

Stellungnahme

zum Regierungsentwurf „Urhebervertragsrecht“

1. Juni 2016

Seite 1

Bitkom vertritt mehr als 2.300 Unternehmen der digitalen Wirtschaft, davon gut 1.500 Direktmitglieder. Sie erzielen mit 700.000 Beschäftigten jährlich Inlandsumsätze von 140 Milliarden Euro und stehen für Exporte von weiteren 50 Milliarden Euro. Zu den Mitgliedern zählen 1.000 Mittelständler, 300 Start-ups und nahezu alle Global Player. Sie bieten Software, IT-Services, Telekommunikations- oder Internetdienste an, stellen Hardware oder Consumer Electronics her, sind im Bereich der digitalen Medien oder der Netzwirtschaft tätig oder in anderer Weise Teil der digitalen Wirtschaft. 78 Prozent der Unternehmen haben ihren Hauptsitz in Deutschland, 9 Prozent kommen aus Europa, 9 Prozent aus den USA und 4 Prozent aus anderen Regionen. Bitkom setzt sich insbesondere für eine innovative Wirtschaftspolitik, eine Modernisierung des Bildungssystems und eine zukunftsorientierte Netzpolitik ein.

Einleitung

Die Bundesregierung hat am 16. März 2016 einen Regierungsentwurf zur verbesserten Durchsetzung des Anspruchs der Urheber und ausübenden Künstler auf angemessene Vergütung verabschiedet (im Folgenden „RegE“ oder „UrhG-E“). Mit der Gesetzesänderung wird insbesondere die Stärkung der individualrechtlichen Stellung der Kreativen intendiert.

Bitkom begrüßt es, dass die Bundesregierung den Referentenentwurf maßgeblich überarbeitet hat. Die Bundesregierung erkennt zu Recht, dass Computerprogramme sowie das damit verbundene Vertragsverhältnis zwischen Urheber und Verwerter nicht gleich zu werten ist, wie das in der klassischen Kreativbranche. Auch die Einschränkung des Auskunftsanspruchs an unmittelbare Vertragspartner ist bei praxisnaher Betrachtung nur konsequent. Dennoch sehen wir weiterhin Verbesserungsbedarf, der dringend in der laufenden parlamentarischen Debatte zu berücksichtigen ist.

Die Stellungnahme des Bundesrates zum RegE bedeutet hinsichtlich der Ziffern 2, 3, 5 und 7 inhaltlich eine Verschlechterung zum RegE und ist daher bezüglich dieser Ziffern abzulehnen. Begrüßt wird hingegen Ziffer 6, nach der laut Bundesrat zu prüfen und klarzustellen ist, dass unter den in §§ 32d und 40a UrhG-E erwähnten Computerprogramme auch Computer- und Videospiele zu verstehen sind. Darüber

Bundesverband
Informationswirtschaft,
Telekommunikation
und Neue Medien e.V.

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

Albrechtstraße 10
10117 Berlin

Präsident
Thorsten Dirks

Hauptgeschäftsführer
Dr. Bernhard Rohleder

Stellungnahme Regierungsentwurf zum Urhebervertragsrecht

Seite 2|8

hinausgehend wird zu den einzelnen Ziffern jeweils in den u.g. Abschnitten Stellung bezogen.

Die Anmerkungen im Einzelnen:

— Anwendungsbereich des Regierungsentwurfes

Laut Regierungsentwurf geht man von einer „gestörten Vertragsparität“ und „fehlender Verhandlungsmacht“ aus, die dazu führe, dass „Kreative [...] alle Rechte am Werk beziehungsweise an ihren Leistungen gegen eine unangemessene Einmalzahlung aus der Hand geben“. Kreativen fehle die Markt- und Verhandlungsmacht, um den Anspruch auf angemessene Vergütung tatsächlich durchzusetzen. Dies führe zu unangemessen niedrigen Vergütungen der Urheber und ausübenden Künstler. Ohne ein solches Marktversagen empirisch auch nur ansatzweise belegt zu haben, setzte sich die Bundesregierung bereits im Koalitionsvertrag 2013 zum Ziel, eine gesetzliche Neuregelung zur „Verbesserung der Position der Urheber“ und zur „angemessenen Vergütung der Kreativen“ zu finden.

