

URHEBERRECHTSREFORM

Kompromiss bei der Anpassung

Seit Jahren wird zum Teil hitzig über die EU-Urheberrechtsreform debattiert. Nun wird über die entsprechende Richtlinie ein nationales Recht gegossen.

Dr. Christian Rauda, Rechtsanwalt und Partner, Graef Rechtsanwälte, über die Urheberrechtsreform und die Zukunft von nutzergenerierten Inhalten im Netz.



DER AUTOR

Dr. Christian Rauda ist Fachanwalt für Informations-technologie-recht, 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 Gamesbranche.

Die am 6. Juni 2019 in Kraft getretene europäische „Richtlinie über das Urheberrecht im digitalen Binnenmarkt“ (DSM-Richtlinie) stieß bereits im Entwurfsstadium vor allem auf eines – Ablehnung. Während weitgehend Einigkeit bezüglich der Reformbedürftigkeit herrschte, gab es zwei Lager bei der Frage der Umsetzung. Die einen – Kreativschaffende und Verleger – forderten eine Vergütung für die Nutzung ihrer Inhalte durch Dritte. Die Gegenseite der Online-Nutzer sah dadurch das „freie Internet“ gefährdet und fürchtete Uploadfilter, also eine softwarebasierte Überprüfung nutzergenerierter Inhalte (User Generated Content, kurz UGC) vor dem Hochladen. Der Einsatz solcher Uploadfilter birgt die Gefahr, dass auch legale Inhalte fälschlich blockiert werden (sog. Overblocking).

Im Zentrum der Debatte stand neben dem neuen Leistungsschutzrecht für Presseverleger die Verantwortung der Betreiber von Plattformen wie YouTube für Urheberrechtsverletzungen ihrer Nutzer. Bei der nötigen Kontrolle der Inhalte kämen dann – so die Befürchtung – die Uploadfilter ins Spiel.

Weniger umstritten, aber für die Games-Branche sehr relevant, sind die Regelungen zum Urhebervertragsrecht, die den Schutz des Urhebers erhöhen. So gibt es eine Transparenzpflicht für Lizenznehmer (Art. 19), eine nachträglichen Vergütungspflicht (Artikel 20) und ein Widerrufsrecht des Urhebers (Art. 22).

Das „Gesetz zur Anpassung des Urheberrechts an die Erfordernisse des digitalen Binnenmarktes“ setzt die DSM-Richtlinie nun in deutsches Recht um. Es wird das Urheberrechtsgesetz (UrhG) geändert. Außerdem kommt ein neues Gesetz, das Urheberrechts-Diensteanbieter-Gesetz (UrhDaG).

Neues Gesetz nimmt YouTube und Co. in die Verantwortung

Von dem UrhDaG betroffen sind Plattformbetreiber, die Dienste für das Teilen von Online-Inhalten anbieten, also vor allem Videoplattformen wie YouTube sowie Social-Media-Plattformen.

Die Diensteanbieter müssen verschiedene Pflichten erfüllen, um für Urheberrechtsverletzungen durch von Nutzern hochgeladenen Inhalte nicht selbst haften zu müssen. Diese Pflichten sind in §§ 4, 7–11 UrhDaG normiert.

§ 4 UrhDaG bestimmt, dass es dem Diensteanbieter obliegt, vertragliche Nutzungsrechte der urheberrechtlich geschützten Werke zu erwerben. Tut er dies nicht, muss er zumindest dafür Sorge tragen, dass die Werke, für die kein Nutzungsrecht vorliegt, auf der Plattform nicht verfügbar sind. Hierfür normieren §§ 7, 8 UrhDaG entsprechende Pflichten zur Blockierung nicht erlaubter Nutzungen. §§ 9–11 UrhDaG konkretisieren Formen mutmaßlich erlaubter Nutzungen, die beim Upload nicht automatisch zu blockieren sind.

Diensteanbieter müssen diese Pflichten gemäß § 1 Abs. 2 UrhDaG nach Maßgabe „hoher branchenüblicher Standards“ erfüllen, um für Urheberrechtsverletzungen nicht verantwortlich zu sein. Dies bildet das Einfallstor für die unbeliebten Uploadfilter, da die Plattformbetreiber mit deren Hilfe dafür sorgen wollen, dass nicht erlaubte Nutzungen eben nicht verfügbar gemacht werden.

