

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.
Charlottenstr. 62
10117 Berlin
Telefon: 030 2408779-0
Fax: 030 2408779-11
E-Mail: office@biu-online.de
www.biu-online.de

Stellungnahme

**zum Entwurf eines Gesetzes zur verbesserten Durchsetzung
des Anspruchs der Urheber und ausübenden Künstler auf
angemessene Vergütung (BT-Drs. 18/8625)**

23. Juni 2016

Die Bundesregierung hat am 16. März 2016 den Gesetzentwurf eines Gesetzes zur verbesserten Durchsetzung des Anspruchs der Urheber und ausübenden Künstler auf angemessene Vergütung beschlossen und nach der Stellungnahme des Bundesrates und einer Gegenäußerung der Bundesregierung an den Bundestag übersandt. Am 9. Juni 2016 wurde der Gesetzentwurf in erster Lesung im Deutschen Bundestag beraten. Als Verband der deutschen Computer- und Videospielebranche möchten wir Ihnen in dieser Stellungnahme die Besonderheiten der Branche erläutern und auf erforderliche Änderungen hinweisen.

Der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. ist der Verband der deutschen Computer- und Videospieleindustrie. Seine 26 Mitglieder sind Entwickler, Publisher und Anbieter von digitalen Spielen, die über 85 Prozent des deutschen Marktes sowie rund 55 Prozent der Beschäftigten der deutschen Games-Branche repräsentieren. Der BIU ist Träger des weltweit größten Events für Computer- und Videospiele, der gamescom. Darüber hinaus ist der BIU Gesellschafter der Freiwilligen Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware (USK) und der Stiftung Digitale Spielekultur sowie Mitausrichter des Deutschen Computerspielpreises. Als Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema digitale Spiele.

Das Gesetzesvorhaben ist für die Computer- und Videospielebranche, die am dynamischsten wachsende Medienbranche, von herausragender Bedeutung. Computer- und Videospiele sind ein äußerst arbeitsteiliges und international verzahntes Medium, sowohl bei der Entwicklung als auch im Vertrieb. Anders als ein deutschsprachiges Buch oder ein journalistischer Beitrag werden digitale Spiele regelmäßig nicht nur für den deutschen Heimatmarkt entwickelt, sondern für den globalen Markt. Die deutsche Games-Branche steht dabei unter enormem Wettbewerbsdruck. Bereits heute hat die hiesige Computer- und Videospielebranche mit erheblichen Standortnachteilen zu kämpfen, andere Länder wie Frankreich, Großbritannien, Kanada oder jüngst Polen haben das große Potenzial der Branche erkannt und für die Entwicklung von Computer- und Videospiele ideale Standortbedingungen und umfangreiche Produktionsförderungen geschaffen. In Deutschland hingegen beschränkt sich die Förderung des Bundes auf eine Beteiligung an den Preisgeldern des Deutschen Computerspielpreises. Deutschland ist zwar einer der international stärksten Absatzmärkte für digitale Spiele, ist als Produktionsstandort jedoch international nur wenig relevant. Zuletzt betrug der Marktanteil hierzulande entwickelter Spiele am deutschen Gesamtumsatz mit Computer- und Videospiele nur noch rund sieben Prozent. Bereits heute sind große Investitionen bzw. Aufträge großer international agierender Publisher an deutsche Entwicklungsstudios sehr selten. Vor diesem Hintergrund entscheiden die nun geplanten Weichenstellungen im Urhebervertragsrecht maßgeblich über die Zukunft der deutschen Games-Branche.

Der BIU begrüßt ausdrücklich die im Vergleich zum Referentenentwurf des Bundesministeriums der Justiz und für Verbraucherschutz vorgenommenen Änderungen. Insbesondere die Ausnahme von Computerprogrammen aus dem Anwendungsbereich dieses Gesetzes geht in die richtige Richtung und berücksichtigt damit existenzielle Probleme, die beispielsweise ein Rückrufrecht hervorgerufen hätte. Eine Rückkehr zu Formulierungen aus dem Referentenentwurf lehnen wir klar ab.

