

Stellungnahme

zur Studie „Angemessene
Vergütung insbesondere im
Bereich Streaming und
Plattform-Ökonomie/Reform
des Vergütungssystems für
gesetzlich erlaubte Nutzungen
im Urheberrecht“

Berlin, den 30.01.2026

**game – Verband der
deutschen Games-Branche**

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechperson

Dr. Christian-Henner Hentsch
Leiter Recht &
Regulierung

T +49 30 2408779-22
henner.hentsch@game.de

Maren Raabe
Leiterin Politische
Kommunikation

T +49 30 2408779-15
maren.raabe@game.de

Stellungnahme: Studie zur angemessenen Vergütung

Das Bundesministerium der Justiz hat am 12.09.2025 den Schlussbericht zur Studie "Angemessene Vergütung insb. im Bereich Streaming und Plattform-Ökonomie / Reform des Vergütungssystems für gesetzlich erlaubte Nutzungen im Urheberrecht" veröffentlicht und eine Konsultation den Ergebnissen des Gutachtens durchgeführt. Die Studie hatte das Ziel, das bestehende Vergütungssystem für urheberrechtlich geschützte Inhalte in den unterschiedlichen Bereichen der Kreativwirtschaft wie auch die Games-Branche (allerdings mit Ausnahme des Musikmarktes) in den Blick zu nehmen und hierbei zu analysieren, ob derzeit dem Prinzip der angemessenen Vergütung insbesondere bei Verwertungen in Streaming-Modellen und im Rahmen der Plattform-Ökonomie Rechnung getragen wird, welche Hindernisse dem gegebenenfalls entgegenstehen sowie ob und gegebenenfalls inwieweit gesetzliche und außergesetzliche Handlungsoptionen bestehen, um dem Prinzip der angemessenen Vergütung Geltung zu verleihen. Zudem sollte das Forschungsvorhaben Grundlagen für eine konstruktive Reformdebatte über das urheberrechtliche Vergütungssystem für gesetzlich erlaubte Nutzungen schaffen.¹

Der game – Verband der deutschen Games-Branche als eine der wichtigsten und weiterhin dynamisch wachsenden Content-Industrien begrüßt jede seriöse wissenschaftliche Grundlagenforschung zur Funktionsweise der Plattformökonomie. Grundsätzlich ist mit Blick auf diese Studie festzuhalten, dass im Unterschied zu anderen Content-Branchen die meisten Plattformen für Games auch von Games-Unternehmen bereitgestellt werden und somit einen weitgehend geschlossenen Wirtschaftskreislauf darstellen. Zudem gibt es in der Games-Branche einen Wettbewerb um kreative und versierte Talente, so dass die Games-Industrie im Branchenvergleich den höchsten Anteil an festangestellten Urheberinnen und Urhebern hat und daher regelmäßig eine konkurrenzfähige und damit angemessene Vergütung gezahlt wird. Diese beiden zentralen Unterschiede zu anderen Kreativbranchen werden in der Studie kaum berücksichtigt und aufgrund einer wissenschaftlich unzureichenden Recherche und der Verwendung nicht repräsentativer Quellen bei Außerachtlassung wesentlicher Daten zur Games-Branche wie z.B. den beiden Games-Branchenstudien von 2018 und 2025 bedarf es hier ganz erheblicher Richtigstellungen und Korrekturen, die wir im Folgenden gerne aufzeigen. Wegen dieser handwerklich-wissenschaftlichen Defizite kann die Studie in dieser Fassung den Forschungsauftrag nicht erfüllen. Wir empfehlen daher dringend, den Endbericht nicht weiter zu veröffentlichen und die Studie zur vollständigen Überarbeitung mindestens des Teils über die Games-Branche an die Verfasser der Studie zurückzugeben.

¹ https://www.bmjv.de/SharedDocs/Downloads/DE/Fachinformationen/DIWEcon_Urheberverguetung_Schreiben.pdf?_blob=publicationFile&v=2

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie Esport-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Mitveranstalter der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft und beantworten Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielkultur und Medienkompetenz und natürlich auch zum Urheberrecht für Games. Unsere Mission ist es, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen. Das Urheberrecht ist der zentrale Rechtsrahmen für die Entwicklung, den Vertrieb und die Auswertung von Computerspielen und ist gleichzeitig die Grundlage für die angemessene Beteiligung aller Kreativen an den Ergebnissen ihrer Arbeit.

I. Allgemeines zur Vergütung in der Games-Branche

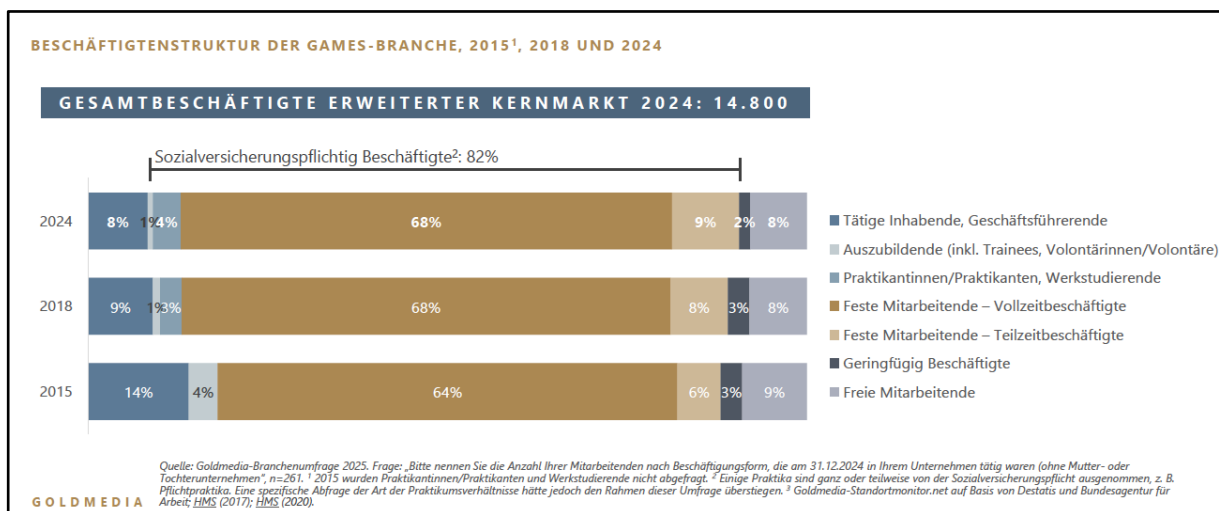
Games sind ein konvergentes Medium, was sich auch in den Verwertungsstufen widerspiegelt. Die traditionelle Dichotomie zwischen Verwertern auf der einen und Urhebern auf der anderen Seite gibt es in der Branche nicht. In den vergangenen Jahren sind die klassischen Rollen von Publishern (die Verwerter der Branche) und Entwicklern (die Kreativen der Branche) immer stärker verschmolzen. Heute entwickeln viele Publisher in ihren Entwicklungsstudios Videospiele, aber auch zahlreiche Entwickler üben selbst die Funktion eines Publishers aus. Bei mobilen Spielen finden Entwicklung und Vermarktung (Publishing) unter einem Firmendach statt. Kreative Schöpfung und Verwertung fallen somit häufig zusammen.

