

Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. (GAME)  
Französische Str. 48 - 10117 Berlin

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz  
Herrn Ministerialrat Matthias Schmid  
Mohrenstr. 37  
10117 Berlin

Vorab per E-Mail: [poststelle@bmjv.bund.de](mailto:poststelle@bmjv.bund.de)

Berlin, 22. Dezember 2015

**Stellungnahme des GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. zum  
„Gesetz zur verbesserten Durchsetzung des Anspruchs der Urheber und ausübenden  
Künstler auf angemessene Vergütung“**

Sehr geehrter Herr Schmid,  
sehr geehrte Damen und Herren,

der GAME Bundesverband e.V. repräsentiert vor allem die mittelständischen Unternehmen der Deutschen Gamesbranche. Das Thema faire und angemessene Bezahlung ist der Games Branche in Fleisch und Blut übergegangen. In den meisten Fällen sind die Kreativen fest angestellt und partizipieren an Beteiligungs- und Bonusprogrammen.

Eine Stärkung der Rechte der Urheber ist begrüßenswert, doch in der vorgeschlagenen Ausgestaltung stellen die geplanten Änderungen durch das „Gesetz zur verbesserten Durchsetzung des Anspruchs der Urheber und ausübenden Künstler auf angemessene Vergütung“ eine unüberschaubare Mehrbelastung für die Branche und somit indirekt für die Urheber dar.

Es ist erstaunlich, dass das Bundesjustizministerium den Entwurf ohne empirische Datenerhebung erstellt hat, aber dennoch meint Trends oder Entwicklungen in der Kulturlandschaft auszumachen und daraus einen Handlungsbedarf abzuleiten.

Nicht nachvollziehbar ist auch, weshalb das BMJ zwischen Kultur- und Kreativwirtschaft unterscheidet und dann auch noch in Verkennung der Entwicklungen der letzten 15 Jahre, die Gamesbranche nicht der Kulturwirtschaft zuordnet. Sowohl auf europäischer als auch auf nationaler Ebene sind Computerspiele als Kulturgüter anerkannt. Der GAME Bundesverband ist darüber hinaus Mitglied des Deutschen Kulturrats. Es ist daher festzuhalten, dass eine

Auseinandersetzung mit der deutschen Gamesbranche offenbar im Rahmen der Erstellung des Entwurfes nicht stattgefunden hat.

Folgende Punkte sind im Rahmen des Gesetzgebungsverfahrens aus der Sicht der mittelständischen deutschen Gamesbranche zu berücksichtigen:

## 1. Computerspiele als Filmwerke

Das BMJ hat es versäumt, in dem Entwurf klarzustellen, dass im Sinne des „Gesetz zur verbesserten Durchsetzung des Anspruchs der Urheber und ausübenden Künstler auf angemessene Vergütung“ Computerspiele wie bereits von der Rechtsprechung zum großen Teil praktiziert, auch als Filmwerke anzusehen sind und daher die §§ 88ff UrhG auf Computerspiele anzuwenden sind.

Während der Entwurf ausführt, weshalb die Ausnahmen für Filmwerke aufgrund der Komplexität der Filmherstellung geboten sind, wird mit keinem Wort erwähnt, dass die Erstellung von Games durchaus noch über die Komplexität von Filmwerken hinausgehen und regelmäßig mehr Personen an der Entwicklung beteiligt sind, als bei einem Filmdreh.

Für Spiele, die filmähnlich aufgebaut sind, gilt dies ohnehin und ausnahmslos. Gerade auch Online Spiele und Game Apps entstehen in der engen Zusammenarbeit vieler Teams, die zumeist fest angestellt sind. Die Urheber der Grafiken, der Handlung oder der Musik und Audioeffekte sind die klassischen Kreativen. Aber alle anderen Teammitglieder, wie User Experience Experten, Gamification Experten, agile Projektleiter und viele andere Berufe arbeiten iterativ Hand in Hand und erstellen gemeinsam ein Gesamtwerk häufig in einem Büroraum. Die Verwobenheit der Zusammenarbeit macht die Gamesbranche aus und begründet die Analogie zur Entstehung von Filmwerken genauso wie die Ähnlichkeit der Wiedergabe der Werke.

