

Stellungnahme

zur öffentlichen Konsultation zur Evaluierung des Verwertungsgesellschaftengesetzes

Stand: 27.02.2026

Stellungnahme zur Evaluierung des VGG

Das Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz (BMJV) führt eine öffentliche Konsultation zur Evaluierung des Gesetzes über die Wahrnehmung von Urheberrechten und verwandten Schutzrechten durch Verwertungsgesellschaften (Verwertungsgesellschaftengesetz – VGG) durch. Die VHG – Verwertungsgesellschaft für die Hersteller von Games nimmt dazu gerne Stellung.

Die VHG – Verwertungsgesellschaft für die Hersteller von Games mbH ist seit dem 09.09.2025 als 14. Verwertungsgesellschaft in Deutschland vom Deutschen Patent- und Markenamt (DPMA) zugelassen. Sie ist damit die jüngste Verwertungsgesellschaft und vertritt Rechteinhaber der Games-Branche. Entwickler und Publisher von Computerspielen wollen, so wie alle anderen Kreativbranchen auch, eine Vergütung für die gesetzlich erlaubten Privatkopien ihrer Games erhalten. Grundlage der Vergütungsansprüche ist das Leistungsschutzrecht der Games-Hersteller (§ 94 UrhG). Wird in dieses Recht durch eine vom Gesetz erlaubte Privatkopie (§ 53 UrhG) eingegriffen, ist stellvertretend für die privilegierten Nutzenden von den Herstellern und Importeuren der Geräte oder Speichermedien, auf denen die Privatkopien gespeichert werden, eine pauschale Vergütung zu zahlen (§ 54 UrhG). Beispiele für solche gesetzlich zulässigen Nutzungen sind Screenshots, Let's Plays und andere Recordings des Spielgeschehens wie Shadow Play. Die Vergütung für alle Privatkopien wird bislang von der ZPÜ im Auftrag aller Verwertungsgesellschaften eingesammelt. Daran möchte die VHG nun beteiligt werden oder andernfalls die Rechte gegebenenfalls selbst geltend machen.

Die amtliche Begründung zum VGG sieht vor, zu prüfen, inwieweit die Harmonisierungsziele der Richtlinie 2014/26/EU des Europäischen Parlaments und des Rates vom 26.02.2014 über die kollektive Wahrnehmung von Urheber- und verwandten Schutzrechten und die Vergabe von Mehrgebietslizenzen für Rechte an Musikwerken für die Online-Nutzung im Binnenmarkt (VG-Richtlinie) erreicht wurden, ob das Verfahren zur Bestimmung der Geräte- und Speichermedienvergütung tatsächlich beschleunigt wurde und welche weiteren rechtlichen Anpassungen aufgrund der fortschreitenden Digitalisierung und Vernetzung erforderlich sind. Da das VGG die Richtlinie umsetzen soll, bleibt dem deutschen Gesetzgeber in vielen Bereichen nur ein begrenzter Gestaltungsspielraum. Mit Blick auf das eigentliche Ziel der VG-Richtlinie, die Rechtswahrnehmung zu harmonisieren und damit auch grenzüberschreitend die kollektive Rechtswahrnehmung zu ermöglichen, plädiert die VHG für eine Beibehaltung der bisherigen Normen des VGG, um möglichst nah an der Richtlinie zu bleiben und kein „Goldplating“ zu betreiben. Insbesondere die schon jetzt europarechtlich fraglichen Vermutungsregeln der §§ 48, 49 VGG sollten nicht weiter vom teleologischen Willen des europäischen Gesetzgebers abweichen und weiterhin einen Wettbewerb zwischen Verwertungsgesellschaften ermöglichen.

Im Einzelnen nehmen wir zur Evaluierung des VGG wie folgt Stellung:

Gegenstand des Gesetzes; Begriffsbestimmungen (Teil 1)

Die VHG ist erst vor gut vier Monaten vom DPMA als Verwertungsgesellschaft zugelassen worden. Erst mit der Zulassung konnte die VHG für Rechnung ihrer Rechtsinhaber verwandte Schutzrechte zu deren kollektiven Nutzen wahrnehmen (§ 2 Abs. 1 VGG). Die VHG ist inzwischen auf die Zentralstelle für private Überspielungsrechte (ZPÜ) zugegangen und hat am 13.11.2025 offiziell den Antrag gestellt, als Gesellschafter in die ZPÜ aufgenommen zu werden. Der Gesellschaftsvertrag der ZPÜ sieht in § 3 allerdings prohibitive Voraussetzungen für eine Aufnahme als Gesellschafter vor, die von einer gerade gegründeten Verwertungsgesellschaft rein faktisch nicht erfüllt werden können.¹ Außerdem bedarf die Aufnahme der Zustimmung aller bisherigen Gesellschafter. Derzeit finden Gespräche zwischen der VHG und der ZPÜ statt, in denen die ZPÜ allerdings bislang keine Bereitschaft erkennen ließ, die VHG als Gesellschafter aufzunehmen.

