

www.UBISOFT.DE

An den Bundesminister der Justiz und für Verbraucherschutz
Herrn Heiko Maas
Mohrenstr. 38
10117 Berlin

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz	
Abt. III	Ref. 33
13.01.2016 10:33	
Anlagen	
geheftet	fach
Doppel	

Düsseldorf, 7. Januar 2016

Dringender Änderungsbedarf am Gesetzesentwurf zur Reform des Urhebervertragsrechts

Sehr geehrter Herr Bundesminister,

mit großer Sorge haben wir den Referentenentwurf zur Reform des Urhebervertragsrechtes zur Kenntnis genommen.

In der vorliegenden Fassung hätte der Entwurf massive negative Folgen für die gesamte deutsche Computer- und Videospielbranche und würde den Standort insgesamt nachhaltig schwächen. Auch Ubisoft als Publisher und Entwickler von Video- und Computerspielen ist von dem Entwurf massiv betroffen. Ubisoft ist ein führender Entwickler, Publisher und Distribuent für interaktive Unterhaltungsprodukte und Services mit einem Portfolio bekannter Marken, darunter Die Siedler, ANNO, Assassin's Creed, Just Dance, die Tom Clancy's Videospiel-Reihe, Rayman, Far Cry und Watch Dogs. Die Teams im weltumspannenden Verbund von Studios und Geschäftsstellen bei Ubisoft widmen sich der Produktion von originellen und unvergesslichen Spielerlebnissen auf allen verbreiteten Plattformen, wie Konsolen, Smartphones, Tablets und PCs. Im Geschäftsjahr 2014-15 erzielte Ubisoft einen Umsatz von 1.464 Millionen Euro. Ubisoft beschäftigt weltweit 10.000 Mitarbeiter und zusammen mit unserem renommierten Entwicklungsstudio Blue Byte mehr als 400 Mitarbeiter in Deutschland.

Möglicherweise ist das Gesetzesvorhaben in seiner Zielsetzung und seinen geplanten Einzelmaßnahmen für einzelne Branchen der Kultur- und Kreativwirtschaft gerechtfertigt und zielführend, für die Computer- und Videospielbranche ist es dies nicht. Der Gesetzesentwurf trifft zwei grundsätzliche Annahmen, die als Begründung für das Gesetzesvorhaben dienen, doch bereits diese Grundannahmen treffen nicht auf die Computer- und Videospielbranche zu. Der Entwurf unterstellt, dass eine allgemein gestörte Vertragsparität zwischen Urhebern und Verwertern besteht und es den Kreativen an Markt- und Verhandlungsmacht mangelt, um ihre Interessen und ihren Anspruch auf angemessene Vergütung durchzusetzen. Auf unsere Branche treffen weder das zugrundeliegende Leitbild eines Urhebers, noch die beiden Grundannahmen zu. Daher sind auch die vorgesehenen Maßnahmen nicht zielführend. Schlimmer noch, sie fügen unserer Branche nachhaltig schweren Schaden zu. Die wirtschaftlich erfolgreiche Entwicklung und Verwertung von Computer- und Videospielen in Deutschland wäre mit diesen Maßnahmen nicht mehr möglich. Auch bei uns in Düsseldorf wären zahlreiche Arbeitsplätze gefährdet.

UBISOFT GMBH
ADLERSTRASSE 74
40211 DÜSSELDORF - DEUTSCHLAND
TEL : +49 (0)2 11-33 8000
FAX : +49 (0)2 11-33 800 151
INFO@UBISOFT.DE



UBISOFT

Geschäftsführer: Yves Guillemot
Sitz der Gesellschaft - Amtsgericht HRB Nr. 60251
Commerzbank Düsseldorf (BLZ 300 400 00) Kto. 560 992 000
IBAN: DE25 3004 0000 0560 9920 00; BIC: COBADE33XXX

26/01/16 - 76 2841.2015

Die vorgesehenen Maßnahmen ignorieren die Komplexität und Kostenintensität des Entwicklungsprozesses digitaler Spiele. Computer- und Videospiele sind hochgradig komplexe Werke, mindestens vergleichbar mit Filmen, oftmals sind sie aber noch deutlich komplexer. An der Entwicklung von Computer- und Videospielen ist eine Vielzahl unterschiedlicher Gewerke und zahlreicher Kreativer beteiligt – Autoren, Game-, Grafik-, Charakter- und Animations-Designer, unterschiedlichste Programmierer, etc. Eine Fülle von Personen, vor allem Kreative, arbeitet mindestens über viele Monate, meist aber über mehrere Jahre sehr eng zusammen und entwickelt gemeinsam das Spiel. Am Ende des Entwicklungsprozesses lassen sich einzelne schöpferische Leistungen nur noch schwer einem Urheber zuordnen. Im Gegenteil: alle schöpferischen Beiträge interagieren auf untrennbare Weise miteinander. Daher sind sowohl vorgesehene Rückrufrecht als auch der Auskunftsanspruch in der Praxis nicht umsetzbar.

