

müller Karlsplatz 3 · 80335 München

Schiedsstelle nach dem
Verwertungsgesellschaftengesetz
beim Deutschen Patent- und Markenamt
80297 München

Dr. Stefan Müller
Rechtsanwalt
Fachanwalt für Arbeitsrecht

Karlsplatz 3
80335 München

T. +49 89 18920 795
F. +49 89 18920 796

mail@stm-law.de

25. Juni 2025
000005-25/STM/lu

ANTRAG

gemäß § 93 VGG

auf Durchführung einer empirischen Untersuchung

der **Zentralstelle für private Überspielungsrechte (ZPÜ), Gesellschaft bürgerlichen Rechts**,
Rosenheimer Str. 11, 81667 München, bestehend aus den Gesellschaftern

1. GEMA Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte, rechtsfähiger Verein kraft staatlicher Verleihung
2. GÜFA Gesellschaft zur Übernahme und Wahrnehmung von Filmaufführungsrechten mbH
3. GVL Gesellschaft zur Verwertung von Leistungsschutzrechten mbH
4. GWFF Gesellschaft zur Wahrnehmung von Film- und Fernsehrechten mbH
5. TWF Treuhandgesellschaft Werbefilm mbH
6. Verwertungsgesellschaft Bild-Kunst, rechtsfähiger Verein kraft staatlicher Verleihung
7. VFF Verwertungsgesellschaft der Film- und Fernsehproduzenten mbH
8. VGF Verwertungsgesellschaft für Nutzungsrechte an Filmwerken mbH
9. Verwertungsgesellschaft Wort, rechtsfähiger Verein kraft staatlicher Verleihung

vertreten durch die geschäftsführende Gesellschafterin GEMA Gesellschaft für musikalische Auf-
führungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte, diese gesetzlich vertreten durch die Vorstands-
mitglieder Dr. Tobias Holzmüller, Georg Oeller, Lorenzo Colombini und Ralph Kink, Keith-
straße 7, 10787 Berlin

- Antragstellerin -

Verfahrensbevollmächtigter: Rechtsanwalt Dr. Stefan Müller
Karlsplatz 3, 80335 München

zur Ermittlung der Nutzung im Sinne von § 54a Abs. 1 UrhG von Spielekonsolen.

Namens und in Vollmacht der Antragstellerin

beantrage

ich die **Durchführung einer empirischen Untersuchung** zur Ermittlung der nach § 54a Abs. 1
UrhG maßgeblichen Nutzung von Spielekonsolen in einem Verfahren nach den §§ 93, 112 ff. VGG.

Dieser Schriftsatz hat folgende **Gliederung**:

A.	Vorbemerkung.....	6
I.	Die Antragstellerin	6
II.	Vergütungspflicht von Spielekonsolen gemäß § 54 Abs. 1 UrhG.....	7
III.	Beabsichtigte Tarifveröffentlichung.....	7
B.	Zulässigkeit des Antrags.....	8
I.	Zuständigkeit	8
II.	Antragsberechtigung.....	8
C.	Definition und Merkmale von Spielekonsolen.....	9
I.	Definition.....	9
II.	Übersicht aktuell genutzter Spielekonsolen.....	10
1.	Sony	10
2.	Nintendo.....	10
3.	Microsoft.....	10
4.	ASUS	11
5.	Lenovo	11
6.	Micro Star International (MSI)	11
III.	Typen von Konsolen.....	11
1.	Stationäre Konsolen	11
2.	Handheld-Konsolen	12
IV.	Aufzeichnungsfunktion von Spielekonsolen	13
1.	Stationäre Spielekonsolen	13
1.1.	Sony Playstation 5.....	13
1.2.	Microsoft Xbox Series X/S	13
2.	Handheld-Konsolen	14
2.1.	Handheld-Konsolen mit PC-Betriebssystemen.....	14
2.2.	Handheld-Konsolen mit proprietären Betriebssystemen.....	17
D.	Vervielfältigung von Videospiele mit Spielekonsolen.....	18
I.	Vorbemerkung.....	18
1.	Gegenstand der Vervielfältigung mittels Spielekonsolen	18
2.	Unterscheidung von Aufzeichnung und Kopie	18
2.1.	Aufzeichnungen	18
2.2.	Kopien von Aufzeichnungen.....	18
3.	Denkbare Nutzungshandlungen	19
II.	Gegenstand der Vervielfältigung mit Spielekonsolen	19
1.	Vervielfältigung der gespielten Videospiele.....	19