Games sind komplexe Werke. An der Entwicklung eines digitalen Spiels ist eine Vielzahl unterschiedlicher Gewerke und Kreativer beteiligt. In ein Videospiel fließen typischerweise tausende Werke ein. Praktisch nie lassen sich diese Werke nur einem Urheber zuordnen. Darüber hinaus ist es in der Regel nicht möglich, die konkreten Leistungen den bis zu tausenden Kreativen eindeutig zuzuordnen. Bei wenigen so genannten vorbestehenden Werken wie Sound oder Grafik können die individuellen Leistungen einzelner Urheber womöglich identifiziert werden, allerdings tritt die urheberrechtlich schutzfähige Leistung jedes einzelnen Urhebers (im Verhältnis und wertneutral) deutlich hinter die kollektiven Leistungen des „Gesamtwerkes“ zurück. Auch Miturheberschaft (§ 8 UrhG) und Werkverbindungen (§ 9 UrhG) tragen zur Komplexität der Kreativ-Beiträge zu Videospielen bei, weil die Urheber vielfach in organisierten Produktionsumgebungen tätig werden. Letztendlich werden in der Computer- und Videospielbranche in aller Regel nicht einzelne Urheber und ihre Werke vermarktet, sondern sogenannte IPs.

Games werden von gut bezahlten Talenten und Fachkräften entwickelt. Anders als in vielen anderen Kreativbranchen gibt es in der Games-Branche einen Fachkräftemangel. Gut ausgebildete Fachkräfte werden durchgehend in allen Gewerken der Spieleentwicklung gesucht. Entsprechend groß ist das Engagement der Unternehmen beim Recruiting neuer

Mitarbeitenden und der Pflege langfristiger Arbeitsverhältnisse. Qualifizierte Kreative haben daher in der Regel eine gute Verhandlungsposition. Zudem ist der Anteil der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der deutschen Games-Branche im Vergleich zu anderen Branchen der Kultur- und Kreativwirtschaft überdurchschnittlich hoch, dies belegt Jahr für Jahr der Bericht des Bundeswirtschaftsministeriums zur Kultur- und Kreativwirtschaft.² Darüber hinaus ist die Festanstellung der Urheber bei Deutschlands Entwicklerstudios die Regel und nicht die Ausnahme.

Seit der ersten von der Bundesregierung in Auftrag gegebenen branchenspezifischen Erhebung im Jahr 2018³ ist die Zahl der Beschäftigten in der deutschen Games-Branche deutlich gestiegen. Im erweiterten Kernmarkt nahm die Gesamtzahl der Mitarbeitenden zwischen 2018 und 2024 um rund 20 % zu – von etwa 12.300 auf 14.800 Personen.⁴ Von den Beschäftigten arbeiten rund 12.400 Personen in Entwicklungs- und Publishing-Unternehmen, weitere etwa 2.400 im Bereich der Games-bezogenen Dienstleistungen. Die Beschäftigtenstruktur in der deutschen Games-Branche hat sich seit 2018 kaum verändert. Von den 14.800 Beschäftigten im erweiterten Kernmarkt sind 82 % sozialversicherungspflichtig beschäftigt. Der Anteil der geringfügig Beschäftigten ist gegenüber den Vorerhebungen noch weiter gesunken und liegt mit nur noch 2 % auf sehr geringem Niveau. Zum Vergleich: Der Anteil in der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft lag, Stand 2023, bei rund 13 %.⁵



² Zuletzt für 2024: <https://www.bundeswirtschaftsministerium.de/Redaktion/DE/Publikationen/Kultur-und-Kreativwirtschaft/Monitoringberichte/monitoringbericht-kultur-und-kreativwirtschaft-2024.html>.

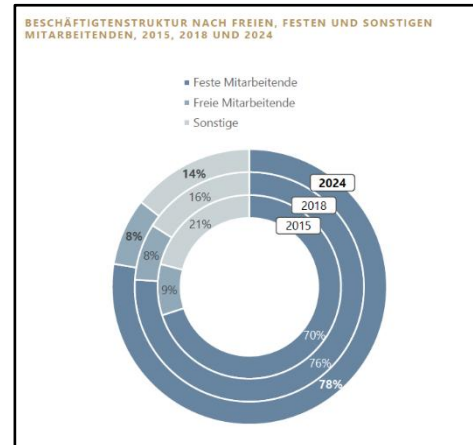
³ Die so genannte „Null-Messung“: https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/12/Games-Studie_2018-20_HMS_2021-01-26_V3.pdf.

⁴ Hierzu und im Folgenden die aktuelle von der Bundesregierung geförderte Branchen-Studie:

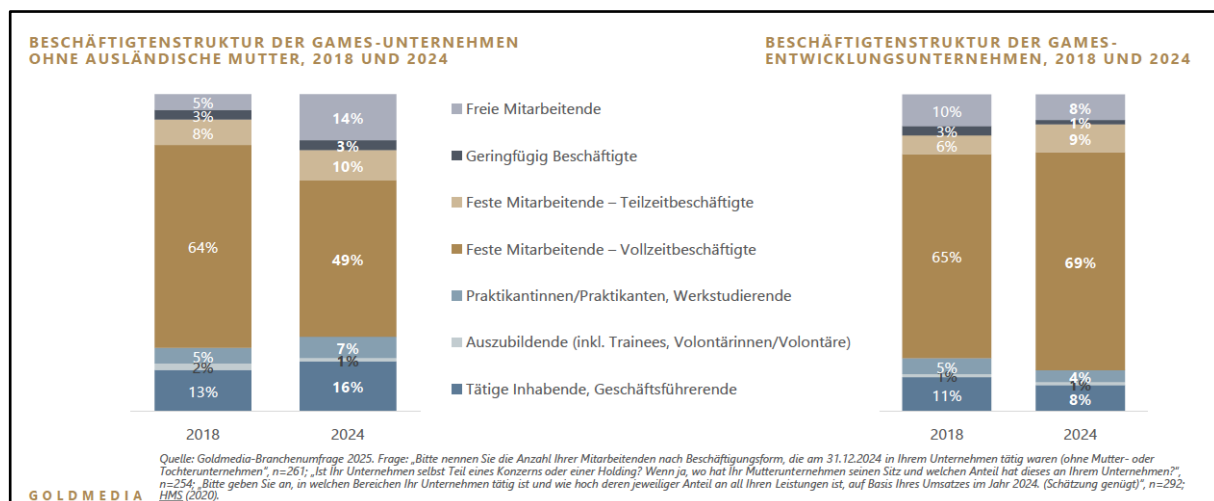
https://www.bmfr.bund.de/SharedDocs/Downloads/DE/2026/games-studie-25.pdf?__blob=publicationFile&v=1.

⁵ Goldmedia-Standortmonitor.net auf Basis von Destatis und Bundesagentur für Arbeit; HMS (2017); HMS (2020).

Die Beschäftigtenstruktur in der deutschen Games-Branche hat sich seit 2015 leicht verschoben. Der Anteil der festangestellten Mitarbeitenden ist im Zeitverlauf gestiegen: Er nahm von 70 % im Jahr 2015 über 76 % im Jahr 2018 auf 78 % im Jahr 2024 zu. Parallel dazu blieb der Anteil der freien Mitarbeitenden weitgehend stabil bei 8–9 %, während der Anteil der sonstigen Beschäftigten – darunter tätige Inhabende, Auszubildende, Praktikantinnen und Praktikanten sowie geringfügig Beschäftigte – anteilig abgenommen hat. Trotz des projektbasierten Charakters der Games-Entwicklung ist eine zunehmende Verankerung fester Arbeitsverhältnisse zu beobachten, was auf nachhaltigere und professionellere Unternehmensstrukturen sowie auf gewachsene personelle Kapazitäten innerhalb der deutschen Games-Industrie hinweist.