Karikaturen, Parodien und Pastiche erlaubt

Um die Vielfalt im Internet mit Blick auf die Meinungs-, Kunst- und Kommunikationsfreiheit zu gewährleisten sind bestimmte Nutzungen urheberrechtlich geschützt →

→ Werke erlaubt, nämlich neben Zitaten auch kreative Nutzungen in Gestalt von Karikaturen, Parodien und Pastiche (§ 51a UrhG). Unter den Begriff der Parodie fällt auch die Satire, bei der eine Auseinandersetzung nicht mit dem benutzten Originalwerk selbst, sondern einem anderen Bezugsgegenstand erfolgt. Interessant ist vor allem der wenig geläufige Begriff des Pastiche, der ursprünglich zur Bezeichnung einer stilistischen Nachahmung bzw. Hommage verwendet wurde. Diese Ausnahme kann Content-Kreatoren aufatmen lassen, da sich viele der vor allem für soziale Netzwerke erstellten UGC-Bilder und -Videos unter den Begriff des Pastiche subsumieren lassen und daher erlaubt werden. Laut Gesetzesbegründung ist hierbei an Memes und GIFs, aber auch an Fan-Art und sogar Sampling zu denken.

Erforderlich ist stets, dass erstens eine Auseinandersetzung mit dem vorbestehenden Werk selbst oder einem sonstigen Bezugsgegenstand stattfindet, sei es humoristisch oder verspottend (dann in erster Linie als Parodie oder Karikatur) oder als Wertschätzung oder Ehrerbietung für das Original (dann Pastiche) und zweitens wahrnehmbare Unterschiede zum Originalwerk bestehen. Wo die Grenzen zur Urheberrechtsverletzung verlaufen, werden die Gerichte klären müssen.

UGC bleibt möglich – auch als geringfügige Nutzung

Ein Großteil des User Generated Contents, dessen Ende Netzaktivisten durch die Reform schon eingeläutet sahen, dürfte somit schon als Parodie, Karikatur oder Pastiche erlaubt sein.

Daneben sieht das Gesetz als Auffangtatbestand eine Erlaubnisvermutung für geringfügige Nutzungen vor. Nach §§ 9, 10 UrhDaG ist die Nutzung von bis zu 15 Sekunden pro Film oder Tonspur, bis zu 160 Zeichen pro Text sowie bis zu 125 Kilobyte pro Lichtbild oder Grafik im nicht-kommerziellen Bereich mutmaßlich erlaubt. Die Vermutung ist widerlegbar, z.B. in Fällen, in denen selbst geringe Nutzungen den Rechteinhaber stark beeinträchtigen würden. Diese Ausnahmen gibt es in anderen EU-Staaten nicht.

Uploadfilter – entbehrlich oder unumgänglich?

Der Gesetzgeber wollte die Gefahr des Overblockings durch Filtertechnologien möglichst verhindern. Dieser begegnet er vor allem mit zwei Mechanismen: der geringfügigen Nutzung – wie oben beschrieben – und dem Pre-Flagging.

Angesichts der objektiven und maschinell nachvollziehbaren Kriterien für die geringfügige Nutzung können hier Uploadfilter einfach eingesetzt werden. Für den Nutzer ist ersichtlich, welche Inhalte voraussichtlich geblockt werden und welche nicht. Da aber auch nutzergenerierte Inhalte, die mehr urheberrechtlich geschütztes Material benutzen, gesetzlich erlaubt sein können etwa, weil es sich um eine Parodie handelt, schuf der Gesetzgeber mit dem „Pre-Flagging“ eine weitere Regelung, die Overblo-

cking verhindern soll. Durch das Pre-Flagging nach § 11 UrhDaG können Nutzer ihre Werke selbst als erlaubte Nutzung kennzeichnen. Tun sie dies, wird zunächst vermutet, dass die Nutzung erlaubt ist (§ 9 UrhDaG). Das Werk ist dann auf der relevanten Plattform bis zum Abschluss eines internen Beschwerdeverfahrens nach § 14 UrhDaG öffentlich wiederzugeben; es darf also solange nicht blockiert werden. Für Inhalte, die erst nach dem Upload automatisiert blockiert werden sollen, gilt diese Vermutung sogar ohne Kennzeichnung des Nutzers. Das heißt, auch dann darf nicht direkt blockiert werden, allerdings nur für 48 Stunden (§ 9 UrhDaG).