Trotz allem verkennt auch der überarbeitete Entwurf die besondere Situation der Computer- und Videospieldwirtschaft und könnte daher massive Kollateralschäden – sowohl standortpolitisch als auch für das Verhältnis von Urhebern und Verwertern – hervorbringen.

I. Charakteristische Merkmale der Computer- und Videospieldbranche

Für eine gesetzliche Neuregelung des Urhebervertragsrechts müssen die charakteristischen Merkmale der Computer- und Videospieldbranche, die sie von anderen Kultur- und Kreativbranchen unterscheiden, berücksichtigt werden:

1. Computer- und Videospiele sind konvergentes Medium, mit entsprechend konvergenten Verwertungsstufen

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.

2. Computer- und Videospiele sind komplexe Werke

An der Entwicklung eines digitalen Spiels ist eine Vielzahl unterschiedlicher Gewerke und Kreativer beteiligt. In ein Videospield 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 sogenannten 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 „Gesamtwertes“ zurück. Auch Miturheberschaft (§ 8 UrhG) und Werkverbindungen (§ 9 UrhG) tragen zur Komplexität der Kreativ-Beiträge zu Videospielden bei, weil die Urheber vielfach in organisierten Produktionsumgebungen tätig werden. Letztendlich werden in der Computer- und Videospieldbranche in aller Regel nicht einzelne Urheber und ihre Werke vermarktet, sondern sogenannte IPs (Intellectual Properties).

3. Es liegt keine gestörte Vertragsparität vor

Anders als in vielen anderen Kreativbranchen gibt es in der Computer- und Videospieldbranche einen akuten Fachkräftemangel. Gut ausgebildete Fachkräfte werden durchgehend in allen Gewerken der Spieleentwicklung gesucht. Entsprechend groß ist das Engagement der Unternehmen beim Recruiting neuer Mitarbeitern 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. Darüber hinaus ist die Festanstellung der Urheber bei Deutschlands Entwicklerstudios die Regel und nicht die Ausnahme.

4. Medium und Branche sind international sehr stark verzahnt

Computer- und Videospiele sind ein internationales Medium, das nicht nur für einen globalen Markt entwickelt und vertrieben wird, sondern auch bei der Entwicklung regelmäßig grenzüberschreitend geschaffen wird. Entwicklerstudios in verschiedenen Ländern und Rechtsordnungen arbeiten häufig gemeinsam an einem Spiel. Rechte müssen daher praktikabel lizenziert werden können.

5. Games regelmäßig keine abgeschlossenen Werke, basieren auf innovativen Geschäftsmodellen

Computer- und Videospiele sind immer seltener abgeschlossene Werke, die auf einem physischen Datenträger verkauft werden. Anders als ein Buch, ein journalistischer Beitrag oder ein Film sind sie nicht in sich abgeschlossen. Durch Patches oder Downloadable Content, sogenannte DLCs, werden Spiele stetig verändert und erweitert. Spiele folgen immer häufiger der Logik von Software as a Service, sodass sie zunehmend als Dienstleistung betrachtet werden können. Die Computer- und Videospielebranche hat (auch um massive Urheberrechtsverletzungen zu verhindern) innovative Geschäftsmodelle wie Free-to-Play-Spiele entwickelt. Kunden erwerben hier kein abgeschlossenes Spiel, sondern können ein Spiel grundsätzlich kostenlos spielen. Geld (oftmals nur Cent-Beträge) geben die Nutzer bei diesen Games per Mikrotransaktionen lediglich für zusätzliche Level, eine individuelle Gestaltung ihrer Spielfigur oder vergleichbare Inhalte aus. Dieses Geschäftsmodell ist nicht mehr vergleichbar mit einem einmaligen Kaufpreis für ein abgeschlossenes Produkt, wie es in vielen anderen Branchen der Kultur- und Kreativbranche nach wie vor üblich ist.

Aufgrund dieser spezifischen Charakteristika von Computer- und Videospiele und ihrer Entwicklungs- und Verwertungsprozesse besteht bei dem nun vorliegenden Gesetzesentwurf weiterer Nachbesserungsbedarf.

