

Stellungnahme des Bundesverbands der deutschen Games-Branche e.V. (GAME) zum neuen Regierungsentwurf des Gesetzes zur verbesserten Durchsetzung des Anspruchs der Urheber und ausübenden Künstler auf angemessene Vergütung

Der GAME fordert eine Ausnahme der Auskunftspflicht und des Zweitverwertungsrechts für kollaborativ entstandene Gemeinschaftswerke und solche Werke, die in Festanstellung entstehen

Sinn und Zweck und damit die Grundlage zur Änderungen des Urhebervertragsrechts ist es laut Vorbemerkung zum Entwurf, die Vertragsparität zwischen Urheber und Verwerter zu stärken. Das Ziel der Reform ist die Sicherstellung einer angemessenen Vergütung für Urheber bei gleichzeitig möglichst optimalen Auswertungsmöglichkeiten zur Sicherstellung eines für beide Seiten vorteilhaften Ergebnisses für die Verwerter. Die im Zuge der Reform angedachten Änderungen sollen also die Rechte der Urheber in den Regelungsbereichen stärken, als dass diese im Sinne der bisherigen rechtlichen Grundlagen bislang nicht hinreichend abgesichert sind. Damit das Reformvorhaben erfolgreich sein kann, müssen die gesetzlichen Regelungen tatsächlich dazu geeignet sein, eine solche Verbesserung für die Urheber zu erreichen.

Es lässt sich nicht verallgemeinern, dass jeder Urheber schlecht oder unfair bezahlt wird. So trifft das Bild des „armen Poeten“ von Carl Spitzweg nicht auf alle Urheber oder Kreativen zu. Dieses geht an der tatsächlichen aktuellen Lebensrealität vorbei. Ebenso scheint es problematisch, alle Verwerter in Arbeitsweise und Methoden gleichzustellen. Daher ist eine generelle Verschärfung der Rahmenbedingungen nicht zu verstehen. Sie reflektiert weder die individuellen Charakteristika der einzelnen Wirtschaftsbereiche, noch preist diese den zumeist fairen Umgang mit Kreativen angemessen ein.

Der GAME sieht zwar Regelungsbedarf im Falle des Missbrauchs der oft starken Verhandlungsposition der Verwerter, plädiert jedoch hierfür nicht alle Verwerter und alle Branchen unter Generalverdacht zu stellen.

Der vorliegende Regierungsentwurf berücksichtigt vorhandene Unterschiede innerhalb der Wirtschaft stärker als der vorhergehende Referentenentwurf, diese jedoch immer noch nicht in einem zu erwartenden Maße.

Die Digitalisierung hat vieles verändert. Vormalis erfolgreiche Geschäftsmodelle geraten ins Wanken. In Konsequenz dieser Entwicklung sind ganze Teilbranchen der Kultur- und Kreativwirtschaft vor enorme Herausforderungen gestellt. Hieraus ergibt sich eine Unterfinanzierung, die nur durch ein ausgewogenes, faires und vor allem auch planbares Miteinander von Urheber und Verwerter kompensieren lässt. Alte Monetarisierungsmodelle funktionieren nicht mehr, neue werden mit ungewissem Ausgang erprobt, optimiert, verworfen und wiederum neu gedacht. Der Innovationsdruck trifft insbesondere die sich stark entwickelnde Branche der Computer- und Videospielanbieter, die stets neue Technologien implementieren müssen und sich auf sich veränderte Nutzergewohnheiten einstellen müssen.

Parallel hierzu ist die Zahl von kreativ Tätigen in den vergangenen 10 Jahren dank der Möglichkeiten des Internets und der Kreativsoftwarevielfalt durch die Digitalisierung nahezu explodiert. Heute ist fast jeder mit Hilfe von Software in der Lage, kreative Inhalte zu erstellen und zu veröffentlichen. Kreative Leistungen sind demnach kein knappes Gut mehr, wenngleich es gravierende qualitative Unterschiede gibt.

Damit ist das Problem der marktgerechten Vergütung mitunter auch ein Stückweit ein Resultat eines Überangebotes, welcher sich die Auftragnehmer gemäß dem gängigen Marktmodell aus Angebot und Nachfrage bedienen.

