

# Stellungnahme

Referentenentwurf eines Gesetzes zur Umsetzung der Marrakesch-Richtlinie  
über einen verbesserten Zugang zu urheberrechtlich geschützten Werken  
zugunsten von Menschen mit einer Seh- oder Lesebehinderung

Abgegeben am 16. Mai 2018

---

**game – Verband der  
deutschen Games-Branche**

Charlottenstraße 62  
10117 Berlin

[www.game.de](http://www.game.de)

**Ansprechpartner**

Dr. Christian-Henner Hentsch  
Leiter Recht &  
Regulierung

T +49 30 2408779-22  
[henner.hentsch@game.de](mailto:henner.hentsch@game.de)

Maren Schulz  
Leiterin Politische  
Kommunikation

T +49 30 2408779-15  
[maren.schulz@game.de](mailto:maren.schulz@game.de)

## Stellungnahme

Das Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz (BMJV) hat am 20. April dieses Jahres den Referentenentwurf eines Gesetzes zur Umsetzung der Marrakesch-Richtlinie über einen verbesserten Zugang zu urheberrechtlich geschützten Werken zugunsten von Menschen mit einer Seh- oder Lesebehinderung veröffentlicht und hat zur Stellungnahme zu dem Entwurf eingeladen. Der game - Verband der deutschen Games-Branche bedankt sich für die Anhörung und nimmt die Gelegenheit zur Stellungnahme wahr.

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie eSports-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Träger der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft und beantworten Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielkultur und Medienkompetenz. Unsere Mission ist es, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen.

### **Barrierefreier Zugang zu Texten wird begrüßt**

Der game - Verband der deutschen Games-Branche sieht in der Umsetzung der Marrakesch Richtlinie einen Gewinn für die Computer- und Videospielindustrie. Der Zugang zu Computer- und Videospielliteratur soll allen Nutzern gleich zur Verfügung stehen. Games sind schon heute höchst inklusive Medien und die Branche ist stets an einem verbesserten Zugang der Spieler zu ihren Werken interessiert.

Auf Computer- und Videospiele werden die konkreten Regelungen des Referentenentwurfes allerdings nur geringe Auswirkungen haben, weil die umgesetzte Richtlinie primär auf den Zugang zu Literatur- und anderen Sprachwerken abzielt. Games in ihrer Gesamtheit werden hingegen nicht erfasst. Dennoch ergeben sich kleinere Unklarheiten, die sich durch eine Konkretisierung des § 45b Abs. 2 S. 1 UrhG-E, nicht nur im Hinblick auf Computerspiele, vermeiden lassen.

## Computerspiele als komplexe Werke

Die *äußere Erscheinung* von Computerspielen wird in der Rechtsprechung<sup>1</sup> und Literatur<sup>2</sup> fast immer als Filmwerk i.S.d. § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG oder zumindest als Lautbild eingeordnet.<sup>3</sup> Ebenso wird in Hinblick auf die Gesamtheit eines Computerspiels im Einzelfall die Einordnung als Multimedia- oder Datenbankwerk in Betracht kommen. In dieser Gesamtheit fallen Computerspiele als solche nicht unter die Neuregelung (vgl. insoweit auch die Begründung des Referentenentwurfs S. 15 zu § 45a zu audiovisuellen Werken). Computerspiele enthalten aber auch Bestandteile, die für sich genommen als Sprachwerke<sup>4</sup> iSd § 2 I Nr. 1 UrhG einschließlich des Unterfalls Computerprogramme (§ 69 a ff. UrhG), Musikwerke iSd § 2 I Nr. 2 UrhG, Werke der bildenden Kunst iSd § 2 I Nr. 4 UrhG, Lichtbildwerke iSd § 2 I Nr. 5 UrhG oder Lichtbilder iSd § 72 UrhG geschützt sein können.<sup>5</sup> Für diese Elemente wäre bei der derzeitigen Formulierung der § 45b Abs. 1 S.2 UrhG-E eine Anwendung der Vorschriften theoretisch in Betracht zu ziehen.

Bezogen auf *Computerprogramme* kommt nach der Richtlinie 2017/1564 unseres Erachtens eine Anwendung der Schranken nur dann in Betracht, wenn die Programme Teil einer Druck- (ähnlichen) Erscheinungsform eines Sprachwerkes sind. Eindeutig werden Handbücher, Bedienungsanleitungen und Lösungsbücher sowie produktbegleitende Literaturwerke von der Neuregelung erfasst sein. Die Begründung des Referentenentwurfes geht dabei sogar davon aus, dass auch Computerprogramme als Sprachwerke erfasst sein sollen.