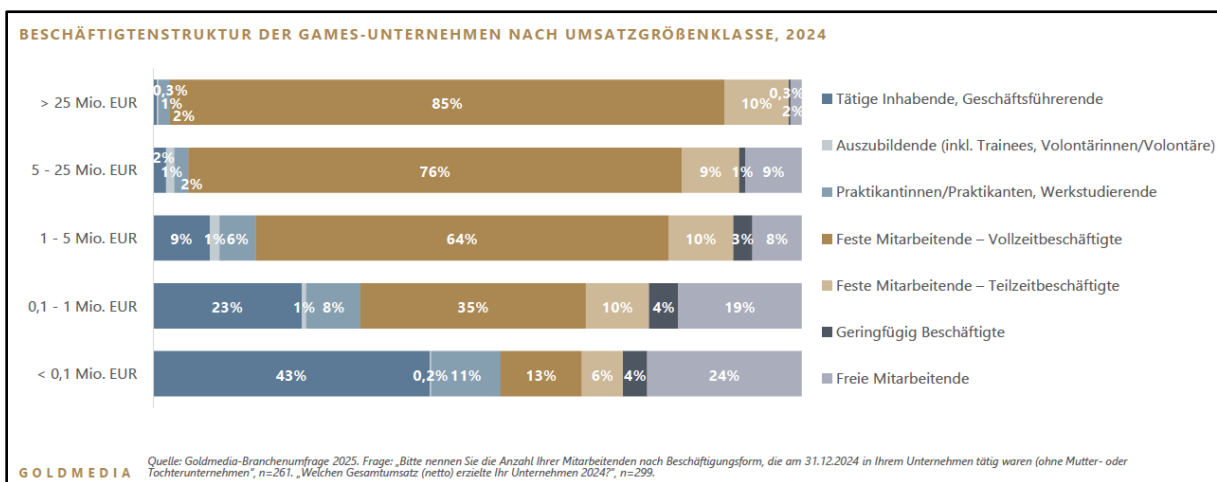


Bei den Games-Unternehmen ohne ausländische Mutter stellen 2024 feste Vollzeitbeschäftigte mit 49 % weiterhin die größte Beschäftigungsgruppe dar, ihr Anteil ist jedoch gegenüber 2018 (65 %) deutlich zurückgegangen. Angesichts der gewachsenen Zahl kleinstrukturierter Unternehmen sind demgegenüber die Anteile der tätigen Inhabenden und Geschäftsführenden gestiegen, aber der Anteil der Teilzeitbeschäftigten und freien Mitarbeitenden hat zugenommen. Bei den Games-Entwicklungsunternehmen dominieren 2024 feste Vollzeitbeschäftigte mit 69 %, ihr Anteil stieg im Vergleich zu 2018 (64 %) leicht an.

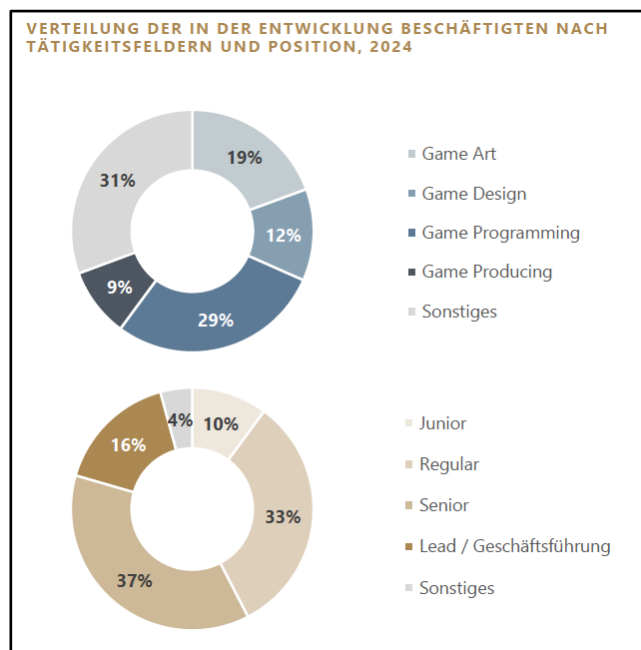


Bei den Games-Unternehmen zeigt sich 2024 weiterhin eine klare Abhängigkeit der Beschäftigtenstruktur von der Umsatzgröße. Je höher der Umsatz, desto stärker ist die

Beschäftigung von festen Vollzeitkräften ausgeprägt. In großen Unternehmen ab 25 Mio. EUR Umsatz machen sie 85 % der Belegschaft aus, während der Anteil freier Mitarbeitender oder Inhabender kaum ins Gewicht fällt. Mit abnehmender Unternehmensgröße verschiebt sich die Struktur deutlich: Der Anteil fester Beschäftigung sinkt, während Inhabende, freie Mitarbeitende sowie Praktikantinnen und Praktikanten an Bedeutung gewinnen. In Kleinstunternehmen unter 0,1 Mio. EUR Umsatz stellen Inhabende und Geschäftsführende 43 % und freie Mitarbeitende 24 % der Beschäftigten.



Die jüngste Gehaltsanalyse im Rahmen der Studie zur Games-Branche in Deutschland 2025 hat auch ergeben, dass Beschäftigte in der Games-Branche im allgemeinen Vergleich überdurchschnittlich gut vergütet werden und somit prekäre Beschäftigungsverhältnisse jedenfalls die Ausnahme sind. Auf Basis einer ergänzenden Gehaltsbefragung wurden im Juli und August 2025 Informationen zu den in der Games-Entwicklung tätigen Beschäftigten erhoben und ausgewertet. Der größte Anteil der Beschäftigten in den abgefragten Entwicklungsbereichen ist im Bereich Game Programming tätig (29 %), gefolgt von Game Art (19 %), Game Design (12 %) und Game Producing (9 %). 31 % entfallen unter sonstige Tätigkeitsbereiche. Bezogen auf die Positionen entfällt der größte Anteil auf Senior-



Stellen (37 %), gefolgt von Regular-Positionen (35 %), Leitungs- bzw. Geschäftsführungsfunktionen (16 %) sowie Junior-Stellen (10 %). In allen Bereichen können Kreative Urheber, Miturheber, Gehilfen oder auch Leistungsschutzberechtigte sein, im Bereich Programming sind die spezielleren Regelungen zum Urhebervertragsrecht und zur Rechtsübertragung zu beachten.

Die befragten Unternehmen wurden gebeten, für die einzelnen Tätigkeitsbereiche Durchschnitts-, Minimal- und Maximalgehälter anzugeben. Dabei zeigen sich deutliche Unterschiede zwischen den Berufsgruppen: Die höchsten jährlichen Durchschnittsgehälter entfallen auf das Game Producing mit rund 55.100 EUR sowie auf das Game Programming mit 53.900 EUR, dabei sind Maximalgehälter von mehr als 70.000 EUR üblich. Im Vergleich dazu liegen die durchschnittlichen Jahresgehälter im Bereich Game Art (47.700 EUR) und im Game Design (47.300 EUR) deutlich darunter. Die Spannweite zwischen Minimal- und Maximalwerten fällt in allen Tätigkeitsfeldern unterschiedlich aus. Sie reicht von 36.900 bis 64.600 EUR im Bereich Game Art und von 41.200 bis 72.300 EUR im Bereich Game Programming. Zum Vergleich: Der durchschnittliche Bruttojahresverdienst einschließlich Sonderzahlungen aller Vollzeitbeschäftigten in Deutschland im Jahr 2024 betrug 62.235 EUR brutto.⁶ Damit liegt das Gehaltsmittel in der Games-Branche rund 9.000 EUR (14 %) unter dem Durchschnittsverdienst in Deutschland.

Werden alle Gehaltsangaben nach der angegebenen Höhe sortiert, gibt der Median den mittleren Wert an, der den Datensatz in zwei gleich große Hälften teilt. Dieser bildet die typische Einkommenssituation in der Branche wirklichkeitsnaher ab als der Durchschnitt, der durch sehr hohe oder sehr niedrige Werte verzerrt werden kann.