Dass die Vergütung fair sein muss, ist keine Frage und schon der massive Wettbewerb in der Gamesbranche führt dazu, dass es faktisch keinen weiteren Regelungsbedarf gibt.

**Eine entsprechende Klarstellung zumindest in der Gesetzesbegründung erscheint daher zwingend.** Eine Klarstellung in § 2 UrhG oder den §§ 88ff UrhG ist wünschenswert.

## 2. Rückrufsrecht

Auch wenn davon auszugehen ist, dass wie unter Ziffer 1 dargestellt die Ausnahmen nach § 90 UrhG-E auch für den Bereich der Games-Entwicklung gelten sollen, stellt das Rückrufsrecht eine erhebliche Belastung der deutschen Entwickler und Publisherlandschaft und einen schwerwiegenden internationalen Wettbewerbsnachteil dar. Die Ausnahmeregelungen nach § 90 UrhG-E umfasst zwar ggfs. das Recht das Computerspiel selbst auszuwerten, eine 360 Grad Auswertung,

wie es bei heutigen Medienproduktionen jedoch zwingend notwendig ist, um die Entwicklungskosten zu kompensieren, ist dadurch jedoch nicht gewährleistet. Neben Merchandisingrechten, Fortsetzungsrechten (auch in Form von Erweiterungen des bestehenden Spiels), Social Media und Videorechte, z.B. für sogenannte Lets Plays, ist auch bisher völlig ungeklärt, inwiefern die Umsetzung des Werkes auf eine andere Spieleplattform als Wiederverfilmung anzusehen ist.

Die Games Branche unterliegt den Zwängen von Technologiefortentwicklungen. Das Verschwinden von alten Plattformen oder Programmiersprachen, wie z.B. Adobe Flash, macht es nötig viele Games auf neue Plattformen, wie z.B. die universelle Sprache HTML 5 zu übertragen. Dies geschieht häufig durch eine vollständige technische Neuentwicklung. Wäre jedesmal ein erneutes Rückrufsrecht zu befürchten? Neben den Kosten des technischen Fortschritts würden dann nunmehr auch noch neue wirtschaftliche Risiken hinzutreten. Innovation würde mit neuen Risiken für die Unternehmen und deren Mitarbeiter belastet.

Das BMJ hat sich mit diesen Themen nicht einmal befasst.

### **3. Verknennung von Finanzierungsmodellen in der Games Branche**

Derartige Unsicherheiten in der Auswertung werden dazu führen, dass im Internationalen Verkehr deutsche Entwicklungsunternehmen, die bei der Vertragsgestaltung einem derartigen Rückrufsrecht Rechnung tragen müssten, nicht mehr berücksichtigt werden. Die bereits jetzt schwierige Situation des deutschen Mittelstandes in der Gamesbranche wird dadurch erheblich verschlimmert. Dies gilt vor allem auch deshalb, weil viele Games Entwickler aus klassischen Startup-Situationen heraus auf Eigeninitiative der Gründer und der Mitarbeiter entstehen.

Es ist auch keinem Publisher oder Investor zu kommunizieren, dass zuerst erhebliche Beträge in die Entwicklung von Spielen, Inhalten und Technologien investiert werden, dann häufig noch einmal entsprechende Summen in das Marketing investiert werden, nur damit nach 5 Jahren sich die Zukunft des Unternehmung vom Gutdünken der Urheber abhängt.

Wenn nun nach 5 Jahren dem Unternehmen der Verlust des Investments droht, werden, Investitionen in deutsche Gamesunternehmen faktisch wertlos, da die Unternehmen nicht mehr rechtssicher dauerhafte Werte schaffen können, ohne ggfs. nach 5 Jahren von ausländischen Wettbewerbern ohne Entschädigung um Ihre Betriebsmittel gebracht zu werden – und das ohne Investitionsrisiko seitens des Erwerbers. Betriebswirtschaftlich ist eine Kalkulation des Entwicklungsrisikos damit kaum noch möglich.