Insgesamt verhindert das Gesetz daher zwar nicht die Anwendung von Uploadfiltern, begegnet aber der Gefahr des dadurch verursachten Overblockings. Der Kritik an den Filtertechnologien wurde sich also durchaus angenommen, auch wenn diese weiterhin unumgänglich sind.

Reform des Urhebervertragsrecht

Basierend auf Artikel 18 ff. der DSM-Richtlinie verändert das Gesetz zur Urheberrechtsreform zentrale Regelungen des Urhebervertragsrechts.

Vergütungsregeln

Die Regelung zur angemessenen Vergütung von Urhebern in § 32 UrhG ändert sich nur geringfügig. Zukünftig ist eine pauschale Vergütung von Urhebern bei der Einräumung von Nutzungsrechten nur noch dann zulässig, wenn sie eine angemessene Beteiligung des Urhebers am voraussichtlichen Gesamtertrag erwarten lässt und durch die Besonderheiten der Branche gerechtfertigt ist. Games-Unternehmen sollten hier in der Regel ihre Vertragsvorlagen überarbeiten lassen.

Stärker ändert sich die Regelung zur weiteren Beteiligung des Urhebers („Bestselleransprüche“). Ein Urheber hat künftig schon dann einen Anspruch auf eine angemessene nachträgliche Beteiligung nach § 32a UrhG, wenn die ursprünglich vereinbarte Vergütung „unverhältnismäßig niedrig“ ist. Zuvor musste ein „auffälliges Missverhältnis“ zwischen vereinbarter Leistung und Nutzen des Vertragspartners nachgewiesen werden. Die Neufassung senkt die erforderliche Schwelle also deutlich ab.

Auskunfts- und Rechenschaftspflichten des Vertragspartners verstärkt

Signifikante Änderungen bringt die Reform des Urhebervertragsrechts darüber hinaus besonders in Bezug auf die Auskunfts- und Rechenschaftspflichten des Vertragspartners mit sich (§ 32d UrhG).

Künftig sind Vertragspartner, denen von Urhebern vertraglich Nutzungsrechte übertragen worden sind, gesetzlich dazu verpflichtet, dem Urheber mindestens →

→ einmal jährlich Auskünfte über den Umfang der Werknutzung und daraus gezogene Erträge und Vorteile zu erteilen. Sie sind dazu verpflichtet ohne dass eine vorherige Aufforderung seitens des Urhebers erforderlich ist (sog. „Transparenzpflicht“). Wenn der Urheber darüber hinaus Angaben über Namen und Anschriften von Unterlizenznehmer erhalten möchte oder Rechenschaft vom Vertragspartner bezüglich dessen Einnahmen verlangt, muss er diese ausdrücklich anfordern; eine automatische Auskunftspflicht ohne Verlangen des Urhebers besteht hier nicht.

Die Unterrichts- und Rechenschaftspflicht ist zudem generell ausgeschlossen, soweit der Aufwand für die Auskunft außer Verhältnis zu den Einnahmen aus der Werknutzung für den Vertragspartner stünde oder der Urheber nur einen untergeordneten Beitrag zum Gesamtwerk geliefert hat. Hier wird es in Zukunft sehr spannend zu sehen, die Beiträge welcher Urheber die Rechtsprechung in Zukunft als untergeordnet ansehen wird.

Auskunftspflichten gegen Dritte geschwächt

Der Auskunftsanspruch des Urhebers gegen Unterlizenznehmer seines Vertragspartners wird geschwächt. Ein Auskunftsanspruch kann nur insoweit geltend gemacht werden als der Vertragspartner selbst seiner Auskunftspflicht nicht innerhalb von drei Monaten nachgekommen ist oder die Auskunft nicht hinreichend über die Werknutzung Dritter informiert (§ 32e UrhG).

Rückruf eines ausschließlichen Nutzungsrechts vereinfacht

Der Rückruf eines ausschließlichen Nutzungsrechts wurde etwas erleichtert. Nach dem neuen § 41 UrhG kann der Urheber die Rechte (auch teilweise) zurückrufen, wenn der Lizenznehmer diese nicht oder nur unzureichend ausübt.