Im Vergleich zu den Durchschnittswerten zeigen die Medianangaben ein ausgeglicheneres Bild der Gehaltsstrukturen in der Games-Branche. So liegen die mittleren Jahresgehälter im Game Design, Game Programming und Game Producing zwischen 47.500 und 50.000 EUR, während der Median im Bereich Game Art mit 45.000 EUR etwas darunter liegt. Die maximalen Medianwerte liegen zwischen 55.000 und 60.000 EUR, die minimalen zwischen 35.000 und 40.000 EUR.

In der Median-Betrachtung liegen die Gehälter in der Games-Branche mit insgesamt 50.000 EUR deutlich näher am mittleren Bruttojahresverdienst aller Berufe und Branchen in der Gesamtwirtschaft (52.159 EUR).⁷ Die geringeren Unterschiede im Vergleich zu den Durchschnittswerten zeigen, dass das Gehaltsgefüge in der Games-Branche relativ homogen ist. Sehr niedrige oder sehr hohe Gehälter kommen zwar vor, beeinflussen das Gesamtbild jedoch weniger stark als in der Gesamtwirtschaft.

Mitarbeitende in Junior-Positionen erzielen in der Regel Jahresgehälter zwischen 30.000 und 48.000 EUR. In diesem Bereich liegen etwa 50 % der beobachteten Werte. Einzelne

⁶ Destatis 2025a: https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2025/04/PD25_134_621.html?utm.

⁷ Destatis 2025a: https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2025/04/PD25_134_621.html?utm.

Gehälter können jedoch bis zu rund 70.000 EUR erreichen. In Regular-Positionen bewegen sich die Gehälter überwiegend zwischen 35.000 und 54.000 EUR, wobei der Median bei etwa 43.000 EUR und das Maximum bei rund 80.000 EUR liegt.

Für Senior-Positionen zeigt sich eine deutlich breitere Verteilung der Jahresgehälter, die typischerweise im Bereich zwischen 43.000 und 71.000 EUR liegt. Einzelne Ausreißer überschreiten Werte von 170.000 EUR. Die größte Spannweite ist bei den Lead-Positionen zu beobachten: Hier liegen die Gehälter im Regelfall zwischen 50.000 und 80.000 EUR mit einem durchschnittlichen Jahresgehalt von etwa 65.000 EUR, allerdings können Spitzengehälter von bis zu 175.000 EUR erreicht werden.

Die durchschnittlichen Jahresgehälter steigen über die Berufslaufbahn hinweg (vom Junior bis zur Lead-Position) in allen Tätigkeitsfeldern deutlich an. Im Bereich Game Art erhöhen sich die Gehälter von rund 36.900 EUR auf 64.600 EUR (+75 %), im Game Design von 37.300 EUR auf 66.700 EUR (+79 %). Im Game Programming reicht die Spanne von 41.200 EUR bis 72.300 EUR (+75 %). Die höchsten Werte finden sich im Game Producing mit 41.400 bis 73.200 EUR (+77 %).

Die durchschnittlichen Jahresgehälter in der Games-Branche variieren nach Unternehmensgröße stark. Insgesamt sind in größeren Unternehmen deutlich höhere Vergütungen üblich. In Kleinstunternehmen mit bis zu 9 Beschäftigten liegen die Durchschnittsgehälter zwischen 47.600 EUR (Game Art) und 56.700 EUR (Game Producing). In kleinen Unternehmen (10 bis 49 Beschäftigte) bewegen sich die Werte zwischen 48.300 und 53.700 EUR. In mittleren und großen Unternehmen mit über 50 Beschäftigten sind mit 61.600 bis 82.100 EUR wesentlich höhere Durchschnittsgehälter zu verzeichnen.

Die Ergebnisse der aktuellen Branchen-Studie machen deutlich, dass die Vergütungs- und Gehaltsstruktur nicht mit den anderen Kreativbranchen zu vergleichen ist. Leider ignoriert die Studie des BMJV diese Datenlage und kommt auf der Grundlage der Befragung eines ehemaligen Branchenmitarbeitenden zu ganz anderen Ergebnissen. Deswegen wollen wir im Folgenden dazu Stellung nehmen, Fakten berichtigen und die handwerklich-wissenschaftlichen Mängel der Studienersteller aufzeigen, damit dies berichtigt werden kann.

II. Konkrete Stellungnahme zum Teilmarkt Games

Im Folgenden nehmen wir zunächst zu den Ausführungen der Studie zum Teilmarkt Games im Kapitel 3.2.5. mit Blick auf die wichtigsten inhaltlichen Mängel, falsche Tatsachen, das fehlende Verständnis der Arbeitsstrukturen und die eklektischen Quellenarbeit Stellung:

1. Materiellrechtliche Mängel

Will man eine Studie über angemessene Vergütung erstellen, so ist bereits denklogisch der erste Schritt zu ermitteln, welche Personen Gegenstand der Betrachtung sind, da hierauf die gesamte weitere Sachverhaltsaufklärung basiert. Es wäre also zunächst die Frage zu stellen gewesen, wer Urheber eines Computerspiels ist. Hier stellt die Studie lapidar, ohne Erläuterung oder Quellenangabe auf einen „Spieledesigner“ ab. Die doch recht komplexe Rechtsprechung des EuGH⁸ zum Urheberrechtsschutz von Games und der Urheberschaft wird nicht thematisiert und führt daher regelmäßig zu Schieflagen in der folgenden Argumentation.

Auch wird nicht differenziert zwischen den Urhebern einzelner Werke (teils vorbestehender Werke aus anderen Teilmärkten), die in ein Spiel einfließen, und dem Spiel als Gesamtwerk. Letztere wären Gegenstand der Untersuchung gewesen. In der juristischen Fachliteratur wäre nachlesbar gewesen, dass die Urheberschaft bei Computerspielen, die ein komplexes Werk darstellen, hoch umstritten ist. So schließt Oehler die Urheberschaft eines Spieledesigners am Gesamtwerk in aller Regel ausdrücklich aus.⁹ Auch in aktuellen Fachartikeln¹⁰ wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass Spieledesigner nur selten Urheber des Spiels sind. Mit kurzen Recherchen wäre es den Autoren möglich gewesen, diese Problemlage auszumachen und zumindest kurz zu erörtern. So erweckt es den Eindruck, die Autoren hätten die urheberrechtlichen Besonderheiten von Games gar nicht gesehen oder verstanden, was eine anschließende Vergleichbarkeit mit anderen Teilmärkten unmöglich macht.

In der bestehenden juristischen Literatur wird für die Urheberschaft allgemein darauf abgestellt, ob es eine oder mehrere Personen gibt, die die kreative Gesamtwirkung des Spiels prägend beeinflussen. Dies dürfte praktisch nie (allein) ein Spieledesigner sein, dessen Aufgabe der Entwurf der zugrunde liegenden Spielmechanik ist, aber nicht der Gesamtwirkung des Spiels ist. Bereits im ersten Schritt – der Analyse wer Gegenstand der Betrachtung der Studie ist – scheitert die Studie. Alle Ergebnisse stehen unter dem Vorbehalt, ob denn die vermeintlichen Urheber auch tatsächliche Urheber sind.

⁸ EuGH v. 23.01.2014 – C-355/12 – Nintendo/PC Box.

⁹ Oehler in Brauner/Brauneck Kapitel 6 Rn. 60.

¹⁰ z.B. „Zimmer/Soppe: Urhebervertragsrecht im Games-Bereich, MMR 2023, 633.

