

Zum „Regierungs-Entwurf“ für ein
„Gesetz zur Anpassung des Urheberrechts
an die Erfordernisse des digitalen Binnenmarktes“



Der „Regierungs-Entwurf“ des BMJV vom 23. November 2020 ist aus Sicht der Kultur- und Kreativwirtschaft weiterhin nicht konsensfähig. Von den „Diskussions-Entwürfen I und II“ über den nicht abgestimmten Referenten-Entwurf hat das BMJV keine Versuche unternommen, den Interessensausgleich zwischen Plattformen, Nutzern und Rechteinhabern in einen angemessenen, die Intention der DSM-RL berücksichtigenden, Ausgleich zu bringen. Die nunmehr bekanntgewordenen Änderungen des BMJV verschärfen den Konflikt:

- **Europarechtswidrige und verfassungswidrige „Bagatell“-Klausel in neuem Gewand:**
Die neue Mechanik der §§ 9, 10, 5 UrhDaG-E im „Regierungs-Entwurf“ ist nichts anderes als eine neue sog. „Bagatell-Schranke“ in anderem Gewand. § 9 (1) i.V.m. § 12 (1) und (3) erlauben die öffentliche Wiedergabe eines Werkes bis zum Abschluss des Beschwerdeverfahrens gegen Zahlung einer verwertungsgesellschaftspflichtigen Vergütung und mit Haftungsfreistellung des Nutzers. Damit handelt es sich um eine gesetzliche Lizenz, die den Verwertern die Erstverwertungsrechte entzieht. Denn ob nun eine EU-rechtswidrige Schranke vorgesehen ist oder ob eine gesetzliche Lizenz unter Umkehrung jeder Beweislastregel geschaffen wird, ändert an der Rechtsfolge nichts: Dem Rechteinhaber wird faktisch die Kontrolle über sein Werk entzogen. Zudem werden hierbei auch die Urheberpersönlichkeitsrechte wie das Erstveröffentlichungsrecht oder das Recht gegen Entstellung ausgehebelt. Diese Folgen sind weiterhin weder mit Verfassungsrecht noch mit internationalem und europäischem Recht, insbesondere dem Dreistufentest vereinbar. **Die vorgeschlagene Regelung in § 10 UrhDaG-E ist ersatzlos zu streichen.**
- **Überdehnung der Privilegierung von Zitaten, Parodien, Karikaturen oder Pastiches:**
Der „Regierungs-Entwurf“ geht in § 5 i.V.m. § 9 UrhDaG-E davon aus, dass jede Art von vermeintlich „nutzergeneriertem“ Inhalt im Ergebnis entweder als Zitat, Parodie, Karikatur oder Pastiche zu privilegieren ist – wie aber das schlichte Hochladen von z.B. nahezu der Hälfte eines Spielfilms oder einer Halbzeit eines Fußball-Spiels, die als Beweislastregel gesetzlich verankerte „Mutmaßung“ zu begründen vermag, dass es sich dabei wohl um ein gesetzmäßiges Zitat, eine zulässige Parodie, eine rechtmäßige Karikatur oder eine erlaubte Pastiche handeln muss, nur weil ein Nutzer dies mit einem anderen beliebigen Inhalt kombiniert und selbst als gesetzlich erlaubt kennzeichnet, erschließt sich nicht. Erst recht nicht, wenn vom Anwendungsbereich des § 9 UrhDaG-E auch kommerzielle Nutzungen erfasst werden. Der in der Begründung behauptete Interessensausgleich wird dabei ad absurdum geführt, wenn die Regelungsvorschläge in § 5 i.V.m. § 10 UrhDaG-E auf rein quantitative Vorgaben abstellen. Ob sich der Nutzer auf die Privilegierungen einer Parodie, Karikatur oder eines Pastiches bzw. Zitats berufen kann, hängt aber anerkanntermaßen vielmehr vom Zusammenhang und dem Zweck der Verwendung als von deren reinen Umfang ab. Nur auf quantitative Maßstäbe abzustellen, verstößt insofern klar gegen den EU-Acquis und den Dreistufentest. Hier findet kein Interessensausgleich mit den berechtigten Interessen der Rechteinhaber statt, wie sie der EuGH vorsieht. Das tritt insbesondere in den Fällen offen zu Tage, in denen durch den „online by default“-Ansatz bei Rechteinhabern immense wirtschaftliche Schäden dadurch verursacht werden, dass ihnen durch gesetzliche „Mutmaßungen“ die effektive und schnelle Durchsetzung ihrer Rechte unmöglich gemacht wird – so insbesondere mit Blick auf Live-Sportveranstaltungen, Film-Premieren oder Single-Releases.

