

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz
Referat III B 3
Per E-Mail: Referat-III B3@bmjv.bund.de

Stellungnahme des Bundesverbands der deutschen Games-Branche e.V. (GAME) zum Richtlinien Vorschlag des europäischen Parlaments und des Rates über den Urheberrecht im digitalen Binnenmarkt vom 14.09.2016 (COM 593)

Der GAME begrüßt die Stärkung des kulturellen Erbes durch die Einführung von Ausnahmevorschriften, die Handlungen privilegieren, die allein dem Erhalt des Erbes dienen.

Der GAME fordert die bereits in seiner Stellungnahme zum neuen Regierungsentwurf des Gesetzes zur verbesserten Durchsetzung des Anspruchs der Urheber und ausübenden Künstler auf angemessene Vergütung zum Ausdruck gebrachte Ausnahme der Transparenzpflicht (Im Regierungsentwurf hieß diese „Auskunftspflicht“) in Art 14 des Richtlinienvorschlages

Die Stärkung der Vertragsparität zwischen Urheber und Verwerter ist ein richtiges und wertvolles Ziel. Das europäische Parlament hat zwar erkannt, dass dabei die individuellen Charakteristika der einzelnen Wirtschaftsbereiche nicht außer Acht gelassen werden können und die Unterschiede somit zu berücksichtigen sind. Jedoch ist die gefundene Formulierung „unter Berücksichtigung der Sektor spezifischen Besonderheiten“ derart vage, dass es zu viele Interpretationen hinsichtlich der unterschiedlichen Sektoren zulässt. Auch ist eine Einzelfallbetrachtung nicht inkludiert.

Ferner reicht die in Art 14 Absatz 3 des Richtlinienvorschlages formulierte Möglichkeit der Regelung einer Ausnahme von der Transparenzpflicht im nationalen Recht für Fälle, in denen der Beitrag des Urhebers vor dem Hintergrund des Gesamtwerks nicht erheblich ist, nicht aus.

Aus unserer Sicht ist schon praktisch kaum zu bewerten, wann ein Beitrag erheblich ist oder nicht. Das Werk entsteht kollaborativ und unzählige, einzelne Beiträge, kreativer und nicht kreativer Art fügen sich gleichwertig zu einem ganzheitlichen Werk. Bei solch kollaborativen Werken ist eine nachträgliche Trennung der Einzelbeiträge – sieht man von kleinsten Entwicklungseinheiten von 5 Personen und weniger ab – schlicht nicht möglich. Auch lassen sich diese nicht getrennt von anderen Teilen bewerten.

Auch wenn der GAME sich für eine angemessene Vergütung der Urheber ausspricht, so kann die Transparenzpflicht bei Gemeinschaftswerken für einzelne Urheber nicht der Weg sein. Eine solche Pflicht stellt die Unternehmen, als Arbeitgeber der Urheber und ausübenden Künstler vor enorme praktische Hürden, die eine Entwicklung innerhalb der Europäischen Union unattraktiv darstellen.

Der GAME fordert eine Ausnahme der Transparenzpflicht für Werkbeiträge, die Teil eines Gesamtwerkes sind.

Die Ausnahme sollte auch nicht als Kann Vorschrift, sondern als Pflicht formuliert werden.

Es bleibt auch fraglich, warum auch gegenüber einem Mitarbeiter, der fair im Rahmen einer Festanstellung beispielsweise Grafiken für ein bestimmtes Spiel in einem größeren Team produziert hat, eine Transparenzpflicht gelten soll.

Die durch diese erstellten Werke entstehen allein 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. In einer Branche in der mehr als 80% der Produktionen defizitär sind und durch den erheblichen Erfolg der restlichen Produktionen finanziert wird, erscheint daher eine Einzelbetrachtung von einzelnen Werkbeiträgen, von denen es schnell bis ein vielfaches von 100.000 Einzelbeträgen pro Computerspiel geben kann, grob unverhältnismäßig. Dies gilt vor allem bei Urhebern in Arbeitsverhältnissen.

Der GAME fordert daher: Werke, die im Rahmen einer Festanstellung für den Arbeitgeber entstanden sind vom Schutzbereich des Gesetzes ausgenommen werden und daher auch zu den Ausnahmen von der Transparenzpflicht hinzugefügt werden.

Die Richtlinie sieht in Art 13 für Plattformen eine Implementationspflicht von technischen Mitteln zur Vermeidung von Urheberrechtsverstößen durch (durch Nutzer) hochgeladenes urheberrechtlich relevantes Material vor. Dabei ist unklar, ob mit Plattformen etwa nur große Anbieter oder auch eine kleinere Spielewebseiten und sogar kleine privat betriebene Plattform mit einer überschaubaren Nutzerzahl und user generated content meint.

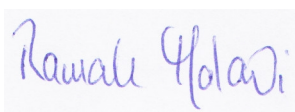
YouTube's Content ID, das hier als Vorbild für eine funktionierende technische Maßnahme diente, hatte laut firmeneigenen Angaben eine Entwicklungszeit von neun Jahren. Die Umsetzung hat insgesamt 60 Millionen Dollar gekostet.

Kleine Entwicklungsfirmen können sich die Entwicklung eines solchen Tools nicht leisten. Eine solche Verpflichtung würde zur Stärkung großer Plattformanbieter führen. Kleinere Plattformen müssten passen oder die durch die führenden Plattformen entwickelte Technologie teuer lizenzieren. Die großen Plattformen wären zweifach bevorteilt.

Zwar hat das Parlament die Notwendigkeit einer Differenzierung erkannt. Das alleinige Unterscheidungsmerkmal der Menge an Werken ist jedoch zur Differenzierung ungeeignet.

Die Pflicht zur Implementierung von Content ID oder von ähnlichen technischen Maßnahmen sollte lediglich bei solchen Plattformen gefordert werden, deren Geschäftsmodell auf die Verwertung/Veröffentlichung fremden contents beruht. Doch auch dort sollte relativiert werden und erst ab einer bestimmten Anzahl an Nutzern einer solchen Plattform die Anforderungen an den Betreiber steigen.

Wir brauchen eine klare Definition von Plattformen und Plattformdiensten, insbesondere vor dem Hintergrund der anstehenden umfassenden Plattformregulierung.



Ramak Molavi
Vorstand GAME