II. Änderungsbedarf am RegE

Wir schlagen daher folgende Änderungen an dem nun vorliegenden Gesetzentwurf vor:

1. Zum Auskunftsanspruch, § 32d RegE

1.1 Ausnahme für Computerprogramme und komplexe Werke

Richtigerweise wurden Computerprogramme entsprechend Art. 2 Abs. 3 der Computerprogramm-Richtlinie (Richtlinie 2009/24/EG) vom Anwendungsbereich des Auskunftsanspruchs ausgeschlossen.

Die Gesetzesbegründung stellt unter Nummer 3 (§ 32d) auf die hohe Nachfrage der Branche nach Mitarbeitern ab, sodass hier die Vertragsparität gegeben sei. Ferner wird auf die Besonderheiten der Werkart hinsichtlich ihrer Schaffung, Nutzung und Funktion verwiesen. Dies gilt selbstverständlich nicht nur für den Software-Anteil eines Spiels und das Programmieren von Spielen, sondern ebenso für alle anderen Gewerke der Spieleentwicklung. Die von der Bundesregierung angenommene, weite Auslegung des Begriffs Computerprogramme ist insbesondere mit Blick auf europarechtliche Vorgaben nicht ausreichend. Neben Computerprogrammen müssen mit Blick auf die Rechtsprechung des EuGH (Nintendo-Entscheidung vom 23.1.2014) auch komplexe Werke wie Computerspiele explizit vom Auskunftsanspruch ausgenommen werden, nur so kann hinreichende Rechtssicherheit gewährleistet werden.

Im Übrigen sind bei komplexen Werken die einzelnen Beiträge von oft Tausenden von Kreativen kaum zuzuordnen. Programmiererelemente werden oft mehrfach von mehreren Programmierern gleichzeitig geschrieben und dann von Dritten weiterentwickelt. Welche einzelnen Beiträge überhaupt Schöpfungshöhe erreichen und damit eine Werkqualität erreichen, ist auch aufgrund des gegebenenfalls begrenzten Spielraums eines einzelnen Kreativen oft fraglich. Das Maß der durch den Gesetzentwurf den Unternehmen auferlegten Komplexität wird zudem gesteigert durch viele Fälle, in denen mehrere Kreative gemeinsam als Miturheber gemäß § 8 UrhG tätig werden und als solche als Gesamthandsgemeinschaft nur zur gesamten Hand Auskunft verlangen könnten. Letzteres wiederum würde in vielen Fällen zu Interessenkonflikten unter den Urhebern führen. Jedenfalls ist auch die Ausnahme „untergeordneter Beiträge“ vom Auskunftsanspruch für komplexe Werke wie Videospiele oder Filme unpraktikabel, weil dies im Einzelfall stets eine aufwändige rechtliche Überprüfung erforderlich macht, ob der einzelne Beitrag untergeordnet oder überhaupt schöpferisch einzuordnen ist.

Im Bereich der Games zum Beispiel für Smartphones und Tablets erwirtschaften viele Unternehmen ihre Erträge mit Mikrotransaktionen, die sich oftmals im Cent-Bereich bewegen. Richtigerweise nimmt der Gesetzentwurf unverhältnismäßige Auskunftsansprüche und untergeordnete Beiträge aus. Die Begriffe „Unzumutbarkeit“ oder „untergeordneter Beitrag“ bleiben allerdings vage und provozieren damit Rechtsunsicherheit. Daher müsste zumindest klargestellt werden, dass bei komplexen Werken die Bestandteile regelmäßig lediglich einen untergeordneten Beitrag darstellen und ein Auskunftsanspruch jedenfalls bei Mikrotransaktionen unverhältnismäßig ist. Ansonsten drohen jahrelange Verfahren, die solche Geschäftsmodelle auf tönernen Füßen stellen und somit Innovationen und Wachstum behindern würden.

