

Stellungnahme

zum Urhebervertragsrecht in Art. 14 bis 16 der DSM-Copyright-Richtlinie

15.11.2017

Seite 1

Zusammenfassung

Mit Art. 14 bis 16 des RL-Entwurfes intendiert die Kommission, die Verhandlungsposition von Urhebern und ausübenden Künstlern gegenüber ihren Vertragspartnern zu stärken. Dies begrüßen wir sehr, denn nur mit starken Urhebern und ausübenden Künstlern können herausragende und vielfältige Inhalte geschaffen werden. Hierbei sollte jedoch ausschließlich die Branche und der Teil der Wertschöpfungskette reguliert werden, in der/dem auch ein maßgebliches Ungleichgewicht in den Verhandlungen und ihren Ergebnissen identifiziert wurde. Für die Branche der Softwareentwicklung beispielsweise bedürfte es einer expliziten Bereichsausnahme.

Gesetzliche Vergütungsansprüche einzuführen, klingt zwar fürs Erste nach einer Stärkung des Urhebers und ausübenden Künstlers. Im Ergebnis führt es aber zu komplexeren Lizenzwegen, deutlich mehr Verwaltungsaufwand und schlussendlich zu einer geringeren Vergütung für Urheber und ausübende Künstler.

Wir kommentieren im Folgenden auch die Kompromissvorschläge der Ratspräsidentschaft vom 30. Oktober 2017.

Da sich diese Stellungnahme lediglich auf die Themen des Urhebervertragsrechts konzentriert, möchten wir im Übrigen auf unsere umfassende [Stellungnahme zur DSM-Copyright-Richtlinie](#) verweisen.

Bereichsausnahmen für Computerprogramme und besondere Sektoren

Bitkom begrüßt das Anliegen, im Bereich der klassischen Kreativwirtschaft die Verhandlungsposition der Urheber und ausübenden Künstler zu stärken. Für Computerprogramme und die Softwareindustrie können diese Vorgaben jedoch nicht gelten. Hier bedarf es einer ausdrücklichen, vollständigen Bereichsausnahme in der Richtlinie. Denn

Bundesverband
Informationswirtschaft,
Telekommunikation
und Neue Medien e.V.

Judith Steinbrecher, LL.M.
**Bereichsleiterin Gewerblicher Rechts-
schutz & Urheberrecht**
T +49 30 27576-155
j.steinbrecher@bitkom.org

Albrechtstraße 10
10117 Berlin

Präsident
Achim Berg

Hauptgeschäftsführer
Dr. Bernhard Rohleder

Stellungnahme

Art. 14 bis 16 der DSM-Copyright-Richtlinie

Seite 2|6

die von der Europäischen Kommission in Erwägungsgrund 40 als Grund vorgebrachte gestörte Vertragsparität oder fehlende Verhandlungsmacht ist in diesem Marktsegment nicht im Ansatz gegeben. In diesem Marktsegment sind Urheber in erster Linie angestellte Softwareentwickler oder Freelancer auf Werkvertragsbasis. Die Vergütung der Arbeitnehmer erfolgt durch das regelmäßig gezahlte Arbeitsentgelt – in der Regel auf Basis von Tarifverträgen. Eine Einbeziehung der Computerprogramme in Art. 14 ff des RL-Entwurfes ist nicht erforderlich und wäre auch aus verfassungsrechtlicher Perspektive nicht geboten. Für den digitalen Standort Europa und die europäischen Softwarehersteller ist eine entsprechende Bereichsausnahme von elementarer Bedeutung.

Doch auch darüber hinausgehend sind branchenspezifische Faktoren unbedingt zu beachten – etwa im Bereich der audiovisuellen In-House-Produktion. Hier beeinflussen Arbeits-, Dienst- und Werkverträge die für die Rechteverwertung vergütungsrelevanten Fragen maßgeblich, sodass auch hier eine Ausnahmeregelung erforderlich ist.