---

<sup>1</sup> BGH GRUR 2013, 370, Rn. 14 – Alone in the Dark; BGH, Beschluss vom 06.02.2012, Az. I ZR 124/11; BayObLG, GRUR 1992, 508, 508 – Verwertung von Computerspielen; OLG Hamburg, GRUR 1990, 127, 128 – Super Mario III; OLG Hamburg, ZUM 1996, 687, 688 – Mitstörer; OLG Hamm, ZUM 1992, 99 f. – Computerspiele; OLG Köln, CR 1992, 150, 151; OLG Hamburg, GRUR 1983, 436, 437 – Pokémon. Für Österreich: OGH, ZUM-RD 2005, 11, 11.

<sup>2</sup> Vgl. nur Schricker/Loewenheim/Leistner/Ohly, § 2, Rn. 217; Oehler/Wündisch, in: Berger/Wündisch (Hrsg.), Urhebervertragsrecht, 2. Aufl. 2015, § 34 Rn. 27 ff. jeweils mit umfassenden Nachweisen; Bullinger/Czychowski, in: GRUR 2011, 19, 21.

<sup>3</sup> OLG Frankfurt a.M., GRUR 1983, 753, 756 – Pengo; OLG Frankfurt a.M., GRUR 1983, 757 – Donkey Kong Junior I. S. auch Lehmann, in: NJW 1990, 3181, 3181.

<sup>4</sup> Die Spielgeschichte ist als Sprachwerk (§ 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG) geschützt. Viele Computerspiele enthalten starke narrative Elemente einen Handlungsablauf, Dramaturgie und eine Vielzahl Dialogen. Zu beachten sind auch die Leistungsschutzrechte an den Sprachaufnahmen (§§ 73 ff.; §§ 85 f. UrhG). Für den Plot und die Fabel, die in einem Spiel vorkommen – also das Zusammenspiel von Handlungsorten, Charakteren und Spielgeschehen – kann der so genannte Fabelschutz bestehen; vgl. Oehler/Wündisch, in: Berger/Wündisch (Hrsg.), Urhebervertragsrecht, 2. Aufl. 2015, § 34 Rn. 27 ff.

<sup>5</sup> BGH, GRUR 2017, 266 Rz. 34 – World of Warcraft; EuGH, GRUR 2014, 255 Rn. 23 – Nintendo/PC Box; GRUR 2013, 1035 – Videospiel-Konsolen I; GRUR 2015, 672 – Videospiel-Konsolen II.

## Auslegungsschwierigkeiten

Auslegungsschwierigkeiten können dadurch entstehen, dass der Referentenentwurf bei der Umsetzung der Schranken in §§ 45 b-d UrhG-E einen anderen Weg geht als die Richtlinie. Die Richtlinie operiert in Art. 2 Abs. 1 mit dem Begriff „*Werk oder sonstigen Schutzgegenstand*“, der auch den Anwendungsbereich begrenzt. Sie definiert „*Werk oder sonstigen Schutzgegenstand*“ ebendort als „*ein Werk in der Form eines Buches, einer Zeitung, einer Zeitschrift, eines Magazins oder anderen Schriftstücks, Notation einschließlich Notenblätter, und dazugehörigen Illustrationen in jeder Medienform, auch als Audioformat in Hörbüchern und in digitaler Form [...]*“. Die Richtlinie 2017/1564 eröffnet den Anwendungsbereich also nicht kategorisch jedem Sprachwerk (i.S.d. § 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG), sondern nur bestimmten verkehrstypischen Erscheinungsformen, die primär Sprachwerke enthalten (z.B. Bücher, Magazine, Artikel). Weil in solchen Erscheinungsformen nicht nur Sprachwerke, sondern oft auch Illustrationen enthalten sind, stellt die Richtlinie klar, dass diese „*zugehörigen Illustrationen*“ ebenfalls vom Anwendungsbereich erfasst sind.