Der finnische Entwickler „Rovio“, der das bekannte Spiel „Angry Birds“ entwickelt hat, das inzwischen auch durch Mitglieder unseres Verbandes in München

weiterentwickelt wird, hat vor „Angry Birds“ 51 absolut erfolglose Spiele entwickelt, bevor tatsächlich ein Spiel erfolgreich war. Dies ist die Regel in einer Hit getriebenen Branche: mit einem erfolgreichen Spiel finanziert man eine Vielzahl an anderen wenig erfolgreichen Spielen. Ein Unternehmen, dass ein erfolgreiches Spiel daher nicht langwierig, ggfs. auch durch Fortsetzungen auswerten kann, ist schon strukturell kaum überlebensfähig.

Dazu kommt, dass ein Vorkaufsrecht wie ein faires Instrumentarium klingt, aber gerade im internationalen Geschäft dies dazu führen kann, dass deutsche Unternehmen gezwungen werden, nur um Rechte zu behalten, sich Regelungen nach anderen Rechtsordnungen zu unterwerfen oder völlig unvorhersehbaren Risiken unterzuordnen. Allein die Kosten für die Prüfung von solchen Vertragswerken nach anderen Rechtsordnungen sind erheblich.

#### **4. Mehrfachvergütung**

Der Grundsatz der Mehrfachvergütung in § 32 UrhG-E ist ebenfalls unausgegoren bzw. erneut nur mit Blick auf traditionelle Industrien entworfen, die z.B. im Filmbereich Wiederholungshonorare kennt. Bei der Erstellung von Computerspielen, werden z.B. Bilder immer mehrfach innerhalb eines Spiels verwendet, soll dies bereits eine Mehrfachnutzung darstellen? Oder ist die Nutzung auf einer anderen Plattform, z.B. auf einem tragbaren Endgerät, schon eine Mehrfachnutzung? Es wird erneut eine gesetzliche Regelung geschaffen, deren Reichweite für die Wirtschaft und die Gerichte völlig unabsehbar ist und zur Unsicherheit beitragen wird.

#### **5. Ausnahme für angestellte Urheber**

In der Gamesbranche werden Urheber regelmäßig als dauerhafte Angestellte beschäftigt und nicht wie in anderen Branchen als Selbstständige oder als projektbefristete Arbeitnehmer. Daher ist auch der Auskunfts- und Rechnungslegungsanspruch in der aktuellen Form für ein gesundes Arbeitnehmer – Arbeitgeberverhältnis schädlich. Ein derart allgemeiner und unspezifischer Auskunftsanspruch würde in der Praxis dazu führen, dass man als Entwicklungsstudio verpflichtet wäre, seinen Arbeitnehmern die gesamte Einnahmen- und Ausgabenstruktur des Unternehmens offen zu legen. Abgesehen von den möglichen datenschutzrechtlichen Problemen einer solche Offenlegung ist man als Entwicklungsstudio regelmäßig durch Verschwiegenheitserklärungen dazu verpflichtet, gerade solche Daten eben nicht an Dritte weiterzugeben.

Selbstverständlich ist es angemessen, dort eine Auskunftspflicht einzuführen, wo Beteiligungs- oder Stufenvergütungsmodelle greifen. Dann sollte sich die Auskunftspflicht aber auf die Beteiligungssumme oder das Erreichen von Stufenvergütungen beschränken und keine Verpflichtung enthalten darüber

hinausgehende Unternehmensinterna preiszugeben. Außerhalb solcher Modelle erscheint ein allgemeiner Rechnungslegungsanspruch sowohl vom Aufwand der Auskunftserteilung an ggfs. alle Mitarbeiter als auch vom unklaren Inhalt her, erneut standortschädlich.

Die neuen Regelungen des Gesetzesentwurfes sollten daher insgesamt dort nicht greifen, wo Arbeitnehmer nicht lediglich projektbefristet, sondern dauerhaft tätig sind. Dies trägt dem besonderen Verhältnis zwischen Arbeitgeber und Arbeitnehmer im Gegensatz zur kurzzeitigen Zusammenarbeit deutlich mehr Rechnung und nimmt dabei Rücksicht auf die Interessen von Arbeitnehmern und Arbeitgebern.