Im Übrigen wird zwar die Gründung der VHG – Verwertungsgesellschaft für die Hersteller von Games gesehen, allerdings dann lapidar festgehalten, dass die Vergütungsart der kollektiven Lizenzen von Verwertungsgesellschaften nach Kapitel 2.1 in diesem Teilmarkt nicht stattfinden und deswegen der Archetyp der Verwertungsgesellschaft im Teilmarkt Games nicht separat diskutiert und bewertet würde (S. 205/206). Dieser Absatz macht ganz eklatant deutlich, dass die Verfasser den Unterschied zwischen Urheber- und Leistungsschutzrechten im Games-Bereich nicht verstanden haben. Die VHG nimmt nämlich lediglich die Leistungsschutzrechte der Developer und Publisher wahr, während die Games-Urheber grundsätzlich in den Urheber-Verwertungsgesellschaften wie der Gema oder der VG Wort Berechtigte sein können. Die ZPÜ macht gerade in einem Verfahren vor der Schiedsstelle die Vergütungsansprüche aller Games-Urheber geltend. Somit muss es zumindest nach dem Vortrag der ZPÜ eine bzw. mehrere Verwertungsgesellschaften für Games-Urheber geben. Allerdings ist nach Branchenerfahrung die große Mehrheit der Games-Urheber, auch bei Games-Musik, nicht in einer Urheber-Verwertungsgesellschaft organisiert. Meist ist die direkte Vergütung im Games-Bereich attraktiver als die Pauschalvergütungen über die Verwertungsgesellschaften. Dies wäre ein wirklich spannender Aspekt für diese Studie gewesen!

2. Fehler bei der Tatsachenrecherche

Auch auf der Tatsachenebene ist die Studie offenkundig mangelhaft. Innogames, GoodGames und Wooga seien angeblich keine in Deutschland gegründeten Unternehmen (vgl. S. 201). Mit einer flüchtigen Wikipedia-Recherche hätte man feststellen können, dass alle diese Unternehmen in Deutschland gegründet wurden und hier erfolgreich am Markt tätig sind (jeweils ca. 1 Mrd. Euro Umsatz mit ihrem erfolgreichsten Spiel).

Die Studie führt auf Seite 207 aus, dass in den 1970er und 1980er Jahren PayToPlay Modelle besonders verbreitet gewesen wären. Unter PayToPlay versteht man gemeinhin Monetarisierungsmodelle für Online-Spiele, bei denen man für einen Zugang zum Spiel eine Abonnementgebühr bezahlen muss. In den 1970er Jahren gab es mangels Internet noch keine Online-Spiele. Erste primitive Online-Spiele gab erst mit Beginn der 1990er Jahre.

Weiterhin nennt die Studie auf Seite 202 „Origin“ und „UPlay“ als besonders populäre Distributionsportale. Das Portal „Origin“ wurde bereits 2022 eingestellt. UPlay gibt es unter diesem Namen seit 2020 nicht mehr. Epic als eine der größten Plattformen wird dafür gar nicht aufgezählt. Auch dies hat erhebliche Auswirkungen auf die weiteren Ausführungen der Studie zur Plattform-Ökonomie, wenn schon die Datenbasis falsch erhoben wurde.

Dies sind lediglich einige herausstechende tatsächlich falsche Beispiele, die leider noch erweitert werden könnten. Es wird deutlich, dass höchstens eine oberflächliche Recherche

durchgeführt wurde oder man sich auf Hörensagen aus Gesprächen verlassen hat. Möglicherweise wurde auch ChatGPT verwendet und anschließend nicht kontrolliert.

3. Fehlendes Verständnis der Arbeitsstrukturen

Unabhängig von der Frage der Urheberschaft am Computerspiel zeigen die Ausführungen der Studie ein fehlendes Verständnis der Produktionsprozesse von Games. Offenkundig wurden unreflektiert Aussagen aus dem Internet übernommen und durcheinandergeworfen.

Auf Seite 201 führt die Studie aus, dass Spieledesigner „teilweise“ bei Entwicklungs-Studios angestellt wären, aber in vielen Fällen direkt von Publishern als Selbstständige beauftragt werden würden. Auf Seite 200 schreiben die Autoren der Studie, die meisten Spieledesigner seien bei Entwicklungsstudios angestellt, auf Seite 203 wird behauptet Projektverträge seien sehr verbreitet. Solche Widersprüche hätten auch vor Abgabe der Studie auffallen müssen.

Die Aufgabe eines Gamedesigners ist die Ausgestaltung der Spielmechaniken und Regeln eines Computerspiels. Ein Gamedesigner programmiert kein Spiel, erstellt keine Animation oder Grafik, komponiert keine Musik oder erstellt Audioeffekte auch baut er keine Level oder schreibt Texte. Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt der Gewerke in der Games-Entwicklung. Vor diesem Hintergrund ist es die Regel, dass bei Entwicklungsstudios fest angestellte Kreative gemeinsam mit freien Mitarbeitern ein Spiel entwickeln.

Weshalb ein Publisher, also ein Verlag, einen freien Spieledesigner „in vielen Fällen“ mit der Erstellung eines ganzen Spiels beauftragen sollte, ist nicht nachvollziehbar und auch faktisch falsch. Auch schon deshalb sind die schematischen Darstellungen 3-82, 3-83 und 3-84 grundlegend falsch. Publisher beschäftigen grundsätzlich gerade keine Spieledesigner, sondern dies tun Entwicklungsstudios und auch sind die Spieledesigner meist keine Urheber (siehe oben).

Aus der Beschreibung der Tätigkeiten geht hervor, dass der Autor dieses Kapitels die arbeitsteilige Entwicklung und die urheberrechtliche Komplexität nicht verstanden hat. Es wird auch nicht thematisiert, dass gerade bei den kleinen, inhabergeführten Studios, die Urheber und Rechteinhaber in den allermeisten Fällen auch die Inhaber sind oder dass viele Entwickler ihre Spiele über Onlinemarktplätze heute selber vertreiben.

Auch die Behauptung, dass Bonuszahlungen in Entwicklungsstudios in der Branche unbekannt seien, zeigt die mangelnde Recherche. Allein mittels der einer Google-Recherche hätten prominente Beispiele, wie das Studio „CipSoft“ gefunden werden können, die

regelmäßige Bonuszahlungen von bis zu 10 Monatsgehältern auszahlen.¹¹ Mit weiteren Recherchen hätte man herausfinden können, dass die Mehrheit der Entwicklungsstudios gewinnbasierte Boni zahlen.

Die Autoren der Studie hätten auch über den Branchenverband game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. fachliche Expertise über die Entwicklungsprozesse beziehen können, anstelle einen einzelnen „ehemaligen Spieledesigner“ zu befragen (S. 203). Auf der Website finden sich umfangreiche Marktdaten sowie weitere hilfreiche Quellen.¹²

Leider entsteht der Eindruck, dass die Verfasser der Studie ein bestimmtes Schema mit dominierenden Archetypen im Blick hatten und die Games-Branche in dieses Korsett gezwängt wurde – auch wenn es eben nicht passt.