Auskunftsanspruch, Art. 14

Grundsätzlich haben Urheber wie auch ausübende Künstler ein berechtigtes Interesse daran zu erfahren, wie ihre Werke verwertet werden. Deshalb unterstützen wir einen Auskunftsanspruch in der klassischen Kreativwirtschaft dort, wo er für die Ermittlung einer angemessenen Vergütung von Bedeutung ist.

Wichtig ist dabei jedoch, dass Auskunftsansprüche, wie es Art. 14 Nr. 1 des RL-Entwurfes auch vorgibt, unmittelbar gegenüber dem Vertragspartner des Urhebers oder Leistungsschutzberechtigten geltend gemacht werden, mit anderen Worten der Kreis der Auskunftspflichtigen sinnvoll beschrieben bleibt. Die jüngsten Entwürfe der Ratspräsidentschaft in Art. 14 Nr. 1a – wonach Auskunftsansprüche auch gegenüber Dritten, die nicht direkte Vertragspartnern sind, bestehen sollen – sind nicht nur ungerechtfertigt, sondern auch in der Praxis nicht umsetzbar. Bedenkt man, wie viele Urheber und Leistungsschutzberechtigte z. B. an einem audiovisuellen Werk beteiligt und wie komplex Verwertungsketten audiovisueller Medien – insbesondere auch hinsichtlich Zweit- und Drittverwertungen – sind, so zeigt sich sehr deutlich, dass ein Auskunftsanspruch des Urhebers gegenüber jedem Werknutzer nicht umsetzbar ist. Bestes Beispiel hierfür sind z. B. klassische lineare Kabelübertragungen, bei denen der Netzbetreiber über keine Informationen darüber verfügt, welche einzelnen Werke und Leistungen in den jeweiligen Programmen enthalten sind, die vom Netzbetreiber verbreitet werden. Aber auch bei Online-Angeboten wie z. B. Video-Streaming Abonnements wäre ein entsprechender Auskunftsanspruch nicht ansatzweise zu erfüllen. Derartige Dienste haben häufig keine Chance, von ihren Lizenzgebern auch Informationen zu den in den audiovisuellen Werken enthaltenen Werken (z. B. Musikwerken) und Leistungen sowie zu deren Urhebern und weiteren Schutzbe-

Stellungnahme

Art. 14 bis 16 der DSM-Copyright-Richtlinie

Seite 3|6

rechtigten zu erlangen. Grundsätzlich, d. h. nicht nur im audiovisuellen Bereich, stellt bei Online-Plattformen allein die Masse der Nutzungen und die Masse an betroffenen Werken bereits eine Herausforderung dar. Es werden potenziell hunderttausende Urheber über einen marktüblichen Online-Musikdienst angeboten, da diese in der Regel bis zu 40 Millionen Titel anbieten. Eine Auskunftspflicht gegenüber jedem einzelnen Urheber wäre nicht ansatzweise zu bewältigen. Der unmittelbare Vertragspartner hingegen hat allein schon zu Abrechnungszwecken die Möglichkeit, entsprechende Informationen bereit zu stellen.

Darüber hinaus sind wir der Auffassung, dass ein Auskunftsanspruch auf die Vertragsverhältnisse eingeschränkt werden kann, in denen kein nutzungsabhängiger oder aber sonst wiederkehrender Vergütungsanspruch (Beispiel: monatliche Teilhabe an Abonnement-Gebühren) vereinbart wurde. Unverhältnismäßig niedrige Vergütungen treten in der Regel nur bei sogenannten echten Buy-outs auf, wenn pauschal vergütet wird.