Der GAME Bundesverband e.V. ist daher der Ansicht, dass erhebliche Teile des Gesetzesentwurfes zunächst anhand der tatsächlichen Lage in der Kulturwirtschaft überprüft werden müssen. Darüber hinaus muss vor allem die Situation solcher kulturschaffenden Unternehmen berücksichtigt werden, die den Urhebern und ausübenden Künstlern im Rahmen von Angestelltenverhältnissen ein dauerhaftes angemessenes Einkommen zusichern und eben nicht wie in anderen Bereichen üblich allein projektbezogene Arbeitsverhältnisse eingehen.

Die Regelungen belasten gerade solche Unternehmen, die Urheber dauerhafte Einkommen sichern überproportional groß. Dies kann und sollte nicht Ziel des Gesetzgebers sein.

Mit freundlichen Grüßen

  
Ramak Molavi  
Vorstand

  
Kai Bodensiek  
Justiziar

**Der Vorstand**

Deutscher Bühnenverein e.V. · Postfach 10 07 63 · 50447 Köln



**Deutscher Bühnenverein**  
Bundesverband der Theater und Orchester

Bundesministerium der Justiz  
und für Verbraucherschutz  
Herrn Matthias Schmid  
Referat III B3 Urheber und Verlagsrecht  
Mohrenstraße 37  
10117 Berlin

17. Dezember 2015  
AZ.: 80.25/Bo/Za  
Bei Antwort bitte angeben  
Durchwahl: -14

.....

**Referentenentwurf eines Gesetzes zur verbesserten Durchsetzung des Anspruchs der Urheber und ausübenden Künstler auf angemessene Vergütung**

Sehr geehrter Herr Schmid,

in der oben genannten Angelegenheit danke ich Ihnen für Ihr Schreiben vom 5. Oktober 2015. Zu dem Gesetzentwurf nehme ich gerne wie folgt Stellung.

**1. Artikel 1 Nr. 2**

Mit dem neuen Satz 3 in § 32 Abs. 2 UrhG sollen Pauschalvergütungen, die mit Rücksicht auf die späteren Nutzungen als unangemessen angesehen werden können, vermieden werden. Dieses Anliegen ist zwar einerseits verständlich, verkennet jedoch andererseits die praktischen Bedürfnisse sowohl der Rechteinhaber als auch der Rechthenutzer. Dies gilt umso mehr, als die Vorschrift nach der Neufassung von § 79 Absatz 2 Satz 2 UrhG auch für ausübende Künstler gelten soll.

Ein großer Teil der ausübenden Künstler sowie der künstlerischen Mitarbeiter, für die im Rahmen ihrer ausgeübten Tätigkeiten Urheberrechte entstehen können (z.B. Dramaturgen), ist in unseren Theatern und Orchestern auf der Grundlage von Arbeitsverträgen tätig. Für diese Arbeitsverhältnisse gelten mit dem Normalvertrag Bühne (NV Bühne) und den Tarifvertrag für Musiker in Kulturorchestern (TVK) Tarifverträge, die auch Regelungen über Urheber- und Leistungsschutzrechte enthalten. Zudem werden für einzelne Theater und Orchester Haustarifverträge abgeschlossen, die ebenfalls den Umgang mit den Urheber- und Leistungsschutzrechten regeln. Alle diese tariflichen Regelungen sehen weitgehend pauschale Abgeltungen für die arbeitgeberseitige Nutzung der Urheber- und Leistungsschutzrechte vor. Hier stellt sich die Frage, inwieweit solche tariflichen Regelungen angesichts der geplanten Neuregelung des § 32 Abs. 2 Satz 3 UrhG überhaupt noch zulässig wären.