4. Mangelhafte Quellenarbeit

Besonders offenkundig werden die Mängel der Studie aber in der Quellenarbeit. Abgesehen von der Verwendung von Zahlenmaterial aus sehr unterschiedlichen Quellen, deren Vergleichbarkeit auch nicht adressiert wird, sind für den ganzen Abschnitt zu Games insgesamt 10 Quellen zitiert. Bei der Zitierung wird schon nachlässig nur der Name und das Erscheinungsjahr genannt, denn bei näherer Bezeichnung der Quellen, wäre deren Ungeeignetheit bereits im Text aufgefallen. Bei näherer Betrachtung handelt es sich um diese Quellen:

- Schmidt, S. (2024). Landesmedienzentrum Baden-Württemberg. Abgerufen am 11.09.2024, unter <https://www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-a-bis-f/digitale-spiele/spielgenres-undplattformen>: Eine Zusammenstellung von verschiedenen Genres, wie „Jump and Run“ oder „Shooter“ als Erklärmaterial für Eltern.
- Möthe, A. (2023). Handelsblatt. Abgerufen am 05.05.2024, unter <https://www.handelsblatt.com/technik/it-internet/computer-und-videospiele/games-umsatz-in-deutschland-steigt-auf-fast-zehnmilliarden-euro-heimische-firmen-profitieren-kaum/29090386.html>: Ein Zeitungsartikel für ein Nicht-Fachpublikum über die Entwicklungen der Games-Branche
- Oppermann, A. (2022). Gaming Markt - Was den Spielmarkt bestimmt.: Ein 3-Jahre alter Blog-Eintrag auf der Webseite „Mittelstandswiki“ von einem Herrn Oppermann, der als Autor als Marketing Berater für Technologieunternehmen vorgestellt wird ohne

¹¹ 2024 waren es 10 Monatsgehälter: <https://www.bild.de/politik/inland/rekordgewinn-chef-zahlt-allen-mitarbeitern-zehn-gehaelter-bonus-665043ccbade7176939c3508> 2025 bis zu 8 Monatsgehälter: <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/cipsoft-umsatz-2024-bonus-gehalt-270325/>.

¹² <https://www.game.de/zahlen-und-fakten/>.

weitere Angaben zur Qualifikation. Der Artikel ist wohl als Eigen-Werbung einzuordnen ohne Quellenangabe oder Analyse.

- Laage, L. (2023). Gaming-Plattformen im Vergleich: Finden Sie die beste Plattform für Ihren GamingStil. Abgerufen am 31.05.2024, unter <https://digital-magazin.de/gaming-plattformen-im-vergleich-finden-sie-die-beste-plattform-fuer-ihren-gaming-stil/>: Eine veraltete Webseite auf der verschiedene Games-Plattformen aufgelistet werden.
- Eine Pressemitteilung der Innogames zu ihrer Gehaltsstruktur
- Koegler, C., Norrick-Rühl, C., Peter, C., Pohlmann, P., Schüler, L., & Sieg, G. (2022). Markt. In T. Gutmann, E. Ortland, & K. Stierstorfer, Enzyklopädie Recht und Literatur. Abgerufen am 04.06.2024, unter <https://lawandliterature.eu/index.php/de/inhalt?view=article&id=29&catid=11>: ein Online-Wörterbuch
- Giessen, W. (2022). Media Industry Briefing: Die Demographie deutscher Gamer: ein Blogbeitrag von Deloitte zur werblichen Ansprache von Kunden <https://www.deloitte.com/de/de/our-thinking/industry-thinking/blogs/2022/media-industry-briefing-demographie-deutscher-gamer.html>
- Lim, N. (2023). Sonamine. Abgerufen am 23.09.2024, unter <https://www.sonamine.com/blog/gamedevelopment-cost-breakdown-what-to-expect>: Nicht mehr abrufbar, allerdings wohl ein Blogbeitrag eines Unternehmens, das sich auf Internetwerbung spezialisiert hat.
- Doll, M. (2023). Computer Base. Abgerufen am 23.09.2024, unter <https://www.computerbase.de/2023-05/entwicklungskosten-von-spielen-grosse-marken-sind-zu-teuer-fuer-innovation/>: Artikel eines Spieletesters in einem Verbrauchermagazin für Spielere Rezensionen
- Ziegner, D. (2023). 20 Jahre Steam - Happy Birthday, Summer Sale. golem.de. Abgerufen am 20.02.2025, unter <https://www.golem.de/news/20-jahre-steam-happy-birthday-summer-sale2309-177162.html>: Ein Bericht eines Kolumnenautors über Rabattaktionen auf der Plattform Steam.

Im Literaturverzeichnis finden sich weitere Quellen, inwiefern diese in die Studie eingeflossen sind, bleibt fraglich. Zitiert werden sie jedenfalls nicht.

Es lässt sich also festhalten, dass keine der zitierten Quellen für die wissenschaftliche Grundlage der Gesamtstudie aus einer wissenschaftlichen Quelle stammt. Keiner der Artikel

ist unter wissenschaftlichen Gesichtspunkten verifiziert oder hat ein Peer-Review durchlaufen. Es handelt sich durchweg um Trivial-Artikel, Werbebeiträge und Beiträge von Autoren deren Qualifikation nicht erkennbar ist. Es scheint, dass die Verfasser der Studie den Beitrag zu Games ohne eine Recherche in einer Fachbibliothek und ohne Zugang zu einschlägigen juristischen Datenbanken erstellt haben und sich dazu ausschließlich auf Internetquellen gestützt haben. Es wird keine der vorhandenen wissenschaftlichen Studien der Bundesregierung zur Games-Branche angeführt, keine vorhandene juristische Fachliteratur zu Games wie beispielsweise folgende Standardwerke des Games-Rechts, die in renommierten Fachverlagen erschienen sind:

- Hentsch/Ewald/Schwartmann (Hrsg.), Urheberrecht und Games, MMR Beilage 8/2023.
- Hentsch/Falk, Handbuch Games und Recht, 2023, insbesondere Oehler in § 10 zur angemessenen Vergütung.
- Hentsch, Keine Änderungen für Computerspiele nach der DSM-Richtlinie?, MMR 2023, 615.
- Oehler, Komplexe Werke im System des Urheberrechtsgesetzes am Beispiel von Computerspielen, 2016.
- Rauda, Recht der Computerspiele, 2013.
- Zimmer/Soppe, Urhebervertragsrecht im Games-Bereich, MMR 2023, 633.

Insbesondere diese wissenschaftlichen Mängel sind doch für den Anspruch an eine wissenschaftliche Studie sehr bedenklich und stellen die wissenschaftliche Arbeitsweise und Sorgfalt der Autoren in Frage. Schon aus Gründen der Rufwahrung sollten die Verfasser die Gelegenheit bekommen, diese Mängel auszuräumen. Die Games-Branche kann angesichts dieser grundlegenden Mängel und mit Blick auf die Bedeutung dieser Studie für folgende mögliche Gesetzgebungsverfahren diese – wohlwollend formuliert – „Schlampigkeit“ nicht so stehen lassen.

Fazit: Aus Sicht der Games-Branche bietet das Gutachten für den Teilmarkt Games keine tragfähige Grundlage für belastbare Schlussfolgerungen.

III. Stellungnahme zum Forschungsziel I: Angemessene Vergütung insbesondere im Bereich Streaming und Plattform-Ökonomie

Auch wenn die Grundlage für das Fazit zum Reformbedarf und den politischen Handlungsoptionen fehlerhaft und nicht tragbar ist, so möchten wir trotzdem zu den aufgezeigten Reformoptionen zum Forschungsziel I Stellung nehmen:

1. Vorabbemerkung

Wie bereits erläutert, werden insbesondere große Games-Titel vornehmlich von festangestellten Kreativen geschaffen, die abhängig vom Einzelfall als Urheber oder Kreative zu qualifizieren sind. Sie arbeiten meist auch für viele Jahre an einem Game, das anders als ein Musik-, Film- oder Sprachwerk, das als fertiges Werk veröffentlicht wird, meist weiterentwickelt wird. Games werden wie Software-as-a-Service immer wieder abgeändert und erweitert, so dass manche Titel wie World of Warcraft oder Counterstrike mehr als 20 Jahre ausgewertet werden. Das Entwickler-Team wirkt dabei kontinuierlich an der Weiterentwicklung mit und wird dafür auch monatlich entlohnt. Je nach Erfolg kann es auch Gehaltserhöhungen oder Bonuszahlungen geben.