Der Auskunftsanspruch überzieht alle Unternehmen mit unverhältnismäßigen bürokratischen Mehrbelastungen. Insbesondere bei Spielen, die sich über sogenannte Mikrotransaktionen – zumeist Cent-Beträge – finanzieren, ist eine Einzelauskunft pro Verwertung völlig undenkbar und in keiner Weise wirtschaftlich darstellbar.

Das vorgesehene Rückrufrecht erhöht das Investitionsrisiko für Entwickler wie Publisher ins Unermessliche. Wenn jeder Urheber nach fünf Jahren seine eingeräumten Rechte wieder zurückrufen kann, beraubt uns dies jeder soliden Finanzplanung. Denn in der Computer- und Videospielebranche werden nicht einzelne Urheber und ihre Werke vermarktet, sondern sogenannte IPs. Also komplexe Gesamtwerke, die wie Marken häufig über viele Jahre, verbunden mit hohen Investitionen, aufgebaut werden. Nur die IP, also fertige Produkte – wie „ANNO“, in Deutschland in unserem Hause für die weltweite Vermarktung produziert – bestehend aus unzähligen kreativen Einzelleistungen, ist das vermarktungsfähige Gut, nicht die einzelne kreative Leistung. Wie sollen wir ein teuer produziertes Spiel weiter verwerten, wenn wir an einzelnen Teilen des Spiels nicht mehr die Rechte besitzen?

Zusätzliche Rechtsunsicherheit ergibt sich zudem, weil im Referentenentwurf nicht klargestellt ist, ob alle vorgesehenen Maßnahmen auch für angestellte Urheber gelten. In der Computer- und Videospielebranche ist die Mehrheit der Kreativen festangestellt.

Wir appellieren an Sie, die Computer- und Videospiele in dem Gesetzesvorhaben mindestens den Filmwerken gleichzustellen und ihr ebenfalls weitreichende Ausnahmen zu gewähren. Bereits heute kämpft die Branche in Deutschland mit massiven Standortnachteilen. Andere Länder, auch innerhalb Europas, fördern die Branche bereits seit vielen Jahren massiv, um qualifizierte Vollzeitarbeitsplätze in der Hochtechnologie, Digital- und Kreativwirtschaft zu schaffen. In Deutschland beschränkt sich die Förderung des Bundes hingegen auf eine Beteiligung an den Preisgeldern des Deutschen Computerspielpreises. In der Folge ist Deutschland zwar einer der international stärksten Absatzmärkte für digitale Spiele, als Produktionsstandort jedoch international nur wenig relevant. Zuletzt betrug der Marktanteil hierzulande entwickelter Spiele am deutschen Gesamtumsatz mit Computer- und Videospielen nur noch rund sieben Prozent. Wird dieser Gesetzesentwurf Realität, wird sich die Situation der deutschen Branche noch weiter verschlechtern. Der Gesetzesentwurf bedeutet weder für Freelancer noch für festangestellte Urheber eine Verbesserung, sondern eher eine Verschlechterung ihrer wirtschaftlichen Situation. Ohne umfangreiche Änderungen läutet der Entwurf in seiner jetzigen Fassung das Ende einer wirtschaftlich erfolgreichen Entwicklung und Verwertung von Computer- und Videospielen in Deutschland ein.

Mit freundlichen Grüßen

Ralf Wirsing, Managing Director Ubisoft

Benedikt Grindel, Studio Manager Blue Byte

UBISOFT GMBH
ADLERSTRASSE 74
40211 DÜSSELDORF · DEUTSCHLAND
TEL : +49 (0) 2 11-33 80 00
FAX : +49 (0) 2 11-33 80 01
INFO@UBISOFT.DE



UBISOFT™

GESCHÄFTSFÜHRER: YVES GUILLEMET
SITZ DER GESELLSCHAFT · AMTSGERICHT HRB NR. 60251
COMMERZBANK DÜSSELDORF (BLZ 300 400 00) KTO. 560 992 000
IBAN: DE25 3004 0000 0560 9920 00; BIC: COBADE33XXX