

INDUSTRIE- UND HANDELSKAMMER
ZU BERLIN

VERBAND PRIVATER RUNDfunk UND
TELEMEDIEN E.V.

GAME BUNDESverband DER
DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE E.V.

INTERNATIONALES DESIGN ZENTRUM
BERLIN E.V.

VERBAND DER ZEITSCHRIFTEN-
VERLEGER BERLIN-BRANDENBURG E.V.

DEUTSCHER MUSIKVERLEGER
VERBAND E.V.

MEDIA.NET BERLINBRANDENBURG E.V.

MEDIENBOARD BERLIN-
BRANDENBURG GMBH

BÖRSENVEREIN DES DEUTSCHEN
BUCHHANDELS LANDESverband
BERLIN-BRANDENBURG E.V.

1. Februar 2016

Berliner Erklärung

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

Urheberrechte und das Urhebervertragsrecht spielen insbesondere in kreativen Berufen und Branchen eine wesentliche Rolle. Die Kreativwirtschaft hat für den Wirtschaftsstandort Deutschland und insbesondere für Berlin eine besondere Bedeutung. Im Jahr 2014 waren bundesweit in der Kultur- und Kreativwirtschaft rund 249.000 Unternehmen tätig, die einen Umsatz in Höhe von 146 Milliarden Euro erwirtschafteten. Gerade die Region Berlin-Brandenburg hat einen bedeutenden Anteil an dieser Entwicklung. Rund 30.500 Unternehmen sind hier ansässig, erzielten in 2014 einen Rekordumsatz von 15,6 Milliarden Euro, erwirtschafteten sechs Prozent aller privatwirtschaftlichen Umsätze der Region und gaben mit 218.000 Erwerbstätigen knapp sieben Prozent aller Erwerbstätigen in Berlin und Brandenburg eine Beschäftigung.

Die IHK Berlin als Vertreterin des Gesamtinteresses der gewerblichen Wirtschaft in Berlin und die Interessenverbände der Kreativwirtschaft begrüßen die Bereitschaft des Bundesministeriums der Justiz und für Verbraucherschutz, den Gesetzesentwurf hinsichtlich der Hinweise der Wirtschaft zu prüfen. Folgende besonders wichtige Aspekte sollten dabei Berücksichtigung finden:

Wesentliche Regelungen des vorliegenden Entwurfes basieren auf der Annahme eines Ungleichgewichtes zwischen Urhebern und Verwertern von Urheberrechten. Dieses mache es erforderlich, die Position der Urheber zu stärken. Das angenommene Ungleichgewicht ist aus Sicht der Unterzeichner empirisch allerdings nicht belegbar. Den Unterzeichnern und ihren Mitgliedsunternehmen ist es deshalb wichtig festzuhalten, dass das Verhältnis von Urhebern und Verwertern in den von der Reform betroffenen Branchen in aller Regel fair, ausgeglichen und partnerschaftlich ist. Das gilt nach Überzeugung der Wirtschaft sowohl für das Verhältnis selbständiger Urheber zu Verwertern als auch im Verhältnis von Arbeitnehmern und Arbeitgebern.

In vielen Branchen würde die Reform – und hier insbesondere das neu vorgesehene Rückrufsrecht, der Ausschluss pauschaler Vergütungsmodelle, das vorgeschlagene Verbandsklagerecht sowie die umfassenden Auskunftspflichten – vielmehr dazu führen, dass etablierte und im Interesse beider Parteien liegende Vergütungs- und Vertragsmodelle gefährdet werden. Dies führt letztlich zu einer Schwächung des Produktionsstandortes Berlin und Deutschland insgesamt.

Das in vielen Kreativbranchen bewährte Prinzip der Mischkalkulation wäre – auch zum Schaden der Urheber – nicht mehr finanzierbar. Verwerter investieren in der Regel in eine Vielzahl von Werken, von denen nur einige wenige finanziell erfolgreich werden. Die Erträge aus der Verwertung der wenigen erfolgreichen Werke finanzieren somit die Vielzahl von Werken, die nicht erfolgreich werden. Diese Mischkalkulation lässt sich nicht mehr aufrechterhalten, wenn nach fünf Jahren der Verlust der Nutzungsrechte an einen Mitbewerber droht oder generell pauschale Vergütungsmodelle ausgeschlossen werden. Selbst das vorgesehene Vorkaufsrecht hilft in dieser Situation nicht weiter. Denn Zweitverwerter wären regelmäßig in der Lage, ein deutlich besseres Angebot zu kalkulieren. Sie sparen sich die Anschubfinanzierung, kennen den Marktwert des Werkes und tragen mithin nicht die Gefahr eines Fehlinvestments. Diesen Zustand könnten insbesondere kleinere Verwerter wirtschaftlich nicht durchhalten.

Darüber hinaus wären aber auch die Urheber selbst unmittelbar betroffen. Denn Verwerter müssten eine Risikoabwägung ihrer Produktkataloge vornehmen und sich primär auf die Verwertung der erfolgversprechenden Werke fokussieren. Unmittelbare negative Auswirkungen hätte dies beispielsweise im Bereich der Unterhaltungs- bzw. populären Musik vor allem für den Aufbau und die Förderung von Nachwuchsurhebern und jungen Talenten. Dies erfolgt auf der Grundlage der erwähnten Mischkalkulation. Fiele diese weg, wären besonders die jungen bzw. noch unbekannteren Urheber die Verlierer. Das ginge letztlich auch zu Lasten der kulturellen Vielfalt, weil Verwerter unter Risikogesichtspunkten im Zweifel stärker oder nur noch in den Mainstream investieren würden.

