



**Kurzstellungnahme zum „Referentenentwurf für ein zweites
Gesetz zur Regelung des Urheberrechts in der
Informationsgesellschaft“ komplexe digitale Kulturgüter
(Computerspiele) betreffend.**

an

Bundesjustizministerin Brigitte Zypries
Berlin, den 13. November 2004

Vorbemerkung

Computerspiele sind die ersten und mit Abstand populärsten sog. „digital born artefacts“. Als eine neue Werkart, die in ihrem kennzeichnenden Merkmal, der Interaktivität, nicht ohne Computer vorstellbar wäre, entwickelten sie sich in den letzten vier Jahrzehnten zu einer selbstverständlichen und alltäglichen Freizeitbeschäftigung. Sie waren und werden auch zukünftig eine kaum zu unterschätzende Triebfeder bei der Vermittlung und Weiterentwicklung computergestützter Kulturtechniken sein. In den letzten Jahren haben sich viele Forschungsprojekte und –initiativen gegründet, die speziell zu Computerspielen arbeiten. Wirtschaftlich haben sie sich neben dem Film- und Musikbereich zu einem gleichwertigen Mitspieler im nationalen und internationalen Unterhaltungsgeschäft entwickelt. So ist mittlerweile auch das Berufsbild „Computerspieleentwickler“ als ein zukunftsträchtiges anerkannt¹. Für die Qualität der Ausbildung ist es wichtig, dass auch der Zugang zu historischen Titeln im Rahmen des Unterrichts rechtlich auf eine solide Basis gestellt wird. So haben die hier gemachten Vorschläge auch konkrete Bedeutung für die zukünftige deutsche und europäische Innovationsfähigkeit.

Die Kritik der Unterzeichner am Referentenentwurf ist auf zwei Ebenen angesiedelt.

- 1) Computerspiele sind mit ihren Besonderheiten trotz ihrer großen Bedeutung nicht ausreichend im Referentenentwurf berücksichtigt.

¹ So ist z.B. ist die Ausbildung zum Game Designer der Ausbildungseinrichtungen Games Academy und L4 BafÖG berechtigt.

- 2) Die Möglichkeiten der Bewahrung von Computerspielen sowie ihrer Nutzung für Bildungszwecke sind im vorliegenden Referentenentwurf unzureichend bzw. nicht eindeutig geregelt.

zu 1)

Computerspiele sind ihrer Natur nach ein Zwitter. Das *Computerprogramm*, das das Spiel steuert, ist ein Programm i.S.d. §§ 69a ff UrhG. Das Computerspiel als solches ist nach überwiegender Ansicht als filmähnliches Werk geschützt.

Der gebräuchliche Begriff „Multimediawerk“ (MMW) trifft dabei auf Computerspiele nicht zwangsläufig zu. Bei MMW wird üblicherweise davon ausgegangen, dass es sich um ein Werk handelt, bei dem bereits vorliegende Werke wie Video, Ton und Texte durch Software lediglich miteinander verknüpft werden. Computerspiele hingegen verwenden zu großen Teilen keine bereits vorliegenden Werke in diesem Sinne. Regelmäßig produziert nämlich die den Spielen zugrunde liegende Software je nach Spielsituation erst die sichtbare Spielwelt und –handlung. Diese wird üblicherweise nur für diesen einen individuellen Augenblick geschaffen, so dass diese bei jedem Durchspielen prinzipiell andere sind.

Durch die unterschiedlichen Regelungen für Filme und Computerprogramme entsteht Rechtsunsicherheit.

Um Unklarheiten und zukünftige Rechtsunsicherheiten zu vermeiden, setzen sich die Unterzeichner dafür ein, dass Computerspiele als eigener Begriff in das neue Urheberrechtsgesetz aufgenommen werden. Ihre Spezifika wie auch Bedeutung für unsere Kultur lassen dies mehr als geboten erscheinen. Würde man die Computerspiele z.B. als eigenständige Werkform in den Werkkatalog des § 2 UrhG aufnehmen, könnten derartige Rechtsunsicherheiten beseitigt werden. Dies erfordert allerdings zusätzliche entsprechende Regelungen, die die urheberrechtliche Doppelnatur von Computerspielen berücksichtigt.

