unterbinden, und monopolgleiche Marktmacht mittels absoluter Zugangskontrolle (hier: Kontrahierungs-/Kostenhoheit für den notwendigen Datenträgerbezug) auf einen Sekundärmarkt (hier: Anwendungssoftware für die Konsole) auszudehnen.¹⁰ Mitunter aus genau diesem Grund wurde die Regelung „[...] im normalen Betrieb dazu bestimmt sind [...]“ in Art. 6 Abs. 3 RL 2001/29/EG bzw. § 95 a Abs. 2 UrhG aufgenommen. So sollte sichergestellt sein, dass keine künstliche Marktzutrittsschranke eingerichtet wird.¹¹

4 BGH, 6. 2. 2013 – I ZR 124/11, K&R 2013, 651 – Videospiele-Konsolen.

5 Vgl. Bullinger/Czychowski, GRUR 2011, 19.

6 Mitunter abweichende Ausführungen zu der Funktionsweise des Nintendo DS Kopierschutzes sind dem Urteil des Bezirksgerichts Tokio vom 27. 2. 2009 zu entnehmen, wobei es auch insoweit beim Schlüssel-Schloss-Prinzip bleibt – GRUR Int. 2009, 946.

7 Schlussanträge der Generalanwältin Sharpston, 19. 3. 2013 – C-355/12, Sammlung der Rechtsprechung 2014, Seite 00000, Nr. 21.

8 Schlussanträge der Generalanwältin Sharpston, 19. 3. 2013 – C-355/12, Sammlung der Rechtsprechung 2014, Seite 00000, Nr. 29.

9 EuGH, 30. 4. 2009 – T-12/03, WuW 2009, 708 f.

10 Vgl. ausführlich zum kartellrechtlichen Spannungsverhältnis: Arlt, GRUR 2005, 1003 f.

11 Wandtke/Ohst, in: Wandtke/Bullinger (Fn. 3), § 95 a Rn. 45; Götting, in: Schrieker/Loewenheim, 4. Aufl. 2010, § 95 a Rn. 18; Strömer/Gaspers, K&R 2004, 14, 16; vgl. auch Begr. des Reg.-Entwurfs für ein Gesetz zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft v. 6. 11. 2002, BT-Drucks. 15/38, S. 26.

3. Grundsatz der Verhältnismäßigkeit des Rechtsschutzes

Soweit nun wie im vorliegenden Fall erkennbar ist, dass der Rechtsschutz des Art. 6 RL 2001/29/EG durch eine entsprechende Ausgestaltung der technischen Maßnahme offenbar auch dazu genutzt wird, Handlungen oder Vorrichtungen zu verhindern und/oder zu beschränken, die einen anderen wirtschaftlichen Zweck oder Nutzen haben als die Umgehung technischer Schutzvorkehrungen, ist der Rechtsschutz einer umfassenden Verhältnismäßigkeitsprüfung anhand der jeweiligen Vorrichtung, die geeignet ist, den Schutzmechanismus zu umgehen, zu unterziehen. Entscheidend ist dabei insbesondere das quantitative Verhältnis alternativer, legitimer Nutzungsmöglichkeiten zur urheberrechtswidrigen Umgehungsmöglichkeit. Dies festzustellen ist Aufgabe der Tatsacheninstanz. Der EuGH bezieht sich dabei explizit auf die Nrn. 53 bis 63 in den von *Sharpston* gestellten Anträgen (Rn. 30 der Entscheidung) und gibt dem nationalen Gericht folgendes Prüfungsschema im Rahmen einer klassischen Verhältnismäßigkeitsprüfung auf:

- a) Ist die technische Maßnahme grundsätzlich zur Verwirklichung des Schutzziels geeignet?
- b) Geht die Maßnahme über das zur Verwirklichung Erforderliche hinaus oder bietet ein milderer Mittel einen vergleichbaren Schutz, soweit die unterbundene Handlung keiner urheberrechtlichen Zustimmung des Rechtsinhabers bedarf? Dabei sind die Kosten sowie technische und praktische Aspekte samt eines Vergleichs der nicht unbedingt absolut erforderlichen Wirksamkeit des nach dem Stand der Technik zur Verfügung stehenden Maßnahmenkatalogs zu berücksichtigen.
- c) Weiter ist zu prüfen, ob die Umgehungsvorrichtung öfters für Urheberrechtsverletzungen oder aber überwiegend für urheberrechtlich erlaubte Handlungen verwendet wird. Wie diese quantitative Prüfung im Einzelnen praxis-tauglich vorzunehmen ist, lässt der EuGH offen.