Dem folgt der Referentenentwurf nur bedingt. Zwar heißt es in dessen § 45b Abs. 1 UrhG-E:

*„Menschen mit einer Seh- oder Lesebehinderung dürfen veröffentlichte Sprachwerke, die als Text oder im Audioformat vorliegen, sowie grafische Aufzeichnungen von Werken der Musik zum eigenen Gebrauch vervielfältigen oder vervielfältigen lassen, um sie in ein barrierefreies Format umzuwandeln.“*

In der Begründung des Entwurfs wird dann erläutert, dass unter die Formulierung „*Sprachwerke, die als Text oder in Audioform vorliegen*“ veröffentlichte Werke wie Bücher, Zeitungen, Zeitschriften, Magazine oder andere Schriftstücke, Notationen, einschließlich Notenblätter fallen. Die Medienform spielt dabei keine Rolle. In § 45b Abs. 1 S. 2 heißt es dann aber nur noch:

*„Diese Befugnis umfasst auch Illustrationen jeder Art, die in Sprach- oder Musikwerken enthalten sind.“*

Eine Beschränkung auf Sprachwerke „*die als Text oder im Audioformat vorliegen*“ fehlt dort. § 45b Abs. 1 S. 2 UrhG-E erstreckt die Befugnis also auf Illustration jeder Art, die in beliebigen Sprach- oder Musikwerken enthalten sind. Außerdem weicht Satz 2 von der Richtlinie ab, weil die Richtlinie nur von „*zugehörigen Illustrationen*“ spricht.

## Präzisierungsbedarf

Die derzeitige Fassung des Referentenentwurfs könnte – bezogen auf Computerspiele – irrig so verstanden werden, dass beispielsweise mit einem Computerprogramm in maschinenlesbarer Form [=Sprachwerk] verbundene Grafiken von der Ausnahmegvorschrift erfasst wären. Computerspiele basieren auf Computerprogrammen, die als Sprachwerke einzuordnen sind. Sämtliche Grafikdateien und -elemente der Spiele, die grafisch wahrnehmbar sind, werden in Computerprogramme eingebunden. Solche Grafiken werden aber weder von der Richtlinie, noch von den Marrakesch-Verträgen erfasst. Vielmehr beschränkt sich der Anwendungsbereich auf Erscheinungsformen, die man grob als Druckwerke (in allen medialen Entsprechungen) bezeichnen könnte (vgl. auch Erwägungsgrund 7 und Art. 2 Abs. 2). Mit einer Präzisierung im Referentenentwurf könnten diese Unschärfen vermieden werden. Hilfsweise sollte zumindest in der Begründung klargestellt werden, dass Computerprogramme [=Sprachwerke] in maschinenlesbarer Form [≠Buch usw.] nicht von denen in § 45b ff. UrhG-E erfasst sein sollen und dass ferner die audiovisuellen Komponenten des Computerspiels nicht unter die nach § 45 b Abs. 1 S. 2 UrhG-E gewährte Befugnis zu der Vervielfältigung der „in Sprach- und Musikwerken“ enthaltenen „Illustrationen jeder Art“ fallen.

Auch aus Gründen der einheitlichen Verwendung des Begriffs „Werk“ im UrhG ist es außerdem vorzugswürdig, nicht von „in Sprach- und Musikwerken „enthaltenen“ Illustrationen“ zu sprechen. Streng genommen sind Sprachwerke eine eigene Werkart und enthalten keine Illustrationen [=andere Werkart]. Sprachwerke sind lediglich mit diesen anderen Werkarten zur gemeinsamen Verwertung (§ 9 UrhG) oder als Sammelwerk (§ 4 UrhG) verbunden oder sonst zu einer Gesamtheit zusammengefasst (§ 31a Abs. 3 UrhG). Es ist für die Konsistenz des Urheberrechtsgesetzes wünschenswert, dass Werkarten und verkehrstypische Erscheinungsformen [Bücher etc.] sprachlich nicht vermengt werden. Bilder und Texte in einem Zeitungsartikel sind verschiedenen Werkarten zuzuordnen.

## Vorschlag

Wir schlagen daher vor, § 45b Abs. 1 S. 2 UrhG-E wie folgt zu formulieren:

***„Diese Befugnis umfasst auch zugehörige Illustrationen jeder Art, die mit den Sprach- und Musikwerken nach Satz 1 zusammengefasst sind.“***

Dafür spricht, wie oben dargestellt, der präzisere mit der Richtlinie deckungsgleiche Anwendungsbereich der Vorschrift und die konsistentere Verwendung des Werkbegriffs.