In folgenden Bereichen sehen die Unterzeichner eine konkrete und dringende Notwendigkeit gegeben, die Besonderheiten von Computerspielen zu berücksichtigen.

2a) Bewahrung

Digitale Datenträger haben nur eine begrenzte Lebensdauer. So ist üblicher Weise z.B. ein magnetischer Datenträger nach rund 10 Jahren nicht mehr lesbar. Hat man das Werk bis dahin nicht auf einen anderen Datenträger kopiert, ist es verloren.

Hinzu kommt die Alterung der Originalhardware. So ist die herrschende Annahme, dass Hardware vor allem aufgrund physikalischer und chemischer Prozesse im Inneren der Mikrochips nur eine begrenzte Lebensdauer hat (Etablierte Wissenschaftler wie Ed Rothenberg gehen von ca. 30 Jahren aus). Will man danach noch auf die Werke zugreifen, muss man sie über softwarebasierte Archivierungslösungen bewahren. Dazu muss man die Werke ebenfalls von ihren

originalen Datenträgern auf moderne umkopieren, um sie dann z.B. in Verbindung mit Emulatoren betreiben zu können. Dies geht nicht, ohne potentiell implementierte DRM Massnahmen zu umgehen.
Die Unterzeichner fordern daher, den § 95 b auf Computerspiele anzuwenden.

Des weiteren fordern die Unterzeichner, dass Bibliotheken/ Archive und Museen, die keinen unmittelbaren oder mittelbaren wirtschaftlichen oder kommerziellen Zweck verfolgen, in dem Fall, dass ein Rechteinhaber an einem Computerspiel nicht ermittelt werden kann, um ihn nach § 95b für die Herausgabe einer Schrankennutzungsmöglichkeit bei Einsatz von technischen Maßnahmen in Anspruch zu nehmen, für erhaltende, archivarische Maßnahmen in Bezug auf Computerspiele eine Ausnahme vom Umgehungsverbot nach § 95a erhalten. Hintergrund ist die dynamische Entwicklung des Marktes, die eine weitere Besonderheit der Computerspielbranche darstellt. Da der Lebenszyklus der Computerspiel-Entwicklerfirmen und –verlage kürzer ist als der in anderen Branchen, ist es nicht unüblich, dass für ein nur zehn Jahre altes Spiel selbst Spezialisten (geschweige denn eine normale Bibliothek) den Lizenzhalter nicht mehr ermitteln können.

Mit dieser Regelung würde eine Erkenntnis nachvollzogen, die auch der Modifikation des US-amerikanischen DMCA vom 28.10.2003 zu Grunde lag:

On October 28, 2003, the Librarian of Congress, on the recommendation of the Register of Copyrights, announced the classes of works subject to the exemption from the prohibition against circumvention of technological measures that control access to copyrighted works. The four classes of works exempted are:

[...]

(3) Computer programs and video games distributed in formats that have become obsolete and which require the original media or hardware as a condition of access.

[...]

[Quelle: <http://www.copyright.gov/1201/>]

Wo der Klageweg des § 95b aus Mangel an einem Adressaten leerläuft, und digitale Kulturgüter verloren zu gehen drohen, muss den für ihre Bewahrung zuständigen Bibliotheken, Archiven und Museen, die keinen unmittelbaren oder mittelbaren wirtschaftlichen oder kommerziellen Zweck verfolgen, die Mittel an die Hand gegeben werden, technische Schutzmaßnahmen selbst zu umgehen. Wir regen daher an, für bewahrende Zwecke eine eigene Museums- und Archivschränke zu implementieren, die den Verlust des Kulturguts Computerspiel verhindert. Eine solche Schranke könnte z.B. auf die Spiele beschränkt werden, die auf obsolete Hardware- und Betriebssystemkombinationen angewiesen sind, da gerade sie es sind, deren Verlust befürchtet werden muss.