2.	Vervielfältigung sonstiger urheberrechtlich geschützter Audiowerke und audiovisueller Werke.....	20
III.	Aufzeichnung mit der Spielekonsole.....	20
1.	Aufzeichnung auf internes Speichermedium	20
2.	Aufzeichnungsmöglichkeit auf externes Speichermedium.....	21
IV.	Erstellung von Kopien mit Spielekonsolen	22
1.	Kopie auf das Speichermedium eines anderen Geräts	22
2.	Kopie auf ein angeschlossenes externes Speichermedium	22
3.	Kopie in einen Cloud-Speicher	23
4.	Kopie von einem externen Speichermedium auf das interne Speichermedium der Konsole	23
5.	Kopie von einem Cloudspeicher auf das interne Speichermedium der Spielekonsole....	23
6.	Kopie von einem anderen Gerät auf das interne Speichermedium der Konsole.....	23
V.	Kopierschutz.....	24
E.	Urheberrechtlicher Schutz von Videospiele.....	25
I.	Schutz nach den Regelungen für Software und nach allgemeinem Urheberrecht.....	25
II.	Schutz als Computerprogramm	26
III.	Urheberrechtlicher Schutz	26
1.	Schutz von Videospiele als Ganzes.....	26
2.	Urheberrechtlich relevante Bestandteile von Videospiele	27
2.1.	Sprachwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG).....	27
2.2.	Musikwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 2 UrhG)	28
2.3.	Werke der Tanzkunst (§ 2 Abs. 1 Nr. 3 UrhG)	28
2.4.	Werke der bildenden Kunst (§ 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG)	29
2.5.	Lichtbildwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 5 UrhG) und Lichtbilder (§ 72 UrhG).....	29
2.6.	Filmwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG) und Laufbilder (§ 95 UrhG).....	29
2.7.	Kartenwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 7 UrhG).....	30
3.	Leistungsschutzrechtlich relevante Bestandteile von Videospiele	30
F.	Zur Struktur und Gestaltung der durchzuführenden Untersuchung	32
I.	Screening	32
1.	Erfassung von Daten der genutzten Konsolen	32
2.	Erfassung der Nutzungsdauer	32
II.	Hauptbefragung	33
1.	Erfassung von Daten der Nutzer	33
2.	Erfassung der Art und Dauer der Vervielfältigungen	33
2.1.	Screenshots.....	33
2.2.	Screenrecordings	33
3.	Erfassung der Vervielfältigungshandlungen	33

3.1. Aufzeichnungen mit Spielekonsolen.....	34
3.2. Kopien von einer Konsole auf andere Speichermedien/Cloudspeicher/Geräte	34
3.3. Kopien auf die Konsole von anderen Speichermedien/Cloudspeichern/Geräten	35
4. Erfassung der Inhalte der Vervielfältigungen	35
5. Erfassung der Gesamtnutzung.....	36
G. Zum weiteren Verfahren.....	37
I. Beteiligung von Verbänden	37
II. Veröffentlichung.....	37
III. Beteiligung von Verbraucherverbänden	38
H. Kosten.....	38

BEGRÜNDUNG

Mit diesem Schriftsatz beantragt die Antragstellerin die Durchführung einer empirischen Untersuchung zur Ermittlung der Nutzung von Spielekonsolen für Vervielfältigungen nach § 53 Abs. 1 oder 2 oder den §§ 60a bis 60f UrhG.

A. Vorbemerkung

I. Die Antragstellerin

Die Antragstellerin ist eine Gesellschaft bürgerlichen Rechts, bestehend aus den im Rubrum genannten Verwertungsgesellschaften. Ihr Gesellschaftszweck ist die Geltendmachung von Ansprüchen auf Vergütung, Auskunft und Meldung für Vervielfältigungen gemäß §§ 53 Abs. 1 - 2 und 60a bis 60f UrhG von Audiowerken und von audiovisuellen Werken gegen Hersteller, Importeure und Händler von Geräten und Speichermedien, deren Typ allein oder in Verbindung mit anderen Geräten, Speichermedien oder Zubehör zur Vornahme solcher Vervielfältigungen benutzt wird.