Bisherige Formulierung in § 32d Abs. 2 Nr. 1:

„der Urheber einen lediglich untergeordneten Beitrag zu einem Werk, einem Produkt oder einer Dienstleistung erbracht hat; untergeordnet ist ein Beitrag insbesondere

dann, wenn er den Gesamteindruck eines Werkes oder die Beschaffenheit eines Produktes oder einer Dienstleistung wenig prägt,..."

Änderungsvorschlag in § 32d Abs. 2 Nr. 1:

„der Urheber einen lediglich untergeordneten Beitrag zu einem Werk, einem Produkt oder einer Dienstleistung erbracht hat; untergeordnet ist ein Beitrag insbesondere dann, wenn er den Gesamteindruck eines Werkes oder die Beschaffenheit eines Produktes oder einer Dienstleistung wenig prägt **oder zu einem komplexen Werk beiträgt**,...“

1.2 Angestellte Urheber vom Auskunftsanspruch ausnehmen

Grundsätzlich fehlt es an einer sachlichen Rechtfertigung für Auskunftsansprüche von Arbeitnehmern. Arbeitnehmer erhalten für ihre Arbeitsleistung eine pauschale Vergütung. Damit sollte der Verwerter – so zumindest bisher die Rechtsprechung des BGH – dem Urheber zunächst keine Rechenschaft darüber schuldig sein, in welchem Umfang er das Werk nutzt. Denn ein Auskunftsanspruch soll die Ermittlung der angemessenen Vergütung ermöglichen. Das monatliche Arbeitsentgelt ist jedoch regelmäßig angemessen. Wie die Gesetzesbegründung zu Nummer 7 (§ 40a) ausführt, ist zu berücksichtigen, dass der Arbeitnehmer oder Beamte sein Entgelt unabhängig von der Verwertbarkeit seines Werkes empfängt, also das wirtschaftliche Risiko nicht zu tragen hat. Dies gilt selbstverständlich auch für den Auskunftsanspruch. Daher ist es nur konsequent und aus Gründen der Rechtssicherheit auch erforderlich, die Ausnahme auch in § 32d vorzusehen und dies in der Gesetzesbegründung klarzustellen.

Bisherige Formulierung in § 32d Abs. 1:

„Bei entgeltlicher Nutzung seines Werkes kann der Urheber von seinem Vertragspartner einmal jährlich Auskunft und Rechenschaft über den Umfang der Werknutzung und die hieraus gezogenen Erträge und Vorteile auf Grundlage der im Rahmen eines ordnungsgemäßen Geschäftsbetriebes üblicherweise vorhanden Informationen verlangen.“

Änderungsvorschlag in § 32d Abs. 1:

„Bei entgeltlicher Nutzung seines Werkes kann der Urheber von seinem Vertragspartner einmal jährlich Auskunft und Rechenschaft über den Umfang der Werknutzung und die hieraus gezogenen Erträge und Vorteile auf Grundlage der im Rahmen eines ordnungsgemäßen Geschäftsbetriebes üblicherweise vorhanden Informationen verlangen, **sofern das Werk nicht im Rahmen eines Arbeitsverhältnisses erstellt wurde**.“

2. Gemeinsame Vergütungsregeln, § 36 Abs. 2 Satz 2 RegE

In der Computer- und Videospiegelbranche gibt es schon aus Gründen der oben beschriebenen Konvergenz der Branche (siehe dazu I. 1. und I. 2.) keine dedizierten Urheberverbände. Vielmehr ist der unterzeichnende Branchenverband BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware ein Abbild dieser Konvergenz der Branche, der sowohl Entwickler als auch Verleger der Branche vertritt. Die Branche ist, wie oben geschildert, zudem sehr heterogen und umfasst einerseits viele kleine Entwickler-Studios, andererseits jedoch vergleichsweise wenige mittelständische und große Studios, die jedoch den überwiegenden Teil der Arbeitsplätze und Beschäftigten der Branche sichern. Schon aus diesem Grund haben sich in der Computer- und Videospiegelbranche keine Verbandsstrukturen herausgebildet, die der aktuelle Gesetzentwurf voraussetzt und die geeignet wären, gemeinsame Vergütungsregeln zu verhandeln. Darüber hinaus sind die meisten Beschäftigten in der Branche angestellte Arbeitnehmer, so dass gemeinsame Vergütungsregeln hier kein passendes Instrumentarium darstellen. Zuletzt widerspricht das Überstülpen von traditionellen Verbandsstrukturen und gewerkschaftlicher Organisation anderer Medienbranchen dem Selbstverständnis der Branche. Diese negative Koalitionsfreiheit ist auch verfassungsrechtlich geschützt.