In den Ausführungen zum wirtschaftlichen Hintergrund des Gesetzentwurfes wird erläutert, dass das Urheberrecht eine wichtige Grundlage der Kultur- und Kreativwirtschaft und damit eines Bereiches darstelle, der erheblich zur Wertschöpfung in Deutschland und Europa beitrage. Dabei werden unter Kultur- und Kreativwirtschaft diejenigen gewerblichen Unternehmen verstanden, die sich mit der Schaffung, Produktion und Verbreitung von kulturellen Gütern und Dienstleistungen befassen. Unterteilt werden könne die Kulturwirtschaft – so lautete es in der Begründung zum Referentenentwurf (A. 3. a)) – in die Teilmärkte Musikwirtschaft, Buchmarkt, Kunstmarkt, Filmwirtschaft, Rundfunkwirtschaft, darstellende Künste, Designwirtschaft, Architekturmarkt und Pressemarkt. Die Kreativbranche umfasse auch den Werbemarkt und die Software- und Spieleherstellerindustrie.

Dieser Definitionsansatz ist zwar per se nicht falsch, aber dennoch deutlich zu hinterfragen. Davon abgesehen hat die Bundesregierung auch im Regierungsentwurf nicht ausreichend berücksichtigt, dass für den Schutz von Computerprogrammen die eingangs wiedergegebene Problemdarstellung in der Praxis durchweg völlig unbekannt ist. Die Stellung von Urhebern allgemein, aber auch die lizenzrechtlichen Anforderungen in der klassischen Kultur- und Kreativwirtschaft, sind in ihrer Ausgangssituation ganz anders zu erfassen und ggf. zu bewerten, als z. B. in der Softwareindustrie, wo Urheber in erster Linie angestellte Softwareentwickler oder Freelancer auf Werkvertragsbasis sind. Nicht ohne Grund sieht das aktuelle Urheberrechtsgesetz deshalb bereits zahlreiche Sondervorschriften vor, die die urheberrechtlichen Fragen rund um Computerprogramme und Datenbanken gesondert regeln. Es bestand und besteht keinerlei Bedarf nach gemeinsamen Vergütungsregelungen, noch wurden Gerichtsverfahren über eine angemessene Vergütung oder deren Anpassung nach § 32 UrhG (alte Fassung, „Bestsellerparagraph“) geführt. Es besteht also keinerlei Regelungsbedarf und keinerlei Eingriffsnotwendigkeit für den Gesetzgeber. Dafür benennt die Begründung auch keinerlei Anhaltspunkt. Umso weniger wird eine Notwendigkeit der Geltung der vorgeschlagenen Regelungen für den Schutz von Computerprogrammen auch nur in irgendeiner Weise begründet.

Stellungnahme Regierungsentwurf zum Urhebervertragsrecht

Seite 3|8

Zwar hat die Bundesregierung den Gesetzesentwurf dahingehend korrigiert, als sie nun eine Bereichsausnahme für Computerprogramme in § 32d Abs. 2 Nr. 2 und § 40a Abs. 3 Nr. 2 des RegE vorsieht. Diese Bereichsausnahme reicht jedoch nicht aus:

Computerprogramme müssen vom Grundsatz her aus dem RegE ausgeklammert werden. Anderenfalls bestünde die Möglichkeit, diese Bereichsausnahme durch §§ 36, 36a Urheberrechtsgesetz (im Folgenden „UrhG“) zu umgehen. Denn gemäß §§ 36, 36a UrhG (mit den weiteren Folgen der neu intendierten §§ 36b und 36c UrhG-E) könnten zugunsten von angestellten oder frei beschäftigten Softwareentwicklern agierende Interessenvereinigungen künftig versuchen, erleichtert Vergütungsregeln zu erzwingen. Auf diesem Weg eröffnet der RegE entsprechenden Interessenvereinigungen eine Vorlage, etwa die Rechte aus § 32d und § 40a UrhG-E nachträglich doch „durch die Hintertür“ zu erzwingen. So könnte gemäß der ursprünglichen Intention wiederum erzwungen werden, dass individuelle Softwareentwickler gegen ihren Arbeitgeber/ Auftraggeber umfassendere Auskunfts- und Rechenschaftsansprüche sowie zusätzlich zu ihrer Vergütung entsprechende Umsatzbeteiligungen erhalten und/oder Ausschließlichkeitsrechte zurückziehen, um schließlich die für den Arbeitgeber/ Auftraggeber entwickelte Software meistbietend der Konkurrenz anzubieten. Allein von den weiter aufrecht erhaltenen Regelungen der §§ 36, 36a UrhG geht also auch de iure und de facto eine erhebliche Gefahr aus, die schon deshalb naheliegt, weil derartige und andere Reformüberlegungen schon seit längerer Zeit u.a. in der Rechtswissenschaft vertreten werden (s. a. S. 12 des RegE) – gewichtige Stimmen auf die sich entsprechende Interessenvereinigungen entscheidend stützen könnten, um sie nötigenfalls auch gerichtlich flankiert durchzusetzen.

Wir fordern den Deutschen Bundestag deshalb auf, den § 69a Abs. 5 UrhG dahingehend zu ergänzen, dass die explizit in **fett** aufgeführten, kritischen Regelungen in der Neufassung des Gesetzes nicht auf Computerprogramme Anwendung finden:

„§ 69a Abs. 5 UrhG wird wie folgt ergänzt:

§ 69a Gegenstand des Schutzes

(...)

(5) Die Vorschriften der §§ 95a bis 95d **sowie die Vorschriften der §§ 32 Absatz 2, 32d, 36 bis 36c, 40a und 41** finden auf Computerprogramme keine Anwendung.“

Zu unserer detaillierten Argumentation, warum es überhaupt einer Bereichsausnahme für Computerprogramme bedarf, verweisen wir auf unsere [Stellungnahme zum Referentenentwurf](#).

§ 32 UrhG-E Angemessene Vergütung

Wir begrüßen es, dass die Problematik im Zusammenhang mit dem im RefE noch in § 32 Abs. 2 UrhG-E zur Ergänzung vorgesehenen Satz 3 („Eine Vergütung nach Satz 2 ist in der Regel nur dann angemessen, wenn der Urheber für mehrfache Nutzungen desselben Werkes Anspruch auf jeweils gesonderte Vergütung hat.“) erkannt wurde.

Stellungnahme Regierungsentwurf zum Urhebervertragsrecht

Seite 4|8

Gleichwohl stellt auch der nun alternativ in § 32 Abs. 2 Satz 2 UrhG-E eingefügte Begriff „Häufigkeit“ als Kriterium für die Angemessenheit eine Gefahr dar.

Zum einen legt die erfolgte Einführung des Wortes „Häufigkeit“ – ohne eine Ausnahme für Computerprogramme zu treffen – nahe, eine Umsatzbeteiligung bzw. einen flankierenden Auskunftsanspruch von Softwareentwicklern an der Häufigkeit zu messen, mit der etwa ein Unternehmen seine Software an Kunden vertreibt.