Das aus der Marktdichte auf Anbieterseite resultierende Überangebot, verbunden mit dem in der Medienlandschaft vielerorts zu beobachtenden Phänomen der Aufteilung von großen Marktanteilen auf wenige, zumeist große und etablierte Marktteilnehmer macht die wirtschaftliche Planung sehr schwierig. Das vielerorts Anwendung findende Pareto-Prinzip, nachdem 20% der am Markt befindlichen Produkte 80% des Umsatzes ausmachen, findet im digitalen Markt mindestens seine Entsprechung. Es ist eher davon auszugehen, dass dieses Verhältnis noch deutlicher auseinanderliegt. So ist im Mittel davon auszugehen, dass die Digitalisierung zwar einen vereinfachten Marktzugang möglich macht, es jedoch für alle Beteiligten - nicht nur für den Urheber – sehr viel schwerer wird, kreativ entstandene Endprodukte wirtschaftlich erfolgreich auszuwerten.

Diese Entwicklung ist eine generelle und kann nicht durch das Urhebervertragsrecht geheilt werden.

Urheber sind mündige Partizipanten des Marktes und daher für Arbeits- und Lohnbedingungen zumindest auch selbst verantwortlich. Eine Feinstregulierung wie sie der Regierungsentwurf vorsieht kommt daher einer einseitigen Bevormundung und Bevorzugung gegenüber nicht kreativen Marktteilnehmern gleich.

Es ist unstrittig, dass kreative Leistung zum Teil ausgebeutet wurde und wird. **Doch ist es richtig für das Verhalten einzelner Verwerter ganze Branchen in Sippenhaft nehmen?**

Gerade in der digitalen Kreativwirtschaft werden Werke nicht von wenigen Individuen und Künstlern erschaffen, sondern von sehr vielen oft gemeinschaftlich agierenden Personen. Nicht zu sprechen vom Anteil der Nicht-Kreativ Tätigen, jedoch genauso am Entstehungsprozess von digitalen Spielen Beteiligten.

Wie soll unter diesen Umständen eine Auswertbarkeit einzelner Komponenten des digitalen Spiels als Gemeinschaftswerk möglich sein?

In der Games-Branche schaffen Urheber und "Nichturheber" - im Sinne nicht kreativ Tätiger - gemeinsam ein Produkt, das oft auch im selben Unternehmen in Eigenregie vermarktet und verwertet wird. In vielen Sektoren arbeiten sie, zu fairen Bedingungen, Hand in Hand.

In Fester Anstellung gilt zudem auch der Schutz des Arbeitsrechtes. Der vorliegende Entwurf in seiner jetzigen Form fördert eine Lagerbildung, wie sie gerade in der Kreativbranche hinderlich denn förderlich ist.

Nach Sichtung des Entwurfs stellt sich die Frage, warum gerade ein kreativer Mitarbeiter, der fair im Rahmen einer Festanstellung beispielsweise Grafiken für ein bestimmtes Spiel im Team produziert hat, eine jährliche Auskunftspflicht erhalten soll.

Nach Zeichnung des Arbeitsvertrages und der darin enthaltenen Übereinkunft über das entsprechende Gehalt obliegt es allein dem Arbeitgeber, dass mit der Beschäftigung des angestellten Mitarbeiters entstehende Risiko im Sinne einer optimalen Auswertung des unter anderem durch das Mitwirken des Kreativen entstandene Werk aufzuwiegen und entsprechenden Umsatz zu generieren.

Die so entstandenen Werke entstehen auch nur aufgrund des Arbeitsverhältnisses im Rahmen einer Produktion. Der Kreative trägt keinerlei unternehmerisches Risiko. An einem etwaigen Verlust aus der Produktion wird der Kreative ebenfalls nicht beteiligt. Auch nicht am Misserfolg herausgebrachter Spiele oder an den vielen eingestellten Titeln, die nie die Marktreife erlangen.

Hier werden unfaire Hürden für die Verwerter und somit auch für die gemeinsame kreative Arbeit geschaffen. Die geforderte jährliche Auskunftspflicht des Arbeitgebers gegenüber seinen Angestellten ein Novum dar, dass im internationalen Wettbewerb für erhebliche Nachteile sorgt. Ebenfalls ist dies mit fortschreitender Produktionszeit durch die Verschmelzung immer komplexer werdender Arbeitsmethoden in, teils, sehr großen Teams schlicht nicht realisierbar. Dort, wo Gemeinschaftswerke über Jahre hinweg kollaborativ entstehen, bewegt sich diese Forderung fernab jeglicher Realität. Sie stellt zudem für die hiesigen Medienproduzenten unkalkulierbare Risiken sowie einen expliziten zusätzlichen Wettbewerbsnachteil für Firmen mit Standort in Deutschland dar.