So hat sich in der Computer- und Videospiegelbranche eine sehr spezifische Verbandsstruktur etabliert, klassische Strukturen anderer Branchen (Arbeitgeberverband und Gewerkschaften oder auch exklusive Verwerter- und Urheberverbände) sind der Branche fremd. Die Verbände der Games-Branche vertreten gleichermaßen Verwerter und Kreative, Anliegen der Verbände sind allgemeine Belange der Branche. Der aktuelle Gesetzesentwurf ist dazu geeignet, die grundsätzlich bewährten Strukturen der Branche zu zerstören zugunsten eines politisch gewollten, traditionellen Systems, das der Konvergenz der Branche in keiner Weise entspricht. Sollte in der Branche der Wille nach gemeinsamen Vergütungsregeln entstehen, so muss die Möglichkeit gegeben sein, dass diese Regeln entsprechend der Struktur der Branche vereinbart werden. Es sollte daher klar definiert werden, auf welche Kriterien für den „überwiegenden Teil der jeweiligen Urheber oder Werknutzer“ im Sinne des § 36 Abs. 2 Satz 2 des Gesetzentwurfs abzustellen ist – auf die Anzahl der Nutzungen oder die Anzahl der nutzenden Unternehmen. Ansonsten wären ähnliche Auseinandersetzungen wie die zwischen Branchengewerkschaften und Einheitsgewerkschaften um die Tarifeinheit in Betrieben zu befürchten. Daher ist auch ein hinreichender Minderheitenschutz im Sinne der negativen Koalitionsfreiheit angezeigt.

Bisherige Formulierung in § 36 Abs. 2 Satz 2:

„Eine Vereinigung, die den überwiegenden Teil der jeweiligen Urheber oder Werknutzer vertritt, gilt als ermächtigt im Sinne des Satzes 1, es sei denn, die Mitglieder fassen einen entgegenstehenden Beschluss.“

Änderungsvorschlag in § 36 Abs. 2 Satz 2:

„Eine Vereinigung, **deren Mitglieder den überwiegenden Teil der jeweiligen Nutzungsrechtseinräumungen verantworten**, gilt als ermächtigt im Sinne des Satzes 1, es sei denn, die Mitglieder fassen einen entgegenstehenden Beschluss.“

3. Recht zur anderweitigen Verwertung, § 40a RegE

3.1 Schutz charakteristischer Spiel-Elemente

Es ist zu begrüßen, dass der Gesetzentwurf statt eines Rückrufsrechts nun ein Recht der anderweitigen Verwertung vorsieht. Das beim Erstverwerter verbleibende einfache Nutzungsrecht sorgt für Rechts- und Planungssicherheit. Für eine dauerhafte Exklusivität kann nur aufgrund einer gemeinsamen Vergütungsregel abgewichen werden.