Doch nicht nur mit Blick auf die Software-Industrie ist entscheidend, zu dem Kriterium der „Häufigkeit“ zumindest klarzustellen, dass nichtdestotrotz auch Pauschalvergütungen angemessen sein können. Bitkom widerspricht ausdrücklich der Auffassung des Bundesrats, dass mit dem Kriterium der „Häufigkeit“ sichergestellt werden sollte, dass „Kreative für Werkeleistungen, die auf unterschiedlichen Distributionswegen oder wiederholt genutzt werden auch weitere Vergütungen erhalten.“

§ 32d UrhG-E Anspruch auf Auskunft und Rechenschaft

Der Entwurf zu § 32d UrhG-E regelt den Anspruch auf Auskunft und Rechenschaftserteilung des Urhebers gegen den Werknutzer über den Umfang der Werknutzung und die hieraus gezogenen Erträge und Vorteile. Dies soll auch dann gelten, wenn ein Pauschalhonorar vereinbart wurde. Passivlegitimiert soll – so wurde es zu Recht im RegE korrigiert – nicht jeder Werknutzer sein, sondern lediglich der unmittelbare Vertragspartner des Urhebers.

Einführend sei angemerkt, dass es dem RegE jedoch weiterhin bezogen auf den o. g. Fall an einer Regelung analog zu §101 Abs. 2 Satz 3 UrhG oder § 55 Abs. 3 Verwertungsgesellschaftengesetz mangelt, nach denen der zur Auskunft Verpflichtete von dem Auskunft Ersuchenden den Ersatz der für die Auskunftserteilung erforderlichen Aufwendungen verlangen kann. Dies ist zu ergänzen, denn nur so können Missbrauch und unbegründeter Überinanspruchnahme entgegen gewirkt werden.

Der RegE schränkt den Auskunftsanspruch auf eine einmalige Auskunft pro Jahr ein. Der RefE sah diesbezüglich noch vor, dass eine Auskunft „mindestens einmal jährlich“ zu erteilen sei. Eine vom RegE abweichende Regelung hinsichtlich der Anzahl der Auskunftserteilungen stünde außer Verhältnis und würde eine Pflicht zur Kostenerstattung erst Recht unumgänglich machen.

Bitkom hält es für äußerst wichtig, dass der RegE den Auskunftsanspruch auf unmittelbare Vertragspartner als Passivlegitimierte einschränkt. Bedenkt man, wie viele Urheber z.B. an einem audiovisuellen Werk beteiligt sind und wie komplex Verwertungsketten audiovisueller Medien – insbesondere auch hinsichtlich Zweit- und Drittverwertungen – sind, so würde ein Auskunftsanspruch des Urhebers gegenüber jedem Werknutzer einen nicht mehr zu überschauenden und kaum handhabbaren bürokratischen Aufwand und Kosten bedeuten, sofern er in der Praxis überhaupt umsetzbar wäre. Dies stellt Bitkom insbesondere im Bereich der klassischen linearen Kabelübertragung in Frage, vorausgesetzt, die Weiterverbreitungsunternehmen sind überhaupt als „Werknutzer“ im Sinne des § 32d UrhG-E anzusehen. Aber auch bei Online-Angeboten wie Streaming Abonnements wäre ein

Stellungnahme Regierungsentwurf zum Urhebervertragsrecht

Seite 5|8

entsprechender Auskunftsanspruch nicht ansatzweise zu erfüllen. Derartige Dienste haben in der Regel keine Chance, von ihren Lizenzgebern auch Informationen zu den in den audiovisuellen Werken enthaltenen Musikwerken und deren Urhebern zu erlangen. Grundsätzlich, d. h. nicht nur im audiovisuellen Bereich, stellt bei Online-Plattformen allein die Masse der Nutzungen und die Masse an Werken bereits eine Herausforderung dar. Es werden potenziell hunderttausende Urheber über einen einfachen Online-Musikdienst angeboten. Eine zusätzliche Auskunftspflicht für jeden einzelnen Urheber wäre hier nicht zu bewältigen.