Beschränkung der Anwendung von Regelungen des Urhebervertragsrechts auf Urheber von Computerprogrammen

Die urhebervertraglichen Vergütungsregeln (§§ 32 bis 32c UrhG) und das Rückrufsrecht wegen Nichtausübung des ausschließlichen Nutzungsrechts (§ 41 UrhG) sind nicht auf Urheber von Computerprogrammen anwendbar. Die Auskunftspflichten des Vertragspartners und Dritter waren schon vorher gegenüber Programmierern nicht anwendbar.

Folgen für die Games-Branche überschaubar

Auch im Videospieldbereich wird täglich eine Vielzahl an UGC-Videos erstellt, die urheberrechtlich geschützte Inhalte enthalten. Zu denken ist hierbei in erster Linie an Let's Plays oder Walkthroughs. Wenn diese unter 15 Sekunden lang sind, was regelmäßig nicht der Fall sein wird, ist die Nutzung mutmaßlich nach §§ 9, 10 UrhDaG erlaubt. Allerdings wird diese Ausnahme in der Regel ohnehin nicht greifen, da Let's Player ihre Videos regelmäßig monetarisieren und diese somit zu kommerziellen Zwecken veröffentlichen. Auch die Ausnahme der Parodie, Karikatur

oder Pastiche wird im Normalfall nicht eingreifen, da Let's Plays oder Walkthroughs zwar lustig sein können, aber in der Regel keine humoristische Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Videospiel im Vordergrund steht.

Auch § 4 UrhDaG, wonach der Diensteanbieter vertragliche Nutzungsrechte erwerben soll, zielt eher auf andere Branchen. In der Gamesbranche werden Nutzungen der Inhalte der Videospiele in der Regel geduldet und gestattet, was angesichts des Werbeeffekts für die Publisher durchaus Sinn ergibt. Die Publisher nutzen hierfür üblicherweise eigene Guidelines, in denen der Umfang der Nutzungserlaubnis genau geregelt wird. Diese Erlaubnis der Nutzer gilt nach § 6 Abs. 2 UrhDaG auch für die Diensteanbieter, sodass sich an dieser Praxis nichts ändern muss.

Missbrauchspotenzial bietet aber schließlich das Pre-Flagging aus § 11 UrhDaG im Fall der unzutreffenden Kennzeichnung einer Nutzung als erlaubt. Eine Löschung von Inhalten, bei denen ein Pre-Flagging vorgenommen wurde, erscheint schwierig und zumindest aufwändig. Problematisch kann dies etwa sein, wenn Games-Inhalte vor offizieller Veröffentlichung „geleakt“ werden und der Rechteinhaber wegen eines unzutreffenden Pre-Flaggings zunächst – bis zum Abschluss des internen Beschwerdeverfahrens – keine Löschung oder Sperrung des Inhalts erwirken kann. Das UrhDaG sieht in § 18 Maßnahmen gegen solchen Missbrauch vor. Kennzeichnet ein Nutzer wiederholt fälschlicherweise Inhalte als gesetzlich erlaubt, sieht das Gesetz nur vor, dass dieser Nutzer für einen gewissen Zeitraum seine Möglichkeit zum „Pre-Flagging“ verliert. Damit allein kann einem Missbrauch auf Nutzerseite nicht vorgebeugt werden.

Die Folgen des geänderten Urhebervertragsrechts sind für die Gamesbranche dagegen gravierend. Die Unternehmen müssen ein internes System einsetzen, das es Ihnen ermöglicht, gegenüber Urhebern die Einnahmen nachzuweisen, die mit der Verwertung des Werkes erzielt worden sind. Man sollte auch im Blick behalten, welche Urheber solche Ansprüche geltend machen könnten. Jedenfalls steigt der Verwaltungsaufwand signifikant.

Fazit

Mit der Urheberrechtsreform und ihren Kernstücken, dem Entwurf zum UrhDaG und den Veränderungen im Urhebervertragsrecht, sollen die DSM-Richtlinie umgesetzt und Kritiker besänftigt werden.

Die Regelungen zu Karikaturen, Parodien und Pastiche bergen die Gefahr, dass die Position der Rechteinhaber ausgehöhlt wird unter dem Vorwand, „die Vielfalt im Internet“ zu bewahren. Zur Umsetzung der neuen Regelungen im Urhebervertragsrecht müssen viele Unternehmen der Gamesbranche ihre Verträge umstellen und intern Systeme aufsetzen, die die Erfüllung der Auskunftsansprüche der Urheber gewährleisten. **DR. CHRISTIAN RAUDA**