

Vom Like zum Lohn: Die Plattformökonomie von Online-Games und der Anspruch auf „angemessene Vergütung“

Andreas Daum, LL.M. (LSE)

Noerr PartmbB

Herbstakademie 2023



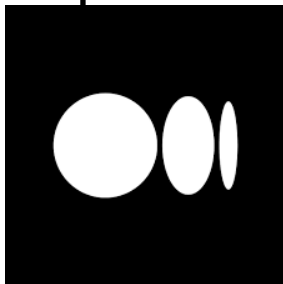
Videoplattformen



DAILYMOTION

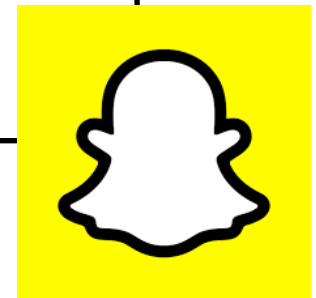


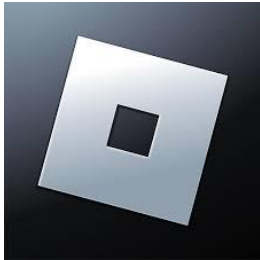
Textbasierte Plattformen





Multimedia-Plattformen





MINECRAFT

Gaming-Plattformen



THE SANDBOX

Monetarisierung

Vergütung durch