2 b) Bildung

Die Unterzeichner setzen sich dafür ein, die Bildungsschränke des § 52a so auszugestalten, dass auch Computerspiele zustimmungsfrei für Unterricht und Forschung ihrer interaktiven Natur gemäß genutzt werden können. Auch für die neue Bibliotheksschränke des § 52b halten sie die Klarstellung für erforderlich, dass Bibliotheken auch Computerspiele in ihren Beständen ihren Nutzern elektronisch zugänglich machen dürfen. Des Weiteren halten sie den Erhalt der

Bildungsschranke § 52a für notwendig und fordern daher, die zeitliche Begrenzung des § 52a gemäß § 137k UrhG zu streichen oder zumindest den Automatismus einer ersatzlosen Streichung, wie es § 137k vorsieht, durch eine Evaluation zu ersetzen.

Die Unterzeichner schließen sich der u.a. vom „Aktionsbündnis Urheberrecht in Forschung und Wissenschaft“ am 19.10.2004 geäußerten Kritik am § 52b an. Es ist nicht einsichtig, warum lediglich öffentliche Bibliotheken Werke an elektronischen Leseplätzen zugänglich machen dürfen. Gerade im Bereich der interaktiven digitalen Unterhaltung sind weit größere Sammlungen in privater Initiative entstanden². Daher fordern die Unterzeichner gemäß der EU Richtlinie (2001/29/EG) Art. 5 Abs.2b neben öffentlichen Bibliotheken auch Bildungseinrichtungen, Museen und Archive, sofern sie denn keinen unmittelbaren oder mittelbaren wirtschaftlichen oder kommerziellen Zweck verfolgen, ebenfalls in den neuen § 52b miteinzubeziehen.

Autor: Andreas Lange (DiGA e.V.)

DiGA e.V. steht für „Digital Game Archive“ und ist seit 2002 im Berliner Vereinsregister unter der Nummer 21545 Nz eingetragen und als gemeinnützig nach Abs. A, Nr. 3 der Anlage 1 zu § 48 Abs. 2 EstDV anerkannt. Ziel von DiGA e.V. ist die Erforschung von Strategien der Langzeitbewahrung von Computerspielen.

Erstunterzeichner:

Thomas Dlugaiczky
Inhaber Games Academy

Julian Raul Kücklich
Centre for Media Research
School of Media and Performing Arts
University of Ulster

Andreas Lange
1. Vorsitzender DiGA e.V.

Prof. Dr. Maic Masuch
Juniorprofessor für Computerspiele
Institut fuer Simulation und Graphik
Otto-von-Guericke-Universitaet Magdeburg

Mathias Mertens
Zentrum fur Medien und Interaktivität
Justus-Liebig-Universitat Gießen

Dr. Britta Neitzel
Universität Kassel

² So z.B. im Berliner Computerspiele Museum (www.computerspielemuseum.de)

IAG Kulturforschung

Prof. Dr. Rolf F. Nohr
Juniorprofessur f. Medienkultur
HBK Braunschweig / Institut f. Medienforschung (IMF)

Prof. Gunther Rehfeld
Grafik und Bildbearbeitung
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design Medien Information (DMI) in Gründung
Fachbereich Medientechnik

Dr. Klaus Spieler
Geschäftsführer und Vorstandsmitglied Förderverein für Jugend und Sozialarbeit
e.V. (Träger des Computerspiele Museums)

Prof. Eku Wand
Studiengang Kommunikationsdesign
Fachgebiet Mediendesign/Multimedia
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig (HBK)
Institut für Medienforschung (IMF)