Auch wenn Netzwerk- und Skaleneffekte bei der kollektiven Rechtewahrnehmung ausdrücklich erwünscht und sinnvoll sind und daher Verwertungsgesellschaften und unabhängigen Verwertungseinrichtungen – wie die ZPÜ eine ist – als gesetzlich erlaubte Monopole auftreten können, darf eine solche Monopolstellung nicht dazu missbraucht werden, den Wettbewerb zwischen Verwertungsgesellschaften einzuschränken und beispielsweise neu gegründete Verwertungsgesellschaften von solchen Zusammenschlüssen auszugrenzen. Die EU hat deswegen bei der Harmonisierung des Verwertungsgesellschaftenrechts eine Förderung des Wettbewerbs unter den Verwertungsgesellschaften durchgesetzt (vgl. ErwG 19 VG-RL und Art. 5 Abs.2 VG-RL). Die Regelungen der Richtlinie und des VGG gelten wegen des Vorrangs des Unionsrechts nur in den Grenzen des Wettbewerbsrechts (klargestellt in ErwG 11, 56 VG-RL). Der deutsche Gesetzgeber hat das Missbrauchspotenzial durch die „Machtfülle“ von Verwertungsgesellschaften und abhängigen Verwertungseinrichtungen gesehen und daher in erster Linie eine staatliche Aufsicht vorgesehen (BT-Drs. IV/271, 9, 11). Auch Holzmüller konstatiert, dass eine staatliche Regulierung erforderlich sei, um die Gefahren für den Wettbewerb zu neutralisieren.² Soweit die sektorspezifische Aufsicht gut funktioniert, ist eine kartellrechtliche Regulierung natürlich weniger erforderlich. Sofern die Marktmacht von Zusammenschlüssen von Verwertungsgesellschaften jedoch missbraucht würde, sollte das Bundeskartellamt ergänzend untersuchen und einschreiten dürfen.

Wir schlagen daher folgende Klarstellung in § 3 Abs. 2 a.E. vor:

„Für die Aufsicht ist § 90 maßgeblich, mit der Maßgabe, dass § 81 für alle Tätigkeiten einer abhängigen Verwertungseinrichtung ebenfalls Anwendung findet.“

¹ www.zpue.de/images/Gesellschaftsvertrag/Gesellschaftsvertrag_ZPUE.pdf.

² Heker/Riesenhuber/Holzmüller Kap. 4 Rn. 9f.

Rechte und Pflichten der Verwertungsgesellschaft (Teil 2)

Die ZPÜ hat zwar bislang eine Wahrnehmung der Leistungsschutzrechte der Hersteller von Games abgelehnt, wobei sich aus der Zulassung der VHG implizit ergibt, dass die VHG diese Rechte repräsentativ vertritt und diese jedenfalls „wirtschaftliche Bedeutung“ haben (§ 78 Nr. 3 VGG). Andererseits macht die ZPÜ gegenüber Konsolenherstellern Vergütungsansprüche von Games-Urhebern geltend, ohne dieses Repertoire nachweisen zu können. Jedenfalls werden diese Rechte weder in den Wahrnehmungsverträgen der Gesellschafter abgebildet noch hat die ZPÜ in den bisherigen Verhandlungen und im Schiedsstellenverfahren diesbezüglich konkrete Angaben gemacht. Auch wenn die VHG die Privatkopievergütung aus den Leistungsschutzrechten der Games-Hersteller gegenüber Konsolenherstellern explizit nicht geltend macht, möchte die ZPÜ hier wohl Fakten für Games-Ansprüche schaffen, ohne entsprechende Rechte nachweisen zu können, was mittelbar Auswirkungen auf die Vergütungshöhe für die Rechte der VHG haben kann.

Grundsätzlich haben sich die Rechte und Pflichten der Verwertungsgesellschaft nach Ansicht der VHG – auch wenn die Praxiserfahrung bislang sehr überschaubar ist – bewährt. Nach § 3 Abs. 2 VGG sind die Bestimmungen des Teils 2 auch für abhängige Verwertungseinrichtungen entsprechend anzuwenden, wenn sie Tätigkeiten einer Verwertungsgesellschaft ausüben. Mit Blick auf das oben geschilderte Vorgehen der ZPÜ und die Gefahren einer missbräuchlicher Geltendmachung sollten Verwertungsgesellschaften und abhängige Verwertungseinrichtungen bei der Aufnahme von Verhandlungen mit Nutzern und Nutzervereinigungen sowie bei der Geltendmachung dieser Ansprüche im gerichtlichen bzw. Schiedsverfahren neben den „für die Verhandlungen notwendigen Informationen“ (§ 36 Abs. 1 VGG) immer auch zwingend zu Beginn das konkrete repräsentierte Repertoire zur Verfügung stellen.