Problematisch ist zudem, dass der Gesetzesentwurf stark vom klassischen Bild der Verwertung eines einzelnen Werkes eines einzelnen Urhebers geprägt ist. Er lässt außer Acht, dass in vielen Branchen längst andere Kreativeprozesse und Verwertungsmodelle, wie beispielsweise Komplettvermarktungen komplexer Werke, üblich sind. Dies gilt auch und insbesondere für Mehrparteienverhältnisse, wie z.B. bei TV- und Filmproduktionen, denen auch andere Konstellationen zugrunde liegen.

Die Betroffenheit einer Branche lässt sich exemplarisch am Modell der sog. 360 Grad-Verwertung am Fall der Spieleapplikation „Angry Birds“ sehr gut darstellen:

Angry Birds begann als ein Spiel für Apples iPhone. Nachdem das Spiel sich dort erfolgreich vermarktete, wurde es zunächst auf andere Spieleplattformen, wie Android oder Windows-Telefone und PCs, transferiert. Hierin liegt rechtlich bereits eine Bearbeitung des Originalwerks. Aufgrund der Popularität wurden schnell Nachfolger (Angry Birds: Star Wars I + II, Angry Bird II, Angry Bird: Seasons, Angry Bird Rio etc.) aber auch Spin Offs, die mit dem ursprünglichen Spielprinzip nichts zu tun hatten, aufgelegt. Dazu gehört u.a. das in Deutschland hergestellte Angry Birds Epic. Ziel dabei ist es, das Produkt einem genreübergreifenden Publikum zugänglich zu machen. Der nächste Schritt bei einer 360 Grad-Verwertung war in diesem Fall eine Auswertung als Comic und im Rahmen des typischen Merchandisings für Kleidungsstücke. Häufig erfolgt im gleichen Schritt auch noch eine Auswertung des Soundtracks. Sukzessive wird dann die Auswertung auf weitere Bereiche ausgedehnt, wie Bücher, Stofftiere, Brettspiele, Schultaschen, Spielfiguren und unzählige andere Produkte, wie man sie heute zu Angry Birds findet. Demnächst erscheint der Kinofilm „Angry Birds“, zu dem es natürlich wieder neue Figuren und ein neues Spiel geben wird. Das Spiel Angry Birds musste über 50 fehlgeschlagene Produktionen des Entwicklers Rovio querfinanzieren. Die Einnahmen aus der Auswertung des Spiels selbst sind nur ein (kleiner) Baustein. Selbst bei weniger erfolgreichen Titeln, ist eine Verwertung in Form von Büchern zum Spiel, Brettspielen, Comics und die Erstellung von Versionen für unterschiedliche Plattformen sowie die jahrelange technische und inhaltliche Weiterentwicklung („Download Content“) auch nach der Ver-

öffentlichung zwingend. Hierfür braucht ein Hersteller Rechtssicherheit, die eben nicht allein vom Verwertungsrecht für das eigentliche Produkt gedeckt ist.

Mit dem geplanten Rückrufsrecht würden die beschriebenen Lizenzketten einem unkalkulierbaren Risiko ausgesetzt. Es ist zu befürchten, dass eine Rechteeinräumung zum Ende der Fünfjahresfrist in der Praxis kaum noch gelingen wird. Unklar ist auch, welche Auswirkungen der Rückruf eines Einzelnen haben wird, wenn mehrere Urheber an der Herstellung eines Werkes beteiligt waren. Für andere Branchen sind vergleichbare Folgen der Rechtsunsicherheit und der Produktionsrisiken durch den Ausschluss von Pauschalvergütungen oder die Aufnahme eines (uferlosen) Auskunftsanspruchs zu erwarten.

Weiterhin ist zu bedenken, dass Urheber und ausübende Künstler oftmals als Angestellte arbeiten, denen ein dauerhaftes und angemessenes Einkommen gezahlt wird. Zumindest dann, wenn urheberrechtlich geschützte Werke im Rahmen von unbefristeten Arbeitsverhältnissen entstehen, sollten diese als über den Arbeitslohn fair vergütet betrachtet werden. Die Regelungen des Gesetzesentwurfes sollten daher ausdrücklich klar stellen, dass das Rückrufsrecht auf Arbeitnehmer keine Anwendung findet. Eine solche Klarstellung würde nicht nur die beiderseitigen Interessen berücksichtigen, sondern für Kreativunternehmen auch einen deutlichen Anreiz geben, verstärkt auf sozialversicherungspflichtige Beschäftigungsverhältnisse zu setzen.

Abschließend ist zu bekräftigen, dass die Kreativwirtschaft auf gute, innovative, künstlerisch hochwertige Werke angewiesen ist. Diese Leistungen werden von angestellten oder selbständigen Kreativen erbracht, die gesuchte Fachkräfte und Auftragnehmer sind. Ein fairer Ausgleich zwischen Urhebern und verwertenden Unternehmen liegt deshalb im Interesse aller Beteiligten und wird im Rahmen der Vertragsfreiheit in aller Regel auch erreicht.