- **Keinerlei Änderung durch den „Regierungs-Entwurf“ beim Direktvergütungsanspruch:**
Der nunmehr in § 4 Abs. 3 UrhDaG-E vorgesehene neuartige „Direktvergütungsanspruch“ legt die Axt an Lizenz- und Geschäftsmodelle der Kreativbranche. Der Vorschlag ist nicht mit EU-Recht zu vereinbaren. Er stellt einen **Verstoß gegen die Vertragsfreiheit** dar – nämlich für die **Rechteinhaber** beim Aushandeln von Lizenzen mit den Diensteanbietern und für die **Autoren und Künstler im Verhältnis zu deren Lizenznehmern**. In Verbindung mit § 21 UrhDaG-E will der RegE ohne jeden Rechtsgrund auch die Rechte der anderen **Leistungsschutzberechtigten** – also **sogar der Hersteller – dem freien Markt komplett entziehen** und allein der Verwertung durch Verwertungsgesellschaften zugänglich machen. Das soll nach dem Entwurf selbst dann gelten, wenn Werke unerlaubt genutzt werden. Auch dann kann die Vergütung nur über Verwertungsgesellschaften geltend gemacht werden. Dieses vorgeschlagene System ignoriert **seit Jahren etablierte Lizenzsysteme, verhindert Innovation** und schafft einen neuen **Value Gap**. **Die Vorschrift ist zu streichen.**
- **Pre-flagging-Mechanismus:**
Auch der „Regierungs-Entwurf“ sieht eine **Selbsterklärung der Uploader**, aufgrund derer der hochgeladene Inhalt **immer zulässig** ist, vor – **ohne jedwedes Risiko einer Sanktion**. Er weicht nicht nur von der **Struktur und Logik des Artikels 17 der DSM-Richtlinie** ab, sondern **kehrt diese sogar um**. **Das Konzept sollte insofern dringend angepasst werden**. Hier ist ggf. eine Lösung über „trusted uploader“ oder mittels eines effektiven Beschwerde-Mechanismus, dessen Grundlagen sich in der Richtlinie bereits finden, denkbar. Denn das Konzept des „Regierungs-Entwurfs“ **verschlechtert** die Lage der Rechteinhaber gegenüber jenem des nicht abgestimmten Referenten-Entwurfs sogar noch.
- **Urhebervertragsrecht:**
Der RegE verschärft die Auskunftspflicht in § 32 d UrhG-E zu Lasten der Rechteinhaber, indem dieser nun „für die Zeit der Werknutzung“ Auskunft erteilt werden soll. Des Weiteren wurde die allg. Verhältnismäßigkeitsklausel bei § 32d Abs. 2 Ziff. 1 (bisheriger 1. Halbsatz) gestrichen und damit die Regelung klar verschlechtert. Dies ist inakzeptabel. Es bedarf hier dringend einer branchenspezifischen Ausnahmeregel, für die die DSM-Richtlinie auch Raum lässt. Auch die (rechtlich zweifelhafte) Rückwirkung der Transparenzpflicht in § 133 Abs. 3 UrhG-E wurde im RegE beibehalten. **Diese ist zwingend zu streichen**. Die erforderlichen Daten liegen für die Vergangenheit schlicht nicht vor.

Ganz generell mahnen wir ausdrücklich die Rückkehr zu einer inhaltlichen Auseinandersetzung an. Die bisherige Vorgehensweise des BMJV offenbart ein so noch nicht gekanntes Ausmaß an Außerachtlassen jedweder Argumente, unter Vernachlässigung jedweder Evidenz und unter wissentlicher Kollision mit inter- und supranationalem Recht und deutschem Verfassungsrecht. Sowohl rechtliche als auch wirtschaftliche Argumente der Kultur- und Kreativwirtschaft wurden bislang ignoriert.

BVMI – Bundesverband Musikindustrie e. V.

