

UPDATE URHEBERRECHTSREFORM

Die Games-Branche kommt mit einem blauen Auge davon

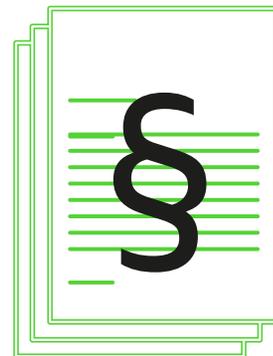
In zwei Beiträgen legte Dr. Christian Rauda im vergangenen Jahr die im Rahmen der *Urheberrechtsreform* geplanten Auswirkungen für die Games-Branche dar. Jetzt ist die Reform mit *weiteren Veränderungen* verabschiedet.

Die Urheberrechtsreform wurde Ende 2016 beschlossen. Während der erste Referentenentwurf große Kritik der Verlage und Filmproduzenten ausgelöst hatte und auch eine Schwächung kleinerer Entwickler und Publisher zur Folge gehabt hätte (siehe mein Beitrag in *GamesMarkt* 01/2016), hatte die Bundesregierung eine abgeschwächte Fassung beschlossen (siehe mein Beitrag in *GamesMarkt* Juni 07/2016). Die Prognose, dass größere Änderungen gegenüber der Fassung der Bundesregierung ausbleiben werden, war zutreffend. Im Detail gibt es

allerdings einige Änderungen mit Auswirkungen auf die Branche. Die neuen Vorschriften gelten nur für Freelancer, nicht für angestellte Urheber. Die Regelungen gelten auch nur für neu abgeschlossene Verträge, nicht jedoch rückwirkend.

Auskunft über Umfang und Erträge

Der Urheber (z. B. Developer) hat gegen seinen Lizenznehmer (z. B. Publisher) einen Anspruch auf Auskunft und Rechenschaft über den „Umfang der Werknutzung und die hieraus gezogenen Erträge und Vorteile“. Der Anspruch kann einmal im Jahr geltend gemacht werden. Für die Computerspielebranche gibt es zwei wichtige Ausnahmen, in denen kein Auskunftsanspruch besteht. Erstens darf es sich nicht um einen nachrangigen Beitrag zu einem Werk handeln. Nachrangig ist der Beitrag, wenn er den Gesamteindruck des Werkes nicht prägt, etwa weil er nicht zum





DER AUTOR
 Dr. Christian Rauda ist Fachanwalt für Informations-technologierecht, Fachanwalt für Urheber- und Medienrecht, Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz sowie Justiziar des Deutschen Internet Verbands. Er ist als Partner in der Sozietät GRAEF Rechtsanwälte (Hamburg/Berlin) und als Autor des Buches „Recht der Computerspiele“ im Verlag C.H. Beck einer der führenden Anwälte der Games-Branche.

typischen Inhalt eines Werkes gehört. Der letzte Satzteil hilft der Spielebranche nicht weiter, weil Grafik, Sound und Code immer zum typischen Inhalt des Spiels gehören. Entscheidend ist daher die Frage, ob der Beitrag das Spiel „wenig prägt“. Man wird die ersten Gerichtsentscheidungen abwarten müssen, um abschließend zu beurteilen, wie die Gerichte diesen Begriff auslegen. Die zweite Ausnahme besteht in Bezug auf Programmierungsleistungen für Computerprogramme. Programmierer können also keine Auskunftsansprüche geltend machen. Es bleibt also dabei, dass Freelancer, die einen wichtigen Beitrag zum Spiel geleistet haben, in Erfahrung bringen können, welche Erträge erwirtschaftet wurden. Der Auskunftsanspruch richtet sich nicht nur gegen den Vertragspartner, sondern auf alle nachfolgenden Unternehmen in der Lizenzkette. Auf dieser Basis kann dann ermittelt werden, ob es gegebenenfalls einen Nachvergütungsanspruch gibt, weil die ursprüngliche Vergütung unangemessen war.

Recht zur anderweitigen Verwertung nach zehn Jahren

Während im ersten Entwurf vorgesehen war, dass der Urheber eines ausschließlichen Nutzungsrechts dieses bei anderweitiger Auswertungsoption nach Ablauf von fünf Jahren zurückrufen konnte, wurde die Frist auf zehn Jahre erhöht. Nach zehn Jahren kann der Urheber also die Rechte neu vergeben, dem ursprünglichen Vertragspartner verbleibt allerdings das nicht-exklusive Verwertungsrecht. Es käme dann also dazu, dass dasselbe Spiel von zwei verschiedenen

Publishern vertrieben wird. Dies ist für den später hinzutretenden Publisher in den meisten Fällen ökonomisch uninteressant. Das Rückrufsrecht gilt nur im Falle einer Pauschalvergütung (Buy-Out) und nicht für Verträge, in denen Royalties vorgesehen sind. Es gibt Ausnahmen vom Rückrufsrecht: Nicht zurückgerufen werden kann ein exklusives Nutzungsrecht, wenn der Gesamteindruck des Werkes nicht geprägt wird sowie in Bezug auf Programmierungsleistungen für Computerprogramme. Die ganze Thematik ist ohnehin nicht relevant, weil Rückrufsrechte in Bezug auf Filmwerke generell ausgeschlossen sind und dies auch analog für Computerspiele gilt. Abgesehen davon gibt es nicht viele Spiele, die zehn Jahre nach Abschluss des Publishing-Vertrags noch einen nennenswerten wirtschaftlichen Wert haben.

FAZIT Während der ursprüngliche Entwurf die kleineren Entwickler und Publisher in Bedrängnis gebracht hätte, kommt die Branche nun insgesamt „mit einem blauen Auge davon“. Programmierleistungen sind von der Reform ausgeschlossen. Die Neuregelungen beziehen sich im Wesentlichen auf Sound- und Grafikleistungen, soweit diese das Spiel prägen.

DR. CHRISTIAN RAUDA