III. Fazit

Die vorliegende Entscheidung des EuGH zeigt Grenzen für „Closed-World“-Vertriebsmodelle im Bereich der Videospiel-Konsolen auf. Stützt eine technische Schutzmaßnahme offenbar eine geschlossene Vertriebspolitik, und bietet die Überwindung der Schutzmaßnahme im Wesentlichen die einzige ernsthafte Möglichkeit, eine Interoperabilität der Konsole für unabhängige Dritt-Software mit Mehrwert zu schaffen, so besteht für den Rechtsinhaber das Risiko, dass eine zu enge Verzahnung von Vertrieb und Schutzmechanismus, den Rechtsschutz nach Art. 6 RL 2001/29/EG bzw. § 95 a UrhG im Rahmen der vorzunehmenden Verhältnismäßigkeitsprüfung aushebelt. Dieser Umstand sollte bei der Gestaltung eines Videospieldatenschutzsystems unbedingt berücksichtigt werden.

Ungeachtet der nunmehr höchstrichterlich geklärten grundsätzlichen Anwendbarkeit des Art. 6 RL 2001/29/EG (§ 95 a UrhG) bei Videospielen, darf nicht außer Acht gelassen werden, dass der Schutz technischer Maßnahmen bei Computerprogrammen nicht zuletzt mit Blick auf gewünschte Interoperabilitäten enger gefasst ist als für allgemeine Werke. Zu allererst besteht der Unterbau eines Videospieles aus einem Computerprogramm. Das Betriebssystem im Speicher der Konsole ist ausschließlich ein solches. Der konkret von Nintendo gewählte Mechanismus behindert bereits den Zugang zu diesem System, denn die Nutzbarkeit der Konsole ist an von Nintendo vertriebene

Datenträger gekoppelt. Dadurch liegt die Annahme einer gezielten Marktabschottung nicht fern. Der Rechtsschutz für den technischen Schutz soll aber nicht Zwecke fördern, die über den Rahmen des urheberrechtlich Gewollten hinausgehen.

Diese Erkenntnisse dürften auch für den vom BGH vorgelegten Fall von erheblicher Bedeutung sein.¹² So ist dem Beschluss zu entnehmen, dass die nicht unbeachtliche Menge von etwa 2000 unabhängig entwickelten Spielen bzw. Anwendungen existieren soll (vgl. Rn. 14 der Entscheidung).¹³ Im Internet findet man nach kurzer Suche Homebrew-Browser, Clients für Instant-Messenger-Netzwerke, MP3-Player, Organizer, Kalender, Datei-Manager sowie das Projekt DSLinux. In Anbetracht dieser großen Anzahl von (Dritt-)Anwendungen, scheint es aufklärens-wert, ob die streitgegenständlichen Slot-1-Adapter nachweislich überwiegend für urheberrechtliche unerlaubte Nutzungshandlungen zum Nachteil von Nintendo verwendet werden. Per se von einem „Raubkopie-Adapter“ auszugehen, wirkt in Anbetracht der vorgenannten Zahl nicht sachgerecht.¹⁴ Dass es kein milderer und gleich gut geeignetes Mittel als eine absolute Systemzugangsbarriere in Form eines notwendigen Trägermediums geben soll, scheint fraglich. Zudem gilt es zu berücksichtigen, dass eine Adapterkarte in ihrem Verwendungszweck davon abhängig ist, was für eine Software im Weiteren durch den Nutzer auf die Karte aufgespielt wird. Da es sich hierbei um noch festzustellende Tatsachen handelt, besteht Grund zu der Annahme, dass der BGH nach Entscheidung über seine Vorlagefrage durch den EuGH weiteren tatsächlichen Klärungsbedarf sieht, und die Sache an das Berufungsgericht zurückverweisen wird.

¹² BGH, 6. 2. 2013 – I ZR 124/11, K&R 2013, 651.

¹³ BGH, 6. 2. 2013 – I ZR 124/11, K&R 2013, 651.

¹⁴ Vgl. so aber LG München bereits wertend im Tatbestand, LG München I, 14. 10. 2009 – 21 O 22196/08, K&R 2010, 66 ff.

Umfang der Weiterverwendung wesentlicher Datenbankteile durch Metasuchmaschinen

EuGH, Urteil vom 19. 12. 2013 – C-202/12

Innoweb BV ./ Wegener ICT Media BV, Wegener Mediaventions BV

Vorinstanz: [Gerechthof te 's-Gravenhage (Niederlande), 27. 3. 2012]

Art. 7 Abs. 1 und 5 RL 96/9/EG

Art. 7 Abs. 1 der RL 96/9/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. 3. 1996 über den rechtlichen Schutz von Datenbanken ist dahin auszulegen, dass ein Wirtschaftsteilnehmer, der eine spezialisierte Metasuchmaschine wie die im Ausgangsverfahren fragliche ins Internet stellt, die Gesamtheit oder einen wesentlichen Teil des Inhalts einer durch diesen Art. 7 geschützten Datenbank weiterverwendet, sofern diese spezialisierte Metasuchmaschine

- dem Endnutzer ein Suchformular zur Verfügung stellt, das im Wesentlichen dieselben Optionen wie das Suchformular der Datenbank bietet;