Wer bei einer Verwertungsgesellschaft ist, oder beim Buchverlag, erhält ohnehin eine regelmäßige Aufstellung der Auswertung seines Werkes zugestellt. Dort aber, wo Gemeinschaftswerke kollaborativ über Monate und Jahre entstehen und ineinander verschmelzen zu einem Spiel, ist eine Einzelauswertung schlicht nicht möglich.

Die Auskunftspflicht ist nun zwar beschränkt auf die "im Rahmen eines ordnungsgemäßen Geschäftsbetriebes üblicherweise vorhandenen Informationen", aber auch diese Formulierung bleibt vage und führt zur Rechtsunsicherheit und verkennet, dass der einzelne eingebrachte Werkteil in vielen Sparten der Kreativwirtschaft nicht isoliert für sich betrachtet werden kann und immer einer Mischkalkulation unterliegt.

Die Einführung einer jährlichen Auskunftspflicht ist speziell für die Games-Branche nicht praktikabel. Wenn in einen Betrieb derart eingegriffen wird, so schadet es auch dem Produkt und somit indirekt dem Urheber. **Das Ziel des Gesetzes, eine Besserstellung des Urhebers zu erreichen wird mit der Einführung der Auskunftspflicht konterkariert und schadet allen Beteiligten gleichermaßen.**

In der neuen Fassung des Entwurfs ist zwar eine begrüßenswerte Ausnahme der Auskunftspflicht bei Computerprogrammen vorgesehen.

Für die Games-Branche **reicht diese Ausnahme jedoch nicht aus**, da die rechtsdogmatische Einordnung von digitalen Spielen variiert. Mal werden sie als Computerprogramme eingeordnet, mal als Filmwerke etc. Auch wird die Ausnahme von der Auskunftspflicht für "untergeordnete Beiträge des Urhebers zum Gesamtwerk" zähe Diskussionen eröffnen, statt konstruktive Einzelfalllösungen zu bieten.

Der Verband spricht sicher daher für eine **Unterscheidung nach Einzel- und Gemeinschaftswerk** aus. Eine Auskunftspflicht sollte es bei Gemeinschaftswerken auch aus oben genannten Gründen nicht geben.

Gleiches sollte für das Zweitverwertungsrecht gelten, das nun nach 10 Jahren statt 5 Jahren ausgeübt werden kann. Ein nachträgliches Zweitverwertungsrecht verkennet nicht nur die Unmöglichkeit den einzelnen kreativen Beitrag aus dem Gesamtwerk zu extrahieren und einer gesonderten Beurteilung für sich allein zu unterziehen, sondern auch den Umstand, dass die Gamesvermarktung einer Mischkalkulation unterliegt, die

hier unberücksichtigt bleibt.

Ramak Molavi
Vorstand GAME

Der GAME Verband fordert die Einführung der Ausnahme zur Auskunftspflicht und zum Rückrufsrechts bei Gemeinschaftswerken, also Werke, die kollaborativ entstanden sind. Ebenso müssen Werke, die im Rahmen einer Festanstellung für den Arbeitgeber entstanden sind vom Schutzbereich des Gesetzes ausgenommen werden.

Über den GAME:

Der Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. (GAME) ist der Verband der deutschen Computer- und Videospielbranche. Der Verband repräsentiert mit seinen über 100 Mitgliedern die breite Mehrheit der in Deutschland im Bereich der Computerspieleentwicklung und Vermarktung tätigen Unternehmen, u.a. sind darunter regelmäßig die Mehrheit der Gewinner des Deutschen Computerspiele Preises. 2004 gegründet, setzt sich der Verband seit über zehn Jahren konsequent für die Verbesserung der wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen des Marktstandortes Deutschland ein. Tätigkeitsschwerpunkte sind dabei Jugend-, Verbraucher-, und Datenschutz sowie Urheberrecht und eCommerce.

Wie kein anderes Medium verbinden Computerspiele die Elemente Literatur, Musik und Film – und ergänzen sie um die spannenden Möglichkeiten der Interaktion. Aus diesem Grund arbeitet der GAME aktiv an der gesellschaftlichen und politischen Gleichbehandlung der Games-Branche mit anderen Teilen der Kreativwirtschaft und ist deshalb seit 2008 über die Sektion Film und audiovisuelle Medien Mitglied des Deutschen Kulturrats und Gesellschafter der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).