Mit Blick auf das Urhebervertragsrecht, gerade aufgrund vieler internationaler Gemeinschaftsproduktionen, stellen sich hier viele Fragen zur Anwendbarkeit und insbesondere zur Angemessenheit. Faktisch gibt es seit Einführung des Urhebervertragsrechts kein einziges Urteil zu einer urhebervertragsrechtlichen Streitigkeit bei einem Computerspiel. In der Praxis werden die Mitarbeitenden vor allem wegen der Konkurrenz um Fachkräfte überdurchschnittlich gut bezahlt, so dass sich wohl die Herausforderungen in anderen Branchen nicht oder kaum manifestiert haben.

Wie beschrieben, sind die Plattformen wie die von Epic oder Valve (Steam) oder auch die Konsolen jeweils Teil der Games-Branche, so dass deren Einnahmen in der Regel in der Branche reinvestiert werden. Auch im Games-Bereich gibt es einen starken Trend hin zu Streaming-Modellen in Form von Games-Passes wie dem X-Box Games-Pass. Zuletzt hat sich Microsoft für fast 70 Mrd. EUR das Repertoire von Activision Blizzard King gesichert, um einen attraktiven Katalog für seinen Game Pass anbieten zu können. Technisch können die Spiele inzwischen über alle Plattformen hinweg gespielt werden (Cloud Gaming), allerdings bei Mehrspieler-Titeln immer abhängig von der Internetqualität.

1. Direktvergütungsansprüche

Auch wenn die Ersteller der Studie im Ergebnis weitere Direktvergütungsansprüche ablehnen (S. 505ff und 549ff.), soll aus Sicht der Games-Branche noch einmal betont werden, dass dies bei festangestellten Urhebern kaum sinnvoll ist. Schon heute werden die Direktvergütungsansprüche nach dem UrhDaG bei Games gar nicht wahrgenommen. Dies liegt auch daran, dass für Games die Inhalte bewusst gegenüber den Plattformen nicht

lizenziert werden, sondern stattdessen den Nutzern direkt erlaubt wird.¹³ Im Übrigen wird richtigerweise auf das Vorabentscheidungsverfahren aus Belgien verwiesen, das die Probleme und Ungerechtigkeiten von Direktvergütungsansprüchen greifbar macht.

2. Zentrale Streaming-Transparenzstelle

Der Mehrwert einer zentralen Streaming-Transparenzstelle für die Games-Branche wird nicht klar. Weder gibt es geeignete Stellen, an die angeknüpft werden könnte noch gibt es Gesamtverträge, Tarifverträge oder Gemeinsame Vergütungsregeln, die gesammelt werden könnten. Bislang hat die Games-Branche hier alternative und womöglich auch attraktivere Lösungen gefunden. Es steht zu befürchten, dass hier die Lösungen für Probleme und Herausforderungen anderer Teilbranchen der Games-Branche zwangsweise übergeholfen werden.

3. Gesetzliche Gleichbehandlungspflicht

Die Vorschläge zu einem allgemeinen Gleichbehandlungsgebot kann nur bei Plattformen funktionieren, die auch Vertragsbeziehungen zu Urhebern haben. Games werden jedoch auch angesichts des erheblichen Investitionsvolumens nur sehr selten von einzelnen Urhebern geschaffen, sondern meist von einem größeren Team. Hier tritt das Developer-Studio oder der Publisher als Finanzier und zentraler Auswerter auf und ist damit üblicherweise Mittler zwischen Plattform und Urheber.

IV. Stellungnahme zum Forschungsziel II: Reform des Vergütungssystems für gesetzlich erlaubte Nutzungen im Urheberrecht

Bislang hat die Games-Branche im System der gesetzlichen Vergütungsansprüche nicht nennenswert partizipiert. Traditionell stand die Branche kollektiven Lösungen und damit auch dem bisherigen Modell des pauschalierten Schadensersatzes skeptisch gegenüber und wünscht sich schon immer eine grundlegende Reform der Privatkopievergütung für mehr Transparenz und eine nutzungsbezogene Vergütung. Nach vielen Jahren hat sich aber die Einsicht durchgesetzt, dass der politische Wille für eine Reform fehlt und deswegen hat der Verband beschlossen, seinen Mitgliedern zu ermöglichen, solange zumindest die gesetzlichen Vergütungsansprüche geltend machen zu können. 2023 hat die Games-Branche eine eigene Verwertungsgesellschaft gegründet, die VHG – Verwertungsgesellschaft für die Hersteller von Games. Diese soll nun die gesetzlichen Vergütungsansprüche für die Leistungsschutzrechte der Developer und Publisher wahrnehmen. Deswegen nimmt der game nun auch zum Forschungsziel II Stellung:

¹³ Beispiele für die vielen Guidances: <https://www.game.de/themen/lizenzverzeichnis-fuer-lets-plays/>.

1. Privatkopievergütung

Die Zahl der klassischen Privatkopien nimmt im Zeitalter von lizenzierten Streaming-Nutzungen, die jederzeitigen Zugriff auf Inhalte ohne Speicherung auf dem heimischen Rechner erlauben, seit vielen Jahren konsequent ab. Dies müsste auch das System der Privatkopie eigentlich abbilden. Insofern wäre eine „große Lösung“ durchaus diskussionswürdig. Aus Sicht der Games-Branche ist die Geräteabgabe schon längst nicht mehr nutzungsbezogen und auch die jüngste Rechtsprechung des EuGH zu Abgaben auf Business-Geräte trägt zur schleichenden Delegitimierung des pauschalierten Schadensersatzes für die Privatkopien Dritter bei. Selbstverständlich müssen die Leistungen der Urheber und Leistungsschutzberechtigten honoriert werden und ihnen muss ein angemessener Ausgleich zustehen. Der Umweg über die Gerätehersteller und Importeure von Speichermedien erweist sich aber zunehmend als Sackgasse und insoweit wäre eine allgemeine und damit gerechtere Umlage auf die Allgemeinheit in Form einer steuerfinanzierten Pauschale deutlich transparenter und ehrlicher.¹⁴ In den skandinavischen Ländern wurden hier bereits gute Erfahrungen gemacht, die möglicherweise auch auf Deutschland übertragbar wären und sich dann auch am tatsächlichen Schaden der Berechtigten ausrichten könnten.

Sofern am bisherigen System der Privatkopievergütung festgehalten werden soll, muss zumindest ein Weg gefunden werden, wie die erheblichen Veränderungen des Nutzungsverhaltens durch Streaming bei der Schadensberechnung und der anschließenden Verteilung der Einnahmen berücksichtigt werden. Bislang basiert der Verteilungsplan der ZPÜ vor allem auf Gewohnheitsrecht und der Konsensfindung zwischen deren bestehenden Gesellschaftern. Die Beteiligung der neu zugelassenen Verwertungsgesellschaft für die Hersteller von Games wird zeigen, inwieweit die ZPÜ bereit ist, die tatsächlichen Veränderungen im Nutzungsverhalten abzubilden und den Verteilungsplan entsprechend anzupassen. Es geht hier konkret vor allem um die vielen Vervielfältigungshandlungen, die inzwischen beim Spielen von Games stattfinden wie z.B. das Shadow-Play, bei dem auf dem PC die gesamte Spielzeit prophylaktisch aufgezeichnet wird, um etwaige Erfolge in den sozialen Medien posten zu können. Hier handelt es sich um ganz erhebliche Vervielfältigungsmengen, während hingegen die Mitschnitte von Filmen auf Videorecordern oder von Musikdateien aufgrund der Streaming-Angebote deutlich zurückgegangen sind. Findet sich hier keine zeitgemäße und die Realität berücksichtigende Lösung, muss der Gesetzgeber zwingend nachbessern.