Die im Rubrum genannten Verwertungsgesellschaften haben die ihnen zur Wahrnehmung übertragenen Ansprüche für Vervielfältigungen von Audiowerken und von audiovisuellen Werken gemäß § 53 Abs. 1 - 3 UrhG a.F. bzw. § 53 Abs. 1 und 2, §§ 60a – 60f UrhG, derzeit geregelt in den §§ 54, 54a, 54 b, 54e und 54f UrhG, in die Gesellschaft der Antragstellerin eingebracht. Nach § 5 Abs. 2 ihres Gesellschaftsvertrages nimmt die Antragstellerin die Ansprüche im eigenen Namen wahr.

Dies ergibt sich aus dem Gesellschaftsvertrag der Antragstellerin, abrufbar unter https://www.zpue.de/images/Gesellschaftsvertrag/Gesellschaftsvertrag_ZPUE.pdf

Die Antragstellerin macht auch die Ansprüche der VG Wort und der VG Bild-Kunst aus den §§ 54, 54b, 54e und § 54f UrhG für Vervielfältigungen von stehendem Text und stehendem Bild gemäß §§ 53 Abs. 1 - 2 und 60a bis 60f UrhG für alle Spielekonsolen geltend, die in Deutschland hergestellt oder im Sinne von § 54b UrhG nach Deutschland eingeführt oder wieder eingeführt oder in Deutschland bezogen und in der Zeit ab dem 01.01.2022 in Deutschland veräußert oder in Verkehr gebracht wurden.

Die Antragstellerin stellt klar, dass sie nicht etwaige Ansprüche nach den §§ 54 ff. UrhG derjenigen Rechteinhaber wahrnimmt, die Wahrnehmungsberechtigte der VHG - Verwertungsgesellschaft für die Hersteller von Games mbH, Friedrichstraße 165, 10117 Berlin (nachfolgend „VHG“) sind. Gemäß dem Wahrnehmungsvertrag der VHG sind dies die „*Inhaber von Rechten nach § 94 UrhG an bereits hergestellten oder noch herzustellenden Games, die ein Filmwerk bzw. ein filmähnliches Werk gemäß § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG oder Laufbild nach § 95 UrhG darstellen*“ (nachfolgend „Produzenten von Games“).

Nach Kenntnis der Antragstellerin ist der VHG bisher noch keine Erlaubnis gemäß § 77 Abs. 1 VGG erteilt worden. Ungeachtet dessen wird die VHG nach Kenntnis der Antragstellerin auch im Falle der Erteilung einer Erlaubnis derzeit keine Ansprüche der Produzenten von Games nach den §§ 54 ff. UrhG für Spielekonsolen wahrnehmen, sondern ihre geplante Wahrnehmungstätigkeit auf PCs und Festplatten beschränken.

Dies ergibt sich aus der folgenden Erklärung auf der Website der VHG: „Die VHG wird eine Vergütung für Privatkopien auf privat genutzten PCs und Festplatten geltend machen.“ (<https://vhg.org/>, dort „Um welche Privatkopien geht es bei der Verwertungsgesellschaft für die Hersteller von Games?“).

II. Vergütungspflicht von Spielekonsolen gemäß § 54 Abs. 1 UrhG

Spielekonsolen (siehe zur Definition unten C.I.) sind vergütungspflichtige Geräte im Sinne von § 54 Abs. 1 UrhG.

Spielekonsolen werden für Vervielfältigungen von Videospielen nach § 53 Abs. 1 oder 2 oder den §§ 60a bis 60f UrhG genutzt. Gegenstand der Vervielfältigung mit Spielekonsolen ist primär das Spielgeschehen der mittels der Spielekonsolen gespielten Videospiele (unten D.I. und II.).

Spielekonsolen können Aufzeichnungen des Spielgeschehens der gespielten Videospiele und Kopien dieser Aufzeichnungen erstellen. Auch mit anderen Geräten können Kopien auf das Speichermedium einer Spielekonsole vorgenommen werden (unten D.III. und IV.).

Videospiele sind als Ganzes urheberrechtlich geschützt. Sie enthalten ferner selbständig oder als Teil des Gesamtwerks urheberrechtlich geschützte Audio-, Film-, Text- und Bildwerke und geschützte Leistungen (unten E.).