Für viele ausübende Künstler oder andere an einer Theater- bzw. Musikproduktion beteiligten Künstler finden jedoch diese Tarifverträge keine Anwendung, weil diese Mitarbeiter entweder nicht dauerhaft beschäftigt werden oder gar nicht in Unternehmen tätig werden, für die die tariflichen Regelungen vereinbart sind. Für diese Künstler würde der neue Satz 3

in § 32 Abs. 2 UrhG uneingeschränkt gelten. Das bedeutet, dass bei vielen Theater- und Musikproduktionen arbeits- oder dienst-/werkvertraglich ebenfalls in der Regel keine Pauschalvergütungen mehr vereinbart werden könnten. Vielmehr hätte in Fragen der Nutzung der Urheber- und Leistungsschutzrechte eine kleinteilige Betrachtungsweise zu erfolgen, die nicht praktikabel ist. Dies liegt schon daran, dass sich die einzelnen Nutzungen, etwa wenn in einer Theateraufführung auf einem Bildtonträger aufgezeichnet wird, vorab gar nicht konkret absehen lassen. Gerade auch deshalb haben viele ausübende Künstler oder andere Rechteinhaber, die an einer Theater- oder Musikproduktion beteiligt sind, kein Interesse daran, irgendwelche kleinteiligen Zahlungen bezogen auf einzelne Nutzungen zu vereinbaren. Vielmehr bevorzugen sie eine pauschale Abgeltung, da diese auch sofort ausbezahlt werden kann. Das entspricht zugleich den Interessen der Theater- und Orchesterunternehmen, da ihnen bei einer pauschalen Abrechnung erheblicher Verwaltungsaufwand erspart bleibt. Hinzu kommt, dass die Urheber und Leistungsschutzberechtigten im Falle eines nachträglich auftretenden, auffälligen Missverhältnisses zwischen der späteren Nutzung und der erhaltenen Vergütung ohnehin von § 32a UrhG Gebrauch machen können.

## **2. Artikel 1 Nr. 3**

Die Einführung eines neuen § 32d UrhG ist aus unserer Sicht nicht sinnvoll, da die Umsetzung der Vorschrift mit zu viel Verwaltungsaufwand verbunden ist. Dies gilt umso mehr, als die genannte Vorschrift wiederum über § 79 Absatz 2 Satz 2 UrhG auch für ausübende Künstler zur Anwendung kommt. Beispielsweise sind an einer Opernaufführung zahlreiche künstlerische Mitarbeiter beteiligt. Wird eine solche Opernaufführung auf Bildtonträger aufgezeichnet, hätten alle Orchestermusiker, alle Chorsänger, alle beteiligten Sänger und andere darstellende Künstler, der Regisseur, der Dirigent, der Kostümbildner, der Bühnenbildner, der Lightdesigner und viele mehr einen entsprechenden Auskunftsanspruch und zwar unabhängig voneinander. Die durch die Nutzung der Verwertungsrechte entstehenden meist sehr geringen Einkünfte würden bei Erfüllung dieser Auskunftsansprüche weitgehend von den entstehenden Verwaltungskosten aufgezehrt. Dies kann nicht im Interesse der ausübenden Künstler und Urheber sein, die an einer solchen aufgezeichneten Opernproduktion beteiligt sind.

## **3. Artikel 1 Nr. 7**

Ebenfalls hoch problematisch ist der in Aussicht genommene § 40a UrhG. Üblicherweise räumen Autoren sowie Komponisten und Librettisten die Nutzungsrechte an ihren Urheberrechten einem Verlag ein. Dieser Verlag vergibt die entsprechenden Nutzungsrechte, vor allem am Aufführungsrecht, an einen Theaterbetrieb weiter. Das geschieht meistens für eine Spielzeit. Für den Fall der späteren Wiederaufnahme wird eine Option vereinbart, der entsprechend die Rechte erneut zu gleichen Konditionen eingeräumt werden. Macht nun ein Urheber, also ein Autor, Komponist oder Librettist, von seinem Recht nach dem in Aussicht genommenen § 40a UrhG Gebrauch, so folgte aus § 40a Abs. 5 UrhG, dass auch die Rechteübertragung des Verlages an das Theater hinfällig wird. Je nach Zeitpunkt des Verlagswechsels würde also dem Theater von heute auf morgen das Aufführungsrecht abhanden kommen. Eine Umsetzung des laufenden Spielplans wäre ohne weitere Rechteeinräumung durch den neuen Verlag ausgeschlossen. Kommt diese Rechteeinräumung nicht zustande, müsste das jeweilige Stück abgesetzt werden. Damit ist nicht nur ein Einnahmeausfall verbunden, sondern die Verpflichtungen des Theater- und Orchesterunternehmens zur Zah-