Auch wenn in Art. 14 des RL-Entwurfes zwar auf die Verhältnismäßigkeit Bezug genommen wird, so sollte dies im Interesse einer harmonisierten Regelung konkretisiert werden. So sollten Vertragspartner z. B. maximal ein Mal im Jahr in Anspruch genommen werden können. In den letzten Entwürfen der Ratspräsidentschaft soll eine Auskunft gemäß Art. 14 Nr. 1 „at least once a year“ möglich sein. Eine solche De-minimis-Regel zur Bestimmung der Verhältnismäßigkeit ist völlig überzogen und steht auch nicht im Verhältnis zu dem entstehenden Aufwand. Im Gegenteil sollten hier eher die deutsche Regelung in § 32d UrhG maßgeblich sein. Nach dieser kann „einmal jährlich“ Auskunft und Rechenschaft verlangt werden. Auch sollte es die Möglichkeit der Kostenerstattung geben (vgl. z.B. § 101 Abs. 2 Satz 3 des deutschen Urheberrechtsgesetzes oder § 55 Abs. 3 des deutschen Verwertungsgesellschaftengesetzes). Auch bedarf es einer konkreten De-Minimis-Regelung, die greift, wenn die Verwertungserlöse überproportional niedrig sind und der Aufwand unverhältnismäßig hoch ist.

Forderungen nach einem gesetzlichen Vergütungsanspruch, Art. 14a

Mit Änderungsantrag 923 wurde von den Abgeordneten Honeyball, Rozière, Ward, Grammatikakis, Tarabella, Berès, Griffin und Trüpel für den Bericht des Rechtsausschusses zur DSM-Copyright-Richtlinie ein neuer Artikel 14a vorgeschlagen. Nach dessen Wortlaut hätten Urheber und ausübende Künstler einen Vergütungsanspruch für die öffentliche Zugänglichmachung, der unverzichtbar ist und nur über Verwertungsgesellschaften geltend gemacht werden könnte.

In den Stellungnahmen des Industrie- und Kulturausschusses werden vergleichbare Forderungen geäußert. Lediglich in der Stellungnahme des Kulturausschusses wird in Art. 14a

Stellungnahme

Art. 14 bis 16 der DSM-Copyright-Richtlinie

Seite 4|6

Abs. 4 Satz 1 eine Einschränkung vorgenommen, nach der bei angemessenen Vertragsbedingungen der gesetzliche Vergütungsanspruch nicht gelten soll.

Die Vorschläge kommen einem gesetzlichen Vergütungsanspruch gleich, der massiv in die aktuelle Lizenzierungspraxis eingreifen und sie immens erschweren würde, ohne jedoch den Urhebern und ausübenden Künstlern finanzielle Vorteile zu schaffen.

Die Leistungsschutzrechte der ausübenden Künstler für die On-Demand-Verwertung beispielsweise werden vollständig und im Paket von den Labels oder Studios und Produzenten wahrgenommen. Dies bezieht sich sowohl auf die Vervielfältigungsrechte wie auch auf die Rechte zur öffentlichen Zugänglichmachung. Sie werden im Paket zusammen mit den eigenen Leistungsschutzrechten verhandelt.

Mit einem gesetzlichen Vergütungsanspruch für ausübende Künstler, der nur über Verwertungsgesellschaften geltend gemacht werden kann, kämen zu dem ohnehin komplexen Rechtklärungssystem und oft nicht einfachen Vertragsverhandlungen weitere Verhandlungspartner und weitere zu schließende Verträge hinzu. Dies sind administrative Hürden, die dem Aufbau eines legalen Angebots an attraktiven Inhalten in der EU entgegenstehen. So besteht zum Beispiel nach spanischem Recht bereits die Möglichkeit, einen Vergütungsanspruch für die öffentliche Zugänglichmachung geltend zu machen. Dies hat zu großer Rechtsunsicherheit und zu Rechtsstreitigkeiten in Spanien geführt, da z. B. die spanische Verwertungsgesellschaft AIE (Artistas Intérpretes o Ejecutantes) gegenüber Online-Musikdiensten einen entsprechenden Vergütungsanspruch geltend macht, obwohl die Dienste davon ausgehen konnten, dass ihnen die entsprechenden Rechte bereits durch ihre Labelverträge eingeräumt wurden. Darüber hinaus hätte ein gesetzlicher Vergütungsanspruch für die ausübenden Künstler keinerlei finanziellen Vorteile. Denn die Lizenzzahlungen der Online-Musikdienste an Labels würden in Zukunft reduziert werden, wenn die Labels nicht mehr in der Lage sind, die Leistungsschutzrechte für die On-Demand-Verwertung vollständig zu lizenzieren, sondern Vergütungsansprüche für die öffentliche Zugänglichmachung ausgeklammert würden. Ähnliches gilt für die Zahlungen von Video on Demand Diensten an aufführende Künstler. So werden z. B. Schauspieler von Produzenten in Spanien für die öffentliche Zugänglichmachung der audiovisuellen Werke nicht mehr vergütet, da der gesetzliche Vergütungsanspruch für die öffentliche Zugänglichmachung der Aufführungen der Schauspieler von der Verwertungsgesellschaft AISGE wahrgenommen wird. Diese Vergütungsausfälle werden nicht durch den gesetzlichen Vergütungsanspruch kompensiert. Hinzu käme, dass die zusätzliche Beteiligung von Verwertungsgesellschaften bei der Lizenzierung von Autoren – und Leistungsschutzrechten dazu führen würde, dass den Autoren und ausübenden Künstlern Vergütungen verloren gehen würden, bei Verwertungsgesellschaften können die Verwaltungskosten nicht sel-