Auch wenn Hostprovider hinsichtlich des Auskunftsanspruches bereits nicht passivlegitimiert sind und es ohnehin an dem Kriterium der „Entgeltlichkeit“ mangelt, so wäre auch technisch z.B. bei User Generated Content eine Bestimmung des Urhebers und des Nutzungsumfangs gar nicht möglich. Doch auch jenseits von User Generated Content wäre zum Beispiel in Social Media Gruppen die Bestimmung des Territoriums unmöglich. Auch der Datenschutz würde unüberwindbare Hürden aufzeigen.

Hinzu kommt auch bei klassischen Content Providern die mangelnde Transparenz dazu, an welchem Werk welche Urheber beteiligt sind.

In diesem Zusammenhang stellt sich auch die generelle Frage, wie ein Werknutzer überhaupt die erforderliche Sicherheit erlangen kann, dass der Auskunft Ersuchende überhaupt Berechtigter ist. Solange die Lizenzgeber die notwendige Transparenz nicht gewährleisten, können die Lizenznehmer/Werknutzer auch den Urhebern keine Auskunft erteilen.

Auch ist zu bedenken, dass ein derartiger Auskunftsanspruch immer wieder im Konflikt zu Geheimhaltungsverpflichtungen stehen kann. In der Gesetzesbegründung wird dies zwar als Anhaltspunkt für eine „Unverhältnismäßigkeit“ gesehen. Dies reicht jedoch nicht aus. Eine Geheimhaltungsvereinbarung sollte immer eine Unverhältnismäßigkeit begründen, ohne dass der Vertragspartner detailliertere Beweispflichten hinsichtlich des Geheimhaltungsinteresses hat.

Total-Buyout-Verträge, bei denen eine genaue Aufschlüsselung der Nutzung gerade vermieden werden soll, würden aus Lizenznehmer-Sicht uninteressant werden. Derartige Total-Buyout-Verträge sind jedoch in der Software-Entwicklung Gang und Gäbe und wichtiger Bestandteil für die Finanzierung solcher oft sehr investitionsintensiver Projekte. Die in § 32d Abs. 2 Nr. 2 UrhG-E durch die Bundesregierung eingebrachte Ausnahme für Computerprogramme stellt vor dem Hintergrund der oben erläuterten Erwägungen keine ausreichende Abhilfe dar. Wenn die Bundesregierung gerade die Total-Buyout-Verträge, die auf Basis eines gestörten „level playing field“ geschlossen wurden, zu diesem Regierungsentwurf bewegt haben, so sollte der Anwendungsbereich der Regelung auch nur auf diese konkreten Fälle beschränkt werden. Auf die Software-Industrie trifft dieser Fall nicht zu. Zur weiteren Argumentationslage verweisen wir auf unsere obigen Ausführungen („Anwendungsbereich“).

Die Software-Industrie zeigt weitere Besonderheiten auf, die gegen einen Auskunftsanspruch sprechen, wie ihn noch der RefE vorsah: Wie oben bereits angemerkt, wird im Softwarebereich anders als im Buch- oder Musikbereich nur selten mit dem Urheber auf der Basis von Stücklizenzen abgerechnet. Den Aufwand für eine softwarebezogene

Stellungnahme Regierungsentwurf zum Urhebervertragsrecht

Seite 6|8

Rechenschaftspflicht bewertet Bitkom damit auch hier als unverhältnismäßig hoch. Hier müssten weltweite Rechnungslegungs- und Auskunftssysteme entwickelt werden, die in keinem Verhältnis zu dem Informationsnutzen für die betroffenen Urheber stehen. Auch würde es aufgrund der laufenden Fortentwicklung von Software durch unterschiedliche Programmierer teilweise kaum noch zu ermitteln sein, wer Urheber welcher weltweit genutzten Software ist.