Plattform

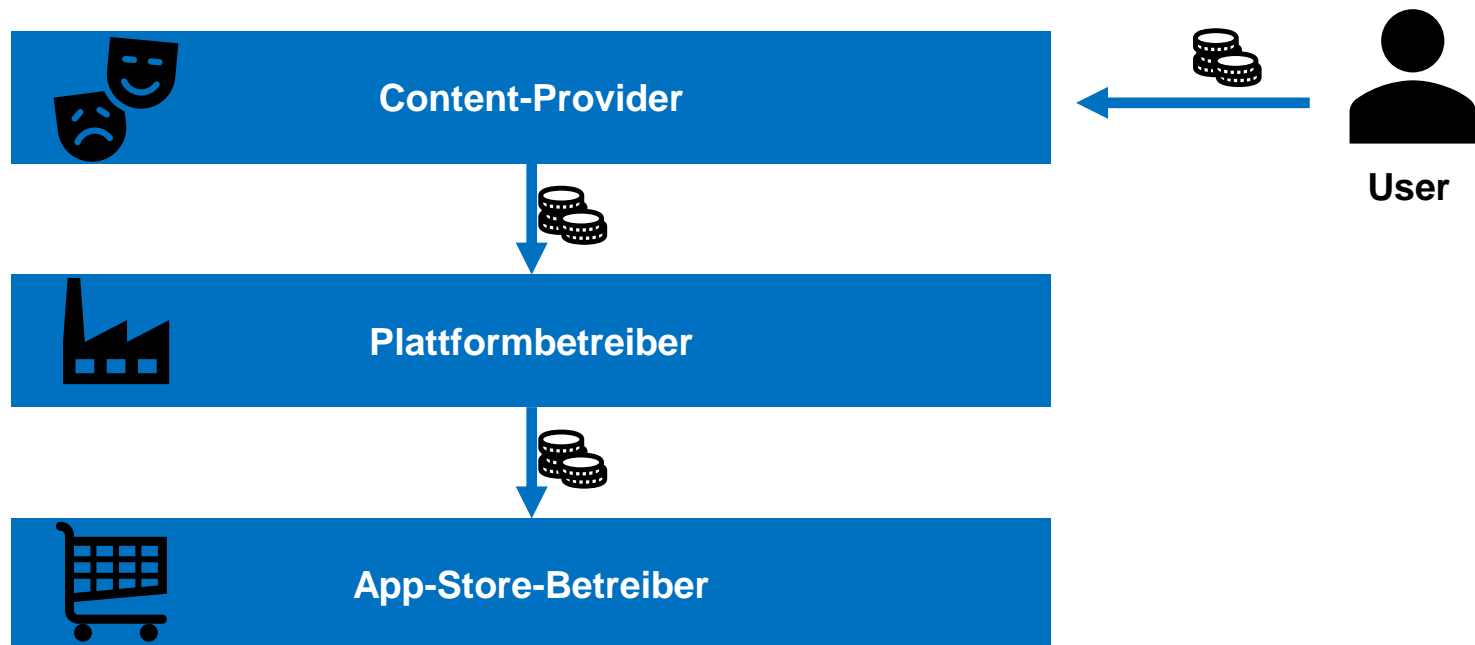


Vergütung durch
Dritte

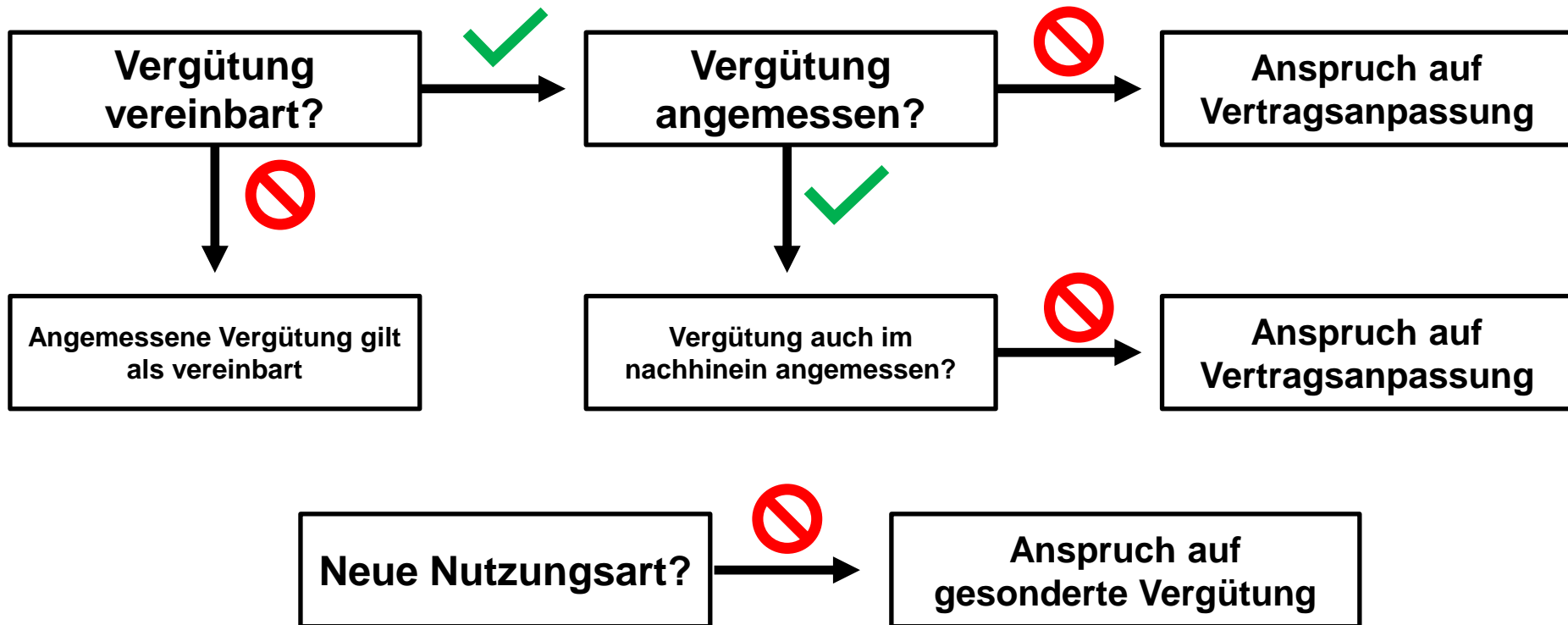
Vergütung durch
User



Geschäftsmodell der Betreiber



Anspruch auf angemessene Vergütung



Anspruch auf Auskunft und Rechenschaft

Anwendung auf alle digitale Inhalte?

„Computerprogramme“

- Zustimmungsbedürftige Handlungen, § 69c, 69d UrhG
- Urheber in Arbeits- und Dienstverhältnissen, § 69b UrhG
- Technische Schutzmaßnahmen, § 69f Abs. 2 UrhG