2. „kleine Reformoptionen“

Die Verfasser der Studie formulieren vor dem Hintergrund der Erfahrungen der letzten Jahrzehnte und in anderen Ländern Ziele für die Optimierung des Systems und leiten daraus konkrete Handlungsvorschläge ab. Diese Ziele können durchaus geteilt werden, allerdings wäre aus Sicht der Games-Branche auch eine Harmonisierung des Systems auf

¹⁴ Vgl. Bitkom 2024, S. 21-24 („Fondsmodell“); ZitCo 2024, S. 24 f.

europäischer Ebene wünschenswert. Der EuGH hat in einer Reihe von Urteilen bereits den Rahmen für den gerechten Ausgleich gesteckt, überlässt den Mitgliedstaaten bei der Vergütung aber weiterhin Spielräume, zuletzt auch bei der Einbeziehung von Cloud-Diensten in die Privatkopieabgabe.

Aus Sicht der Games-Branche hat der deutsche Gesetzgeber die Privatkopieabgabe damals als Notlösung für bestimmte private Vervielfältigungen erfunden. Es sollten lediglich die Gerätehersteller von Speichermedien für den Schaden in Anspruch genommen werden dürfen, den Nutzer mit Privatkopien auf ihren Geräten verursachen. Der BGH hat daher zurecht entschieden, dass Cloud-Dienste nicht darunter fallen. Gerade weil die Verlagerung der Haftung vom Nutzer auf den Gerätehersteller so einzigartig ist, sollte dies auch die Ausnahme bleiben. Eine – aus Sicht der Urheber zwar verständlichen – immer weitergehende Ausweitung der Anspruchsberechtigten widerspricht den allgemeinen Haftungsprinzipien und bleibt daher immer eine rechtsunsichere Lösung. Die Games-Branche spricht sich daher gegen eine gesetzliche Einbeziehung von Cloud-Diensten aus. Immer dann, wenn die Nutzer direkt in Anspruch genommen werden können, sollten auch die Nutzer die Vergütung zahlen. Eine Erweiterung der Vergütungspflicht auf Streamripping, Time Shifting, Tethered Downloads und andere auf S. 603 geschilderte Anbieter ist weder eine nachhaltige noch eine gerechte Lösung. Wenn es lediglich darum geht, den Urhebern neue Einnahmemöglichkeiten zu erschließen, wäre eine Steuermodell, wie oben beschrieben, die bessere und wohl auch rechtssicherere Variante.

Die Verfasser der Studie gehen nicht auf die seit Frühjahr 2025 laufenden Streitigkeiten zur Abgabepflicht von Konsolen ein. Die ZPÜ fordert von den Konsolenherstellern eine Vergütung für die Privatkopien bei behaupteten Vervielfältigungen auf ihren Geräten. Sie machen diese Ansprüche sowohl für die Urheber von vorbestehenden Werken wie Musik als auch für Games-Urheber geltend. Dabei ist zu beachten, dass in ganz Europa keine Abgabepflicht für Konsolen besteht und zuletzt in Österreich klar entschieden wurde, dass Konsolen nicht unter die Privatkopieabgabe fallen. Dies ist also ein weiterer Fall, in dem die ZPÜ auf der Suche nach neuen Einnahmen neue Rechtsunsicherheiten schafft.

Eine Privatkopieabgabe auf Konsolen muss natürlich schon deswegen ausscheiden, weil insbesondere die vielen ausländischen Games-Urheber bislang ganz überwiegend gerade nicht in Verwertungsgesellschaften repräsentiert sind und daher zumindest die Vermutungsregel nach §§ 48, 49 VGG widerlegt ist. Im übrigen werden die streitgegenständlichen Aufnahmen des Spielgeschehens wie Screenshots und Screenrecordings auch immer mit Einwilligung der Rechtsinhaber angefertigt. Hersteller von Spielekonsolen haben durchgehend sichergestellt, dass deren integrierte Aufnahmefunktion nur zur Verfügung steht, soweit es die jeweiligen Spielentwickler und Urheber gestattet haben. Diese behalten stets die vollständige Kontrolle über die Vervielfältigung der Werke, erhalten bereits eine entsprechende Vergütung für diese Nutzung und erleiden daher auch keinen Schaden aufgrund der Anfertigung von Screenshots und Screenrecordings. Darüber hinaus handelt es sich bei Spielekonsolen auch nicht um Geräte im Sinne des § 54 UrhG. Diese erlauben es im Rahmen ihrer beabsichtigten Nutzung nämlich nicht, die in den Spielen vorkommenden Werke in einer Art und Weise zu vervielfältigen, bei der das Original nicht von der Kopie zu unterscheiden wäre. Ein

Werkgenuss in Originalqualität ist mit Screenshots und Screenrecordings nicht möglich. Diese bieten damit allenfalls einen Kaufanreiz, keinen Kaufersatz.

Auch der von den Erstellern der Studie diskutierte Kreis der Anspruchsberechtigten macht deutlich, dass angesichts des stark veränderten Nutzungsverhaltens und der vielen neuen technischen Lösungen und Ansatzpunkte für eine nutzungsbezogene Vergütung die Legitimation des Systems der Privatkopieabgabe sinkt. Die neu hinzukommenden Berechtigten wie die auf Seite 605 benannten „Prosumer“, die erwähnten Berechtigten der „Gaming-Branche“ und die Sendeunternehmen werden dazu führen, dass die begrenzten Einnahmen der ZPU aus der Privatkopievergütung künftig an mehr Berechtigte verteilt werden müssen und damit die Vergütung für den einzelnen Berechtigten sinken wird. Eine Kompensation durch das Erschließen weiterer Anspruchsschuldner mag diese Umverteilungen kurzfristig abfedern, aber dauerhaft stößt das System hier an seine Grenzen.

Die Vorschläge der Studie zu gesetzlich fixierten Vergütungssätzen, einer Festlegung des durchschnittlichen Marktpreises des Geräts oder Speichermediums als Ausgangswert sowie zu Änderungen auf verfahrensrechtlicher Ebene können durchaus hilfreich sein und wären daher aus Sicht der Games-Branche in einem möglichen Gesetzgebungsverfahren zu diskutieren.

Im Ergebnis kann jedenfalls festgehalten werden, dass das System der Privatkopie aus der Zeit gefallen ist und sich durch das Streaming und viele neue Nutzungsformen eben doch die Frage nach einer umfassenden, großen Reform stellt.

V. Zusammenfassung und Schlussbemerkung

Das Gutachten ist seit vielen Jahren von allen Stakeholdern als Grundlage für eine fundierte rechtspolitische Diskussion erwartet worden und enttäuscht nun qualitativ und fachlich auf ganzer Linie. Es sind handwerkliche Fehler und eine offensichtliche Unlust der Ersteller, sich in die einzelnen Teilmärkte einzuarbeiten, die eine dringend benötigte seriöse Grundlage desavouieren und von allen Seiten angreifbar machen. Auf dieser Grundlage kann leider eine faktenbasierte Diskussion nicht geführt werden. Im Zentrum des Gutachtens stand wohl der Versuch, alle Teilmärkte abstrakt in ein Schema zu pressen, um anschließend die erwünschten Ergebnisse belegen zu können. Es ist sehr schade, dass der eigentliche Auftrag der Studie damit konterkariert wurde. Das Gutachten ist eine mangelhafte Schlechtleistung und es ist dem Auftraggeber dringend angeraten, die Mängel beseitigen zu lassen. Wenn die Verfasser der Studie zumindest noch die schlimmsten, vor allem die tatsächlich falschen Aussagen, korrigieren würden, könnte die Übersicht über die Teilmärkte zumindest ein Ausgangspunkt für die weiteren Diskussionen zu möglichen politischen Reformvorschläge werden.