— Gerade im Bereich „freier Software“ bzw. Open Source Software (OSS) wirken bei einzelnen Projekten (z.B. dem Linux Kernel) zum Teil mehrere tausend Urheber mit. Alle Miturheber hätten nach dem Gesetzentwurf Anspruch auf mindestens jährliche Auskunftserteilung. Damit würde der Gesetzentwurf letztlich den Einsatz von OSS indirekt verhindern, da viele Unternehmen den dann damit einhergehenden Verwaltungsaufwand scheuen würden. In der Regel wird der Allgemeinheit an OSS von den Urhebern nach § 32 Abs. 3 S.3 UrhG ein kostenfreies einfaches Nutzungsrecht eingeräumt. Daher macht das vorgesehene erweiterte Auskunftsrecht für die Urheber in diesen Fällen auch inhaltlich keinen Sinn. Ein zusätzliches Auskunftsrecht ist in dieser Konstellation nicht notwendig und nicht sinnvoll.

— Im Ergebnis ist festzuhalten, dass der Auskunftsanspruch, wie ihn § 32d UrhG-E vorschlägt, weder im Bereich der Softwarelizenzierung noch gegenüber Nicht-Vertragspartnern in der Wertschöpfungskette eine Berechtigung findet. Es ist auch nicht legitim, die Passivlegitimation von Vertragspartnern auf an „Auftragsproduktionen Mitwirkende“ auszudehnen, wie es der Bundesrat in seiner Stellungnahme fordert. Ein derart weiter Auskunftsanspruch steht aus den o.g. Gründen außer Verhältnis. Hierfür bedarf es Lösungen im Innenverhältnis.

Darüber hinaus mangelt es in § 32d UrhG-E weiterhin an einer Regelung zur Kostentragung. Entscheidend ist zudem, dass sich der Auskunftsanspruch nur auf „eine im ordnungsgemäßen Geschäftsbetrieb üblicherweise vorhandene Information“ beziehen kann.

§ 40a UrhG-E Recht zur anderweitigen Verwertung nach 10 Jahren bei pauschaler Vergütung

Der § 40a UrhG-E wurde im Regierungsentwurf zu Recht stark überarbeitet. Er sieht nun u.a. vor, dass der Urheber ein ausschließliches Nutzungsrecht gegen pauschale Vergütung nach Ablauf von zehn Jahren (mit Ausnahme eines einfachen Nutzungsrechtes) gegenüber dem ursprünglichen Verwerter zurückziehen kann.

Gemäß § 40a Abs. 3 Nr. 2 UrhG-E soll dies nicht gelten, wenn der Schutzgegenstand ein Computerprogramm ist. Unabhängig davon, dass die Bereichsausnahme in § 40a Abs. 3 Nr. 2 UrhG-E nicht ausreicht (siehe dazu oben „Anwendungsbereich“), ist dieses Regelungsmodell nicht nur für die im IT-Geschäft tätigen Unternehmen untragbar. Die Unterbindung von Total-Buyout-Verträgen nach 10 Jahren würde die Software-Industrie in Deutschland lahmlegen und auch in anderen Bereichen (unabhängig von Software) zu erheblichen Problemen führen (Wettbewerber kommen an Konzepte und Materialien, welche ursprünglich exklusiv für ein Unternehmen erstellt und von diesem auch vergütet wurden). Soweit Arbeitsplätze in der Software-Industrie betroffen sind, würde eine derartige Unterbindung bereits die eindeutige und nicht umsonst in § 69b UrhG getroffene Regelung unterlaufen,

Stellungnahme Regierungsentwurf zum Urhebervertragsrecht

Seite 7|8

wonach die Exklusivrechte an von Arbeitnehmern geschaffenen Computerprogrammen im Grundsatz schon automatisch per Gesetz auf den Arbeitgeber übergehen. Darüber hinaus ist es in der IT-Industrie üblich, dass Unternehmen Software und andere Werke von Unterlieferanten entwickeln und sich die ausschließlichen Nutzungsrechte an dem urheberrechtlich geschützten Werk einräumen lassen, um sicherzustellen, dass der Urheber nicht das gleiche Werk nochmals an einen Konkurrenten veräußert. Üblicherweise werden derartige Werkstücke in die Produkte des Lizenznehmers integriert (sog. „embedded Software“), der diese dann an seine Kunden veräußert. Dafür erhält der Urheber ein angemessenes Entgelt. Innovationstreiber wie Industrie 4.0 werden die Masse an mit „embedded Software“ befassten Branchen noch immens ausbreiten. Diese Branchen sind aber nicht vergleichbar mit der künstlerischen Branche, für die geplant ist - neben das Instrument der Verhandlung von angemessenen Vergütungen und ungeachtet der dabei zu erzielenden Ergebnisse - mittels der Gesetzesänderungen einen weiteren, vermeintlich erforderlichen Ausgleichmechanismus zu etablieren.