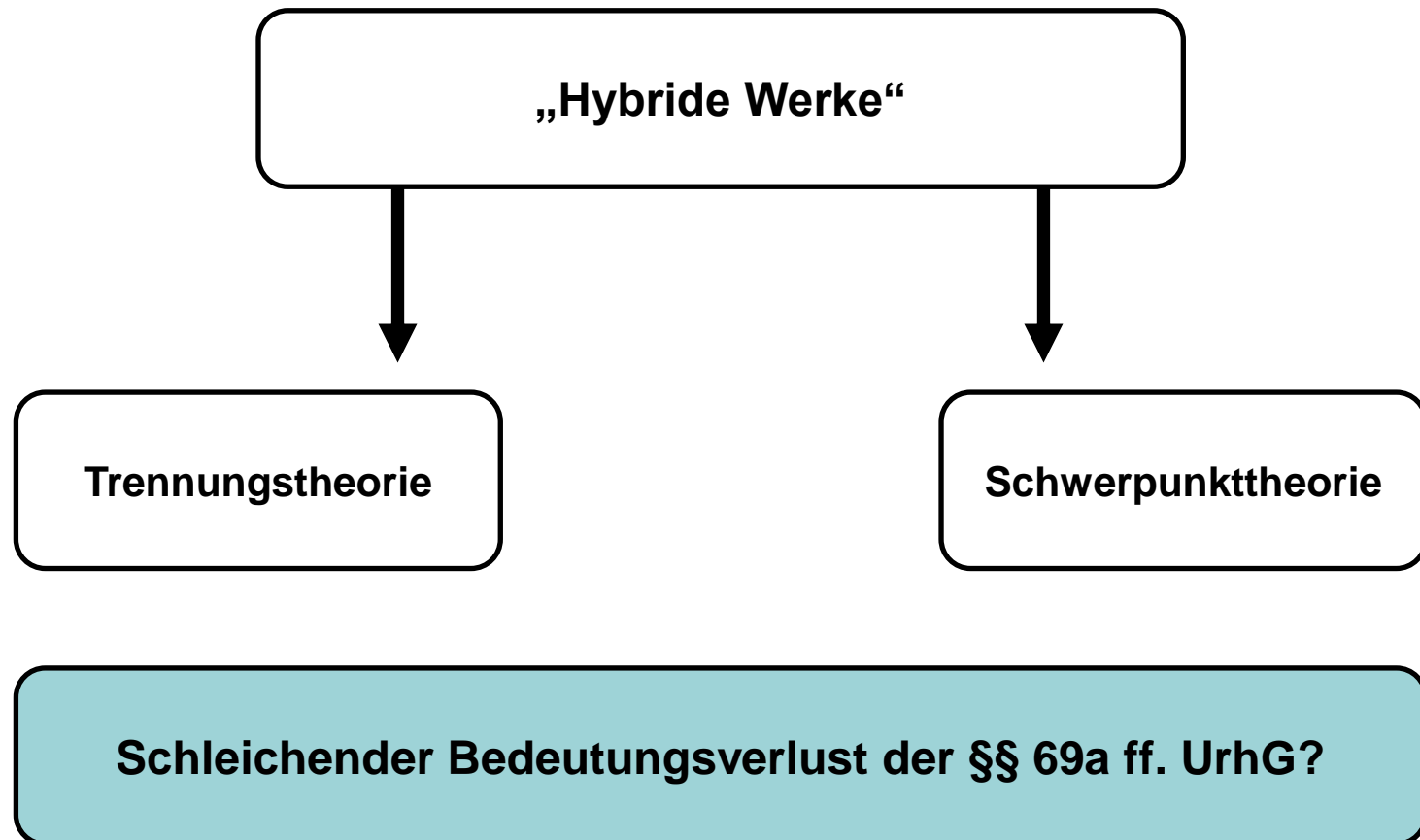
Keine Anwendung der Vorschriften auf „angemessene Vergütung“

Alle anderen Werkarten

- Zustimmungsbedürftige Handlungen, § 15 ff. UrhG
- Urheber in Arbeits- und Dienstverhältnissen, § 43 UrhG
- Technische Schutzmaßnahmen, §§ 95a ff. UrhG

Anwendung der Vorschriften auf „angemessene Vergütung“

Anwendung auf alle digitale Inhalte?



Ausschluss des Anspruchs auf angemessene Vergütung gerechtfertigt?

- ▶ Vertragsparität nicht in gleichem Maße gefährdet wie in anderen Gebieten der Kreativwirtschaft
- ▶ Entwicklungsumgebungen der Gaming-Plattformen sind in der Regel kostenlos
- ▶ Unmittelbarer Zugang zu einem großen Publikum, der in vielen Fällen den Erfolg von Inhalten überhaupt erst ermöglicht



Fazit

- ▶ Viele Plattformen bieten den Usern viele Möglichkeiten, ihre Kreativität zum Ausdruck zu bringen.
- ▶ Das gilt insbesondere für Gaming-Plattformen, wo die Nutzer vergleichsweise schnell und einfach eigene digitale Inhalte gestalten können.
- ▶ Die Content-Provider haben oft nur zu einem geringen Teil an der Wertschöpfung dieser Inhalte teil.
- ▶ Der urheberrechtliche Anspruch auf „angemessene Vergütung“ ist bei Computerprogrammen ausgeschlossen.
- ▶ Die Vertragsparität scheint in Falle von Gaming-Plattformen jedoch nicht im gleichen Maße gefährdet wie in anderen Bereichen der Kreativwirtschaft.
- ▶ Es wäre wünschenswert, dass der Gesetzgeber die Rechtslage zu hybriden Werken, insbesondere im Hinblick auf den Vergütungsanspruch klärt.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Andreas Daum, LL. M. (LSE)

Rechtsanwalt
Senior Associate

+49 89 28628 466
andreas.daum@noerr.com

Kompetenzen

- IT-Recht (Softwareverträge, Outsourcing, Digitalisierung)
- Urheberrecht
- Datenrecht
- Künstliche Intelligenz (AI) /Big Data
- Cloud-Computing/Software as a Service
- IT-Sicherheit/Datenschutz
- Open Source Software
- IT-Konfliktlösung (außergerichtliche Streitbeilegung, Litigation, Arbitration)

Ausgewählte Publikationen

- Multiplayer Games und Virtuelle Gegenstände, InTeR 2022, 142 ff.
- Data Economy und Digital Compliance. Der geplante Data Act und seine Implikationen für die Unternehmens-Compliance, RD 2022, 514 ff. (zusammen mit Philipp Gergen)
- From Platform to Outcome - Der aktuelle und zukünftige Rechtsrahmen für Data-as-a-Service-Modelle im Überblick, CR 2022, 485 (zusammen mit Korbinian Hartl)