Stellungnahme

Art. 14 bis 16 der DSM-Copyright-Richtlinie

Seite 5|6

ten bis zu 15% und die zusätzlichen Kulturabgaben bis 20% der Einnahmen ausmachen (siehe Jahresberichte der Verwertungsgesellschaften).

Im audiovisuellen Bereich wäre auch keine gebündelte, EU-weite Rechtklärung über Verwertungshubs wie ICE möglich, d. h. für den Stream einer Serie in ganz Europa müssten nicht nur Verträge mit den Produzenten geschlossen werden, sondern darüber hinaus noch mit mehreren weiteren Verwertungsgesellschaften in den 27 weiteren Mitgliedsstaaten. In vielen Ländern werden die einzelnen Nutzungsrechte von unterschiedlichen Verwertungsgesellschaften wahrgenommen, d. h. man muss von ca. 100 zusätzlichen Verträgen ausgehen. So werden z. B. gesetzliche Vergütungsansprüche von Urhebern und aufführenden Künstlern für die öffentliche Zugänglichmachung in Spanien momentan von vier Verwertungsgesellschaften geltend gemacht (SGAE, DAMA, AIE und AISGE). Die Verwaltungskosten (auf Seiten der Verwertungsgesellschaften aber vor allem auch auf Seiten des Streaming-Diensts) würden ins Absurde vervielfacht. Darüber hinaus würde die Gefahr der Doppelvergütung für die Streaming-Dienste erheblich steigen.

Im Bereich der Urheberrechte von Liedtextern und Komponisten und deren Vervielfältigung zeigt sich, dass die Wahrnehmung der Rechte über Verwertungsgesellschaften kommerziell nicht richtig funktioniert hat und auch nicht mehr zeitgemäß ist. So haben die großen Musik-Verlage basierend auf einer Empfehlung der Europäischen Kommission schon vor vielen Jahren die Vervielfältigungsrechte aus den Verwertungsgesellschaften wieder herausgezogen, um sie bilateral an die Dienste zu lizenzieren. Die Einführung des Artikels 14a würde diese Entwicklung konterkarieren, da dadurch Rechte von den Labels zwangsweise auf Verwertungsgesellschaften übertragen würden.

In vielen Ländern in Europa (z. B. Deutschland, Dänemark, Frankreich, Großbritannien, Niederlande) wird eine faire Vergütung von Autoren und aufführenden Künstlern in der Filmindustrie bereits durch kollektive Vereinbarungen («gemeinsame Vergütungsregeln» oder «collective bargaining agreements») gesichert, die jederzeit an aktuelle Umstände angepasst werden können; die Vergütung wird zeitnah und ohne Abzüge an die Künstler ausgezahlt und sichert effektiv eine höhere Vergütung der Künstler als die kollektive Rechtswahrnehmung. So ist die durchschnittliche jährliche Vergütung der Künstler in Mitgliedstaaten, in denen kollektive Vereinbarungen verbreitet abgeschlossen werden, erheblich höher als in anderen Mitgliedstaaten (z. B. auch höher als in Spanien, wo gesetzliche Vergütungsansprüche bereits bestehen).