Eine Regelung wie in § 40a Abs. 1 UrhG-E würde den Lizenznehmer dazu zwingen, für das Nutzungsrecht frühestens nach 5, spätestens nach Ablauf von 10 Jahren eine weitere Vergütung entrichten zu müssen, obwohl er für das ausschließliche Recht bereits ein angemessenes Entgelt bezahlt hat.

Der Regierungsentwurf bringt vor allem die im IT-Geschäft tätigen Unternehmen in eine Abhängigkeit vom Urheber, die nicht gerechtfertigt ist. In der Begründung zum Gesetzentwurf wird behauptet, es bestehe kein Anlass für einen Rückzug des ausschließlichen Nutzungsrechts, wenn der Erstvertrag eine faire Beteiligung vorsehe. Diese Sicht läuft offensichtlich Gefahr, in der künftigen Rechtspraxis keinen Widerhall zu finden, sie wirkt bereits heute realitätsfern. Unter anderem übersieht der Gesetzentwurf nämlich, dass Konkurrenten des ausschließlichen Lizenznehmers versuchen könnten, diesen dadurch zu behindern, dass sie ihm das Nutzungsrecht durch ein überhöhtes Angebot entziehen oder seine Preiskalkulation zunichtemachen. Auch könnten Konkurrenten so versuchen, Informationen über das in die Programmierung eingeflossene Know-how des Lizenznehmers zu erlangen.

Auch in der klassischen Kulturwirtschaft würde ein solches Recht in erster Linie die kleinen und mittelständischen Unternehmen schädigen. Sie sind der Gefahr ausgesetzt, dass ein Künstler, den sie über Jahre aufgebaut haben, von großen finanzstarken Verlegern abgeworben wird. Der Anreiz, auch in noch unbedeutende Künstler zu investieren, ist mit einem solchen Recht nahezu genommen. Auch ist davon auszugehen, dass Garantiezahlungen oder Vorschüsse, von denen aktuell Urheber profitieren, eingestellt werden und diese von den Verwertern ausschließlich erfolgsbezogen vergütet werden. Leidtragender ist auch hier wieder der noch unbedeutende Künstler.

Im Ergebnis lässt sich nur festhalten, dass sowohl das Rückrufrecht, wie es der RefE noch vorsah, wie auch die Regelung im RegE oder aber die vom Bundesrat vorgeschlagene Erweiterung des § 40a UrhG-E auf jegliche „unangemessene, aber nicht zwangsläufig pauschale Vergütung“ aus den oben genannten Erwägungen vollumfänglich abzulehnen und damit ersatzlos zu streichen ist.

Wenigstens aber sollte für die anderweitige Nutzung von Computerprogrammen in § 69a Abs. 5 UrhG eine Ausnahme formuliert werden (siehe oben „Anwendungsbereich“).

§ 132 Abs. 3a UrhG-E Übergangsbestimmungen zu Verträgen

Bitkom begrüßt, dass der RegE nun vorsieht, dass der Auskunftsanspruch auf Sachverhalte aus Altverträgen nur dann angewandt werden kann, wenn diese zeitlich ein Jahr nach Inkrafttreten auftreten. Selbst ein Jahr ist für die Implementierung einer entsprechenden Datenaufbereitung allerdings noch sehr knapp bemessen.