

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

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“

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 Beteiligten- 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. Verkennung 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 Gesetzentwurfes zunächst anhand der tatsächlichen Lage in der Kulturwirtschaft überprüft werden müssen. Darüber hinaus darf 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