Reinhardtstraße 29
10117 Berlin

Der Bundesverband Musikindustrie (BVMI) vertritt die Interessen von mehr als 200 Tonträgerherstellern und Musikunternehmen, die mehr als 80 Prozent des deutschen Musikmarkts repräsentieren. Der Verband setzt sich für die Anliegen der Musikindustrie in der deutschen und europäischen Politik ein und dient der Öffentlichkeit als zentraler Ansprechpartner zur Musikbranche. Neben der Ermittlung und Veröffentlichung von Marktstatistiken sowie der Etablierung von Branchenstrukturen wie der B-to-B-Plattform PHONONET gehören branchennahe Dienstleistungen zum Portfolio des BVMI. Seit 1975 verleiht er die GOLD- und PLATIN-, seit 2014 auch die DIAMOND-AWARDS an die erfolgreichsten Künstler in Deutschland. Seit 1977 werden die Offiziellen Deutschen Charts im Auftrag des BVMI erhoben. Zur Orientierung der Verbraucher bei der legalen Nutzung von Musik im Internet hat der Verband 2013 die Initiative PLAYFAIR ins Leben gerufen.

BVPA – Bundesverband professioneller Bildanbieter e.V

Bergstraße 92
12169 Berlin

Der BVPA wurde 1970 in Berlin als Interessenvertretung für deutsche Pressebild-Agenturen und Bildarchive gegründet. Heute ist der BVPA führende Instanz in Deutschland und dem europäischen Raum für alle Fragen rund um visuelle Inhalte und vertritt kleine und große Bildanbieter in ganz Europa. Der Verband repräsentiert außerdem die Interessen von Unternehmen, die bildagenturnahe Services anbieten, z.B. technische und juristische Dienstleistungen wie Keywording, Rechteverfolgung und Vertrieb. Derzeit hat der BVPA über 80 Mitglieder.

DFB – Deutscher Fußball-Bund e.V.

Otto-Fleck-Schneise 6
60528 Frankfurt / Main

Der Deutsche Fußball-Bund e. V. (DFB) ist einer der größten Sportfachverbände der Welt. Mehr als sieben Millionen registrierte Mitglieder in knapp 25.000 Vereinen und rund 155.000 Mannschaften nehmen an dem vom DFB und seinen 21 Landes- und fünf Regionalverbänden organisierten Spielbetrieb teil. Der DFB vermarktet u.a. die audiovisuellen Medienrechte der Länderspiele der Frauen-Nationalmannschaft, der Spiele des DFB-Pokals der Frauen und Männer, der 3. Liga und der Frauen-Bundesliga.

DFL – Deutsche Fußball Liga GmbH

Guiollettstraße 44-46
60325 Frankfurt/Main

Der DFL Deutsche Fußball Liga e.V. ist der Zusammenschluss der 36 Profifußballklubs der Bundesliga und 2. Bundesliga in Deutschland. In seinem Auftrag organisiert die DFL Deutsche Fußball-Liga GmbH (DFL) die Ligawettbewerbe und vermarktet die Bundesliga und 2.

Bundesliga im In- und Ausland. Hierzu zählt insbesondere die Vermarktung der audiovisuellen Medienrechte an den Spielen der zwei obersten Spielklassen des deutschen Fußballs.

game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

Friedrichstr. 165
10117 Berlin

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie eSports-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Träger der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind Gesellschafter der USK und der Stiftung Digitale Spielekultur sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz. Unsere Games bereichern das Leben aller Menschen. Daher ist es unsere Mission, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen.

MPA – Motion Picture Association

Avenue des Arts, 46
1000 Brüssel
Belgien

Die Motion Picture Association (MPA) ist ein Verband, der die Interessen von internationalen Produktions- und Vertriebsunternehmen aus den Bereichen Film, Fernsehen und Home Entertainment vertritt. Mitglieder der MPA sind Netflix Studios, LLC, Paramount Pictures Corporation, Sony Pictures Entertainment Inc., Universal City Studios LLC, Walt Disney Studios Motion Pictures und Warner Bros. Entertainment Inc.

Produzentenallianz – Allianz Deutscher Produzenten - Film & Fernsehen e.V.

Kronenstraße 3
10117 Berlin

Die Allianz Deutscher Produzenten – Film & Fernsehen ist die unabhängige Interessenvertretung der deutschen Produzenten von Film-, Fernseh- und anderen audiovisuellen Werken. Sie repräsentiert mit über 280 Mitgliedern die wichtigsten deutschen Produktionsunternehmen und ist damit der maßgebliche deutsche Produzentenverband. Im nationalen und im internationalen Rahmen tritt die Produzentenallianz gegenüber Politik, Verwertern, Tarifpartnern und allen Körperschaften der Medien- und Kulturwirtschaft für die Belange der Produzenten ein.

SPIO – Spitzenorganisation der Filmwirtschaft e.V.