Grundsätzlich handelt es sich bei dieser Regelung um eine Einschränkung der Vertragsfreiheit, die eine langfristige Auswertung für beide Vertragsparteien deutlich erschwert. Ein Recht der anderweitigen Verwertung wird die Entwicklung neuer Computerspiele allerdings deutlich behindern, wenn ein einzelner Urheber seine Rechte abzieht und sie nur noch eingeschränkt genutzt werden dürfen. Insbesondere bei erfolgreichen Spiele-Serien wie „Anno“, „Die Siedler“ oder „Lara Croft“ werden manche Spielelemente über deutlich mehr als zehn Jahre genutzt. Häufig sind dies Elemente, die zwar nicht – wie vom Gesetzentwurf berücksichtigt – als Marke oder Design bzw. Geschmacksmuster geschützt sind, die aber doch für die Vermarktung des Gesamtwerkes, also des Videospiele, von essentieller Bedeutung sind. Beispielsweise ist eine Spielfigur wie „Lara Croft“ weder als Marke noch als Geschmacksmuster geschützt, jedoch ist sie wesentlich für die Vermarktung und auch die Weiterentwicklung des Gesamtwerkes Videospiele. Daher ist die Einschränkung der anderweitigen Verwertung bei Marken und Designs nicht ausreichend. Es wäre zudem marken- und designrechtlich unzulässig, gleichsam vorsorglich eine Vielzahl von Werken als Marke bzw. als Design schützen zu lassen. Derartige Markenmeldungen wären beispielsweise mangels dem markenrechtlich erforderlichen „markenmäßigen Benutzungswillen“ absolut schutzunfähig im Sinne des Markenrechts. Gleiches gilt für Designs und Geschmacksmuster.

Eine anderweitige Verwertung von Werken wäre daher schädlich oder sogar missbräuchlich, weil sie das sichtbare, charakteristische Spielelement freigibt, ohne dass die dahinterstehenden Entwicklungs- und Marketingkosten vielleicht schon amortisiert sind. Daher sollten nicht nur Werke, die für eine Marke oder ein Design bestimmt sind, ausgenommen werden.

Bisherige Formulierung in § 40a Abs. 3 Nr. 4:

„das Werk mit Zustimmung des Urhebers für eine Marke oder ein sonstiges Kennzeichen, ein Design oder ein Gemeinschaftsgeschmacksmuster bestimmt ist oder

Streichungs- und Ergänzungsvorschlag in § 40a Abs. 3 Nr. 4:

„das Werk mit Zustimmung des Urhebers für eine Marke oder ein sonstiges Kennzeichen, ein Design oder ein Gemeinschaftsgeschmacksmuster bestimmt ist **oder aus sonstigen Gründen für die Vermarktung eines komplexen Werkes wesentlich ist oder**“

3.2 Wiederaufnahme eines Vorkaufsrechts

Hinsichtlich aller anderen Rechte könnte das Recht zur anderweitigen Verwertung auch negative Effekte für den deutschen Mittelstand haben. Denn tendenziell könnten die marktstärksten Teilnehmer durch das ermöglichte Herauskaufen der Rechte über den Urheber profitieren. Außerdem führt dies zu steigenden Gesamtkosten, weil die Erwerbskosten für Rechte an erfolgreichen Produkten steigen werden (*race to the top*). Daneben steigen aber auch die Opportunitätskosten an eigenentwickelten Produkten wegen des Risikos des Exklusivitätsverlusts, weil Abwehrstrategien beispielsweise durch komplementäre Schutzrechte, Markenportfolios u.a. entwickelt werden, sodass die Auswertung von zurückgerufenen Rechten mit weiteren Kosten belastet ist. Daher wäre es – auch im Interesse des Urhebers – sinnvoll, das im Referentenentwurf vorgesehene Vorkaufsrecht gemäß § 40b RefE entsprechend der §§ 463 bis 473 BGB neben den bisherigen Ausnahmen zu ergänzen, damit die Fortführung erfolgreicher Mittelstands-Produktionen gegen eine angemessene Vergütung möglich bleibt.

Ergänzungsvorschlag in § 40b (neu):

„(1) Macht der Urheber von seinem Recht zur anderweitigen Nutzung Gebrauch, so finden zugunsten des ersten Inhabers des Nutzungsrechts die Vorschriften über das Vorkaufsrecht nach den §§ 463 bis 473 des Bürgerlichen Gesetzbuches entsprechende Anwendung. An die Stelle des Kaufvertrags tritt die Vereinbarung mit dem anderen Vertragspartner gemäß § 40a Absatz 1.

(2) Die Frist zur Ausübung des Rechts entsprechend § 469 Absatz 2 Satz 1 des Bürgerlichen Gesetzbuchs beträgt einen Monat.“