III. Beabsichtigte Tarifveröffentlichung

Die Antragstellerin wird die von ihr gemäß I. wahrgenommenen Auskunfts- und Vergütungsansprüche nach den §§ 54 ff. UrhG gegen die Hersteller, Importeure und Händler von Spielekonsolen für den Zeitraum ab dem 01.01.2022 geltend machen.

Die Antragstellerin wird einen Tarif für Spielekonsolen veröffentlichen, sobald die Voraussetzungen hierfür vorliegen, somit entweder nach Durchführung einer empirischen Untersuchung im vorliegenden Verfahren (§§ 40 Abs. 1 Satz 2, 93 VGG) oder nach etwaigem Abschluss eines Gesamtvertrags zur Regelung der urheberrechtlichen Vergütungspflicht gemäß §§ 54 ff. UrhG von Spielekonsolen (§§ 40 Abs. 1 Satz 3, 38 Satz 2 VGG).

B. Zulässigkeit des Antrags

I. Zuständigkeit

Die Schiedsstelle ist gemäß § 93 VGG für die Durchführung einer selbständigen empirischen Untersuchung zur Ermittlung der nach § 54a Abs. 1 UrhG maßgeblichen Nutzung zuständig.

II. Antragsberechtigung

Antragsberechtigt für einen Antrag nach § 93 VGG sind Verwertungsgesellschaften. § 93 VGG gilt gemäß § 3 Abs. 2 VGG entsprechend für abhängige Verwertungseinrichtungen im Sinne von § 3 Abs. 1 VGG, soweit diese die Tätigkeiten einer Verwertungsgesellschaft ausüben.

Die Antragstellerin ist eine abhängige Verwertungseinrichtung im Sinne von § 3 Abs. 1 VGG. Sie übt die Tätigkeiten einer Verwertungsgesellschaft gemäß § 3 Abs. 2 Satz 1 VGG aus (BGH, Urteil vom 01.04.2021, I ZR 45/20, Gesamtvertrag USB-Sticks und Speicherkarten, Rn. 28).

Damit ist die Antragstellerin gemäß § 93 VGG antragsberechtigt (*Küppers/Zurth*, in: Heine/Holz-müller, VGG, 2. Aufl. 2025, § 93 Rn. 5; *Reinbothe*, in: Schricker/Loewenheim, 6. Aufl. 2020, § 93 VGG Rn. 5).

C. Definition und Merkmale von Spielekonsolen

I. Definition

Spielekonsolen im Sinne dieses Antrags sind elektronische Endgeräte, insbesondere stationäre Spielekonsolen und Handheld-Konsolen, die die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Allgemeine Voraussetzungen:

- Sie sind ausschließlich oder vorrangig für das Spielen von Videospielen („Gaming“) konzipiert.
- Sie verfügen über geeignete Ein- und Ausgabeschnittstellen, die es dem Nutzer ermöglichen, das Spielgeschehen zu steuern (Eingabe) und das Spielgeschehen wahrzunehmen (Ausgabe).
- Sie verfügen über Möglichkeiten zur Aufzeichnung des Spielgeschehens, entweder durch in das Betriebssystem integrierte Funktionen oder durch die Nutzung externer Aufnahmesoftware (z. B. OBS Studio, Xbox Game Bar).
- Sie verfügen über ein internes Speichermedium und/oder Anschlüsse für externe Speichermedien (z. B. USB-C, microSD-Kartensteckplatz).

Stationäre Spielekonsolen sind Spielekonsolen, die zusätzlich zu den allgemeinen Voraussetzungen folgende Voraussetzungen erfüllen:

- Sie sind Geräte für den stationären Betrieb an externen Bildschirmen.
- Sie verfügen über eine Hardwarearchitektur, die für Gaming spezialisiert ist.
- Sie verfügen über ein proprietäres und auf den Gaming-Einsatz ausgerichtetes Betriebssystem.
- Beispiele (nicht abschließend): Microsoft Xbox Series X, Nintendo Switch, Sony PlayStation 5.