Wir schlagen folgende Ergänzung des § 36 VGG a.E. vor:

„wie beispielsweise das repräsentierte Repertoire“

Im Übrigen sollte der Abschlusszwang des § 34 VGG in einem neuen Abs. 3 entsprechend auch für abhängige Verwertungseinrichtungen gegenüber Verwertungsgesellschaften gelten:

„Abs. 1 gilt entsprechend auch für abhängige Verwertungseinrichtungen gegenüber Verwertungsgesellschaften.“

Besonders problematisch sind vor diesem Hintergrund aus Sicht der VHG die Vermutungsregeln der §§ 48, 49 VGG. Auch wenn die „GEMA-Vermutung“ historisch gewachsen und von der deutschen Rechtsprechung akzeptiert wurde, so ist diese Norm doch vor allem für Musik-Werke und dort vor allem für die Lizenzierung gedacht. Gerade mit Blick auf in Games genutzte Musikwerke kann jedoch festgestellt werden, dass diese Vermutung jedenfalls erschüttert ist und in der Praxis keinen Bestand hätte. Es ist branchenüblich, dass in Entwicklungsverträgen der Games-Branche vertraglich

zugesichert wird, dass der Urheber keinen Wahrnehmungsvertrag mit einer Verwertungsgesellschaft geschlossen hat. Ansonsten wäre eine Auswertung in der Praxis angesichts fehlender GEMA-Tarife gar nicht möglich. Außerdem sind die Bedingungen in den Verträgen meist attraktiver als die mögliche Ausschüttung. Entsprechend sind Games-Komponisten nicht in der GEMA organisiert und immer mehr Komponisten für Filmmusik verlassen die GEMA oder werden dort gar nicht erst Berechtigter, um sich das Geschäftsfeld im Games-Bereich nicht zu verbauen. Insofern bilden §§ 48, 49 VGG zumindest in Teilen nicht mehr die Realität ab und sollten dahingehend angepasst werden. Es sollte ein Mindestrepertoire vorausgesetzt werden und konkretisiert werden, wie und ab wann die Vermutung als widerlegt gilt.

- Für die Vermutungsregel des § 49 VGG ist in Abs. 2 richtigerweise zugunsten von Nutzern und Nutzervereinigungen eine Beschränkung vorgesehen. Diese erlaubt in gewissem Rahmen auch einen Wettbewerb zwischen Verwertungsgesellschaften. Ob diese Norm auch auf abhängige Verwertungseinrichtungen wie die ZPÜ angewandt wird, ist gerichtlich bislang noch nicht geklärt. In diesem Fall muss jedoch ganz besonders gewährleistet werden, dass kein Marktmachtmissbrauch stattfindet. Die Vorschläge der ZPÜ zur Ergänzung des § 49 VGG in ihrer Stellungnahme zur Studie im Auftrag des BMJV zur angemessenen Vergütung insbesondere im Bereich Streaming und Plattform-Ökonomie/Reform des Vergütungssystems für gesetzlich erlaubte Nutzungen im Urheberrecht³ sind jedenfalls rundheraus abzulehnen. Sie zeigen, welches Selbstverständnis die ZPÜ und ihre Gesellschafter entwickelt haben. Hier geht es darum, neue Verwertungsgesellschaften explizit auszuschließen, um in Verhandlungen anschließend eine bessere Position zu haben und auf Zeit spielen zu können.

3

www.bmjv.de/SharedDocs/Downloads/DE/Gesetzgebung/Stellungnahmen/2026/Stellungnahmen_DIW_Gutachten.html?nn=17748.

Aufsicht (Teil 4)

Die VHG – Verwertungsgesellschaft für die Hersteller von Games hat bislang mit der Aufsicht vor allem Erfahrungen im Rahmen des Zulassungsverfahrens gemacht. Der Antrag auf Zulassung wurde im Juli 2023 gestellt und im September 2025 beschieden. Die Aufsicht war stets ansprechbar und hat bei der Erstellung des Gesellschaftsvertrages, des Wahrnehmungsvertrages und des Verteilungsplans beratend zur Seite gestanden.

Konkrete Änderungsvorschläge zu Teil 4 können hier nicht gemacht werden. Aber mit Blick auf die wachsende Zahl von Verwertungsgesellschaften, häufige Gremiensitzungen, die zu beaufsichtigen sind und immer komplexere Rechtsfragen, sollte gewährleistet werden, dass das DPMA ihrem Auftrag auch stets gerecht werden kann und dazu hinreichend Ressourcen zur Verfügung gestellt bekommt.