Murnastraße 6
65189 Wiesbaden

Die Spitzenorganisation der Filmwirtschaft e.V. (SPIO) vertritt die Interessen der deutschen Filmwirtschaft entlang der Wertschöpfungskette Filmproduktion, Postproduktion, Filmverleih,

Filmtheater und Home-Entertainment. Als Dachverband sind der SPIO derzeit 18 Berufsverbände angeschlossen. Ziel der SPIO ist es, den deutschen Film in seiner Vielfalt, Qualität und internationalen Wahrnehmung zu stärken und seine Wettbewerbsfähigkeit als Wirtschafts- und Kulturgut zu sichern.

Die SPIO unterhält mit der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) die älteste Selbstkontrollereinrichtung Deutschlands. Sie ist Mitglied im DFF, Deutsches Filminstitut & Filmmuseum, Gründerin der Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung und der Deutschen Filmkünstlernothilfe.

VAUNET – Verband Privater Medien e.V.

Stromstraße 1
10555 Berlin

VAUNET ist der Spitzenverband der privaten audiovisuellen Medien in Deutschland. Unter VAUNET – Verband Privater Medien e.V. firmiert seit dem 21. Mai 2018 der vormalige VPRT (Verband Privater Rundfunk und Telemedien) mit Sitz in Berlin und einem Büro in Brüssel. Zu den vielfältigen Geschäftsfeldern der rund 150 Mitglieder gehören TV-, Radio-, Web- und Streaming-Angebote.

Die Verbandsarbeit richtet sich an der konvergenten Entwicklung der Märkte für audiovisuelle Medien aus und gestaltet auf nationaler wie europäischer Ebene die Rahmenbedingungen aktiv mit. Der Wirtschaftsverband hat zum Ziel, Akzeptanz für die politischen und wirtschaftlichen Anliegen der audiovisuellen Medien zu schaffen sowie die große gesellschaftspolitische und kulturelle Bedeutung der Branche im digitalen Zeitalter ins Bewusstsein zu rücken.

VG Media – Gesellschaft zur Verwertung der Urheber- und Leistungsschutzrechte von Sendeunternehmen und Presseverlegern mbH

Lennéstraße 5
10785 Berlin

Die VG Media ist die Verwertungsgesellschaft der privaten Sendeunternehmen und Presseverleger mit Sitz in Berlin. Sie vertritt die Urheber- und Leistungsschutzrechte nahezu aller deutschen und mehrerer internationaler privater TV- und Radiosender sowie über 200 digitale verlegerische Angebote.

Zu den von der VG Media vertretenen Medienunternehmen zählen in den unterschiedlichen Bereichen TV-Stationen wie Sat.1, ProSieben, RTL, N24, SPORT1, CNBC Europe, AL Jazeera, Eurosport und VIVA, Radiosender wie ANTENNE BAYERN, Klassik Radio, RTL RADIO, Hit Radio FFH und radio ffn und digitale verlegerische Angebote wie welt.de, handelsblatt.com, haz.de, augsburger-allgemeine.de, derwesten.de, westfälische-nachrichten.de. Die VG Media ist eine von 13 in Deutschland zugelassenen Verwertungsgesellschaften und steht unter der Aufsicht des Deutschen Patent- und Markenamtes (DPMA).

VUT – Verband unabhängiger Musikunternehmer*innen e.V.

Hardenbergstr. 9a, Hof 2
10623 Berlin

*Der Verband unabhängiger Musikunternehmer*innen e. V. (VUT) vertritt die Interessen der unabhängigen Unternehmer*innen der deutschen Musikwirtschaft. Zu seinen Mitgliedern*

*zählen rund 1.200 Künstler*innen, die sich selbst vermarkten, Labels, Verlage, Vertriebe, Produzent*innen u.a. Insgesamt stehen unabhängige Musikunternehmer*innen für einen Marktanteil von 35 Prozent der genutzten Musikaufnahmen. Ihr Anteil an den jährlichen Neuveröffentlichungen liegt bei über 80 Prozent, damit leisten sie einen essenziellen Beitrag zur vielfältigen Kulturlandschaft in Deutschland. Kennzeichnend für VUT-Mitglieder ist neben ihrer Innovationsbereitschaft ein oft partnerschaftliches Verständnis in einer arbeitsteiligen Branche. VUT-Mitglieder sind oft in mehreren Gewerken zu Hause und betreiben beispielsweise neben ihrer eigenen Künstler*innenkarriere ein eigenes Label.*