Ein gesetzlicher Vergütungsanspruch für Urheber und ausübende Künstler würde dazu führen, dass sie an der Verwertung weniger verdienen als bisher. Dies kann nicht im Interesse des europäischen Gesetzgebers sein. Rechte zur Vertragsanpassung und Auskunfts-

Stellungnahme

Art. 14 bis 16 der DSM-Copyright-Richtlinie

Seite 6|6

ansprüche sind bei weitem wirksamer, um die Position der Autoren und ausübenden Künstler zu stärken.

Anspruch auf Vertragsanpassung, Art. 15

Der Anspruch auf Vertragsanpassung nach Art. 15 des RL-Entwurfes sollte nur dann greifen, wenn zwischen Erträgen und Vorteilen aus der Nutzung des Werkes sowie der vereinbarten Gegenleistung ein auffälliges Missverhältnis besteht, so verlangt zum Beispiel der bereits sehr weitgehende § 32a des deutschen Urheberrechtsgesetzes, dass ein angemessenes Verhältnis besteht, wonach »die Vergütung angemessen [ist], wenn sie im Geschäftsverkehr nach Art und Umfang der eingeräumten Nutzungsmöglichkeit, insbesondere nach Dauer, Häufigkeit, Ausmaß und Zeitpunkt der Nutzung, unter Berücksichtigung aller Umstände üblicher- und redlicherweise zu leisten ist«. Hierbei sollte in den Wortlaut *Netto*-Erträge zur Klarstellung mit aufgenommen werden, denn nur diese sind für die Bewertung eines Missverhältnisses von Relevanz. Auch können die Erträge nur von Relevanz sein, wenn sie im unmittelbaren Zusammenhang mit dem jeweiligen Werk stehen. Bei nutzungsunabhängigen Pauschalvergütungen können etwaige höhere Erträge nicht zwangsläufig auf die Nutzung eines konkreten Werkes zurückgeführt werden. Auch sollte der angemessene zeitliche Betrachtungsrahmen der Zeitpunkt des Vertragsabschlusses sein: Es bestünde die Wahrscheinlichkeit, dass das vor allem von Vertretern des/in Bezug auf den audiovisuellen Sektor/s immer wieder vorgebrachte Argument, das System sei (notwendig) auf die »Quersubventionierung« vieler nicht so stark reüssierender oder sogar Verluste erzeugender »Anläufe« mittels weniger letztlich erfolgreicher Werke angewiesen, erheblich geschwächt wird. Für die Beurteilung, ob ein Missverhältnis vorliegt, wäre demnach also der »bescheidene Ertrag« dieser Anläufe mit zu berücksichtigen.

Bitkom vertritt mehr als 2.500 Unternehmen der digitalen Wirtschaft, davon gut 1.700 Direktmitglieder. Sie erzielen allein mit IT- und Telekommunikationsleistungen jährlich Umsätze von 190 Milliarden Euro, darunter Exporte in Höhe von 50 Milliarden Euro. Die Bitkom-Mitglieder beschäftigen in Deutschland mehr als 2 Millionen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Zu den Mitgliedern zählen 1.000 Mittelständler, mehr als 400 Start-ups und nahezu alle Global Player. Sie bieten Software, IT-Services, Telekommunikations- oder Internetdienste an, stellen Geräte und Bauteile her, sind im Bereich der digitalen Medien tätig oder in anderer Weise Teil der digitalen Wirtschaft. 80 Prozent der Unternehmen haben ihren Hauptsitz in Deutschland, jeweils 8 Prozent kommen aus Europa und den USA, 4 Prozent aus anderen Regionen. Bitkom fördert und treibt die digitale Transformation der deutschen Wirtschaft und setzt sich für eine breite gesellschaftliche Teilhabe an den digitalen Entwicklungen ein. Ziel ist es, Deutschland zu einem weltweit führenden Digitalstandort zu machen.