Handheld-Konsolen sind Spielekonsolen, die zusätzlich zu den allgemeinen Voraussetzungen folgende Voraussetzungen erfüllen:

- Sie sind tragbare Geräte mit integriertem Display und integrierter Stromversorgung, die unabhängig von einem festen Standort und ohne einen externen Bildschirm verwendet werden können.
- Sie verfügen über ein an den Gaming-Einsatz angepasstes PC-Betriebssystem (z.B. Windows oder Linux mit Gaming-Optimierungen) oder über ein proprietäres und auf den Gaming-Einsatz ausgerichtetes Betriebssystem.
- Beispiele (nicht abschließend): ASUS ROG Ally X, Lenovo Legion Go, MSI Claw A1M, Nintendo Switch, Nintendo Switch Lite, Valve Steam Deck.

Es wird klargestellt, dass sogenannte Gaming-PCs, Gaming-Notebooks, Gaming-Tablets und Gaming-Mobiltelefone keine Spielekonsolen im Sinne dieses Antrags sind, da sie nicht ausschließlich oder vorrangig für das Spielen von Videospielen konzipiert sind. Für diese Geräte gelten die Tarife für

- Mobiltelefone im Sinne von Abschnitt 3 des Tarifs für Mobiltelefone vom 04.01.2016, veröffentlicht im Bundesanzeiger vom 04.01.2016.
- PCs im Sinne von Abschnitt 3 des Tarifs für PCs vom 04.01.2016, veröffentlicht im Bundesanzeiger vom 04.03.2016.
- Tablets im Sinne von Abschnitt 3 des Tarifs für Tablets vom 04.01.2016, veröffentlicht im Bundesanzeiger vom 04.01.2016.

II. Übersicht aktuell genutzter Spielekonsolen

Nach Kenntnis der Antragstellerin werden in Deutschland derzeit insbesondere die nachfolgend genannten Spielekonsolen genutzt, die die Merkmale der zu I. genannten Definition erfüllen.

Die Aufstellung erfolgt in der Reihenfolge der angenommenen Marktbedeutung auf der Grundlage der von der GfK für die Jahre 2022 bis 2024 ermittelten Verkaufszahlen. Sie ist nur beispielhaft und nicht abschließend:

1. Sony

Typ	Markteinführung Deutschland	Stückzahl 2022 - 2024 laut GfK
PlayStation 5	2020, weiterhin verkauft	
PlayStation 5 Slim	November 2023	
PS 5 + PS 5 Slim		2.911.745

2. Nintendo

Typ	Markteinführung Deutschland	Stückzahl 2022 - 2024 laut GfK
Nintendo Switch	März 2017	
Nintendo Switch Lite	September 2019	
Switch + Switch Lite		2.431.903

Im Juni 2025 wurde das Nachfolgemodell der Nintendo Switch, die Nintendo Switch 2, auf den Markt gebracht. Nach Angabe des Online-Magazins PLAY3.DE wurden innerhalb von nur vier Tagen weltweit 3,5 Millionen Exemplare verkauft (vgl. <https://www.play3.de/2025/06/12/switch-2-nintendo-konsole-mit-phaenomenalem-japan-start-ps2-rekord-pulverisiert/>).

3. Microsoft

Typ	Markteinführung Deutschland	Stückzahl 2022 - 2024 laut GfK
Xbox Series X	2020, weiterhin verkauft	
Xbox Series S	2020, weiterhin verkauft	
Xbox Series X + S		536.426

4. ASUS

Typ	Markteinführung Deutschland	Stückzahl 2022 - 2024 laut GfK
ROG Ally	2023	
ROG Ally X	Juni 2024	
ROG Ally + ROG Ally X		16.385

5. Lenovo

Typ	Markteinführung Deutschland	Stückzahl 2022 - 2024 laut GfK
Legion Go	Oktober 2023	4.845

6. Micro Star International (MSI)

Typ	Markteinführung Deutschland	Stückzahl 2022 - 2024 laut GfK
Claw A1M	Anfang 2024	641

Nach Angabe der GfK wurden in den Jahren 2022 bis 2024 in Deutschland insgesamt 5.989.193 Stück Spielekonsolen verkauft. Hiervon entfielen auf alle Konsolen der unter 1., 2. und 3. genannten Anbieter insgesamt 5.960.523 Stück und auf die Konsolen der unter 4., 5. und 6. genannten Anbieter einschließlich der Konsolen aller anderen, hier nicht genannten, Anbieter knapp 30.000 Stück.

III. Typen von Konsolen

In der Praxis werden stationäre Konsolen (unten 1.) und tragbare Konsolen (nachfolgend „Handheld-Konsolen“) (unten 2.) unterschieden. Unterschiede bestehen in der Bauweise, der Nutzung und dem Einsatzzweck.