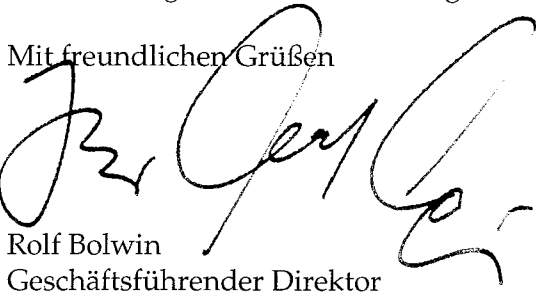
lung der für die Aufführungen engagierten Künstler blieben in den meisten Fällen bestehen, obwohl die Aufführungen gar nicht stattfinden. Die gleiche Schwierigkeit bestünde bezogen auf das oben erwähnte Optionsrecht. Nur wenn eine erneute Rechteeinräumung mit dem neuen Verlag vereinbart werden kann, besteht die Möglichkeit, das Stück wieder aufzunehmen. Angesichts dieser für die Praxis, unzumutbaren Auswirkungen ist von dem in Aussicht genommenen § 40 a UrhG dringend Abstand zu nehmen. Das gilt insbesondere hinsichtlich des Aufführens neuer Werke, weil das für ein Theater oder ein Orchester ohnehin schon mit erheblichen wirtschaftlichen Risiken verbunden ist.

Darüber hinaus ist die Frage aufzuwerfen, wie die Investitionen, die ein Verlag zur erfolgreichen Vermarktung beispielsweise einer Oper getätigt hat, mit Rücksicht auf § 40a UrhG erwirtschaftet werden können. Allein die Erstellung des Notenmaterials ist für den Verlag mit erheblichen Kosten verbunden. Hinzu kommen anderweitige Personalkosten, die in die Vermarktung des Werkes investiert werden.

Der geplante § 40b UrhG stellt in diesem Zusammenhang keine Lösung dar. Der neue Verlag wird dann, wenn das Werk erfolgreich ist, ganz andere Beteiligungen der Urheber an den Einnahmen anbieten können, als der Verlag, der in das Entstehen des Werks sowie in dessen Vermarktung erhebliche Beträge investiert hat.

Für Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'R. Bolwin', written over the typed name and title.

Rolf Bolwin  
Geschäftsführender Direktor



VG WORT, Untere Weidenstraße 5, 81543 München

Bundesministerium der Justiz und für  
Verbraucherschutz  
Herrn Ministerialrat Matthias Schmid  
11015 Berlin

Verwertungsgesellschaft WORT  
Rechtsfähiger Verein kraft Verleihung

Untere Weidenstraße 5, 81543 München  
Tel. +49 (0) 89 51412-0  
Fax +49 (0) 89 51412-58

Büro Berlin:  
Köthener Straße 44, 10963 Berlin  
Tel. +49 (0) 30 2613845  
Fax +49 (0) 30 23003629

www.vgwort.de    vgw@vgwort.de

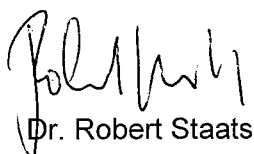
16. Dezember 2015  
ST/hk

**Referentenentwurf eines Gesetzes zur verbesserten Durchsetzung des Anspruchs der  
Urheber und ausübenden Künstler auf angemessene Vergütung  
hier: Ihr Schreiben vom 5. Oktober 2015**

Sehr geehrter Herr Schmid,

vielen Dank für die Übersendung des oben genannten Referentenentwurfs. Bekanntlich gehören der VG WORT Urheber und Verlage als Mitglieder und Wahrnehmungsberechtigte an. Vor diesem Hintergrund bitte ich um Verständnis, dass ich von einer Äußerung zu dem Referentenentwurf absehe. Ich erlaube mir aber, auf die Stellungnahme des Deutschen Kulturrates vom 10. Dezember 2015 zu verweisen, an deren Erarbeitung die VG WORT beteiligt war.

Mit freundlichen Grüßen



Dr. Robert Staats