1. Stationäre Konsolen

Stationäre Konsolen sind Videospiele-Systeme, die für den Gebrauch an einem festen Ort konzipiert sind.

Sie bestehen aus einer Basiseinheit, die mit einem externen Bildschirm (z. B. Fernseher oder Monitor) verbunden wird und aus separaten Controllern, die mit der Konsole entweder über Kabel oder kabellos verbunden werden können. Die Controller dienen der Steuerung der Videospiele.

Die Stromversorgung erfolgt bei stationären Konsolen in der Regel über einen Netzanschluss. Sie werden in der Regel nicht mit einem Akku betrieben.

Stationäre Konsolen bieten meist eine höhere Rechenleistung, größere Speicherkapazität und bessere Grafik als mobile Geräte, da sie nicht auf Mobilität ausgelegt sind.

Beispiele sind die PlayStation 5 (oben II.1.), die Nintendo Switch, die als hybride Konsole sowohl als stationäre Spielekonsole als auch als Handheld-Konsole genutzt werden kann (oben II.2.), oder die Xbox Series X (oben II.3.).

Zur Veranschaulichung wird auf folgende Internetpublikationen verwiesen:

- „Playstation 5 im Test - Eine große Konsole“ vom 06.11.2020
<https://www.spiegel.de/netzwelt/games/playstation-5-im-test-was-die-ps5-kann-und-fuer-wen-sich-ein-kauf-lohnt-a-ffe093de-5d38-4456-bfdc-1262574ec76c>
- „Xbox Series X im Test“ vom 09.11.2020
<https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/xbox-series-x-im-test/>
- „Nintendo Switch / Spielekonsole für daheim und unterwegs“ vom 12.05.2017
<https://www.test.de/Nintendo-Switch-Spielekonsole-fuer-daheim-und-unterwegs-5180545-0/>

2. Handheld-Konsolen

Handheldkonsolen sind tragbare Spielekonsolen, die die Möglichkeit eröffnen, an jedem beliebigen Ort zu spielen. Sie verfügen über ein eigenes Display, sodass ein externer Bildschirm grundsätzlich nicht erforderlich ist.

Alle Bedienelemente (Joysticks, Steuerkreuz, Tasten, Schultertasten) sind üblicherweise in das Gehäuse rund um das Display integriert. Die Geräte werden mit beiden Händen gehalten und direkt am Gerät gesteuert, ähnlich wie ein großer Controller mit eingebautem Bildschirm.

Die Stromversorgung erfolgt meist mit Akku oder Batterien. Aufgrund der kompakten Bauweise ist die Leistung meist geringer als bei stationären Konsolen.

Beispiele sind die Konsolen Nintendo Switch (oben II.2.), ASUS ROG Ally (oben II.4.), Lenovo Legion GO (oben II.5.) und MSI Claw A1M (oben II.6).

Zur Veranschaulichung wird auf folgende Internetpublikationen verwiesen:

- „Handheld-Konsolen im Vergleich: So geht Mobile-Gaming“ vom 17.02.2025
<https://ratgeber.golem.de/handheld-konsolen-top-5-von-budget-bis-premium/>
- „Handheld-PC im Test: Steam Deck, ROG Ally & Co.“ vom 03.01.2025
<https://ratgeber.pcgameshardware.de/handheld-pc-test/>

IV. Aufzeichnungsfunktion von Spielekonsolen

1. Stationäre Spielekonsolen

Die derzeit in Verkehr gebrachten stationären Spielekonsolen (Sony Playstation, Nintendo Switch, und Microsoft X-Box) verfügen über proprietäre Betriebssysteme, die für die jeweilige Hardware und den Einsatzzweck optimiert sind. In die Betriebssysteme ist eine Aufzeichnungsfunktion integriert, mit der sich Spielszenen direkt aufzeichnen und speichern lassen. Die Aufzeichnungsfunktion ist über spezielle Tasten am jeweiligen Controller sofort erreichbar.

Die Konsolen nutzen einen sogenannten „Aufzeichnungspuffer“ (Buffer), der das zuletzt gespielte Gameplay temporär speichert und laufend überschreibt. Durch Drücken einer Aufnahmetaste kann dieses temporär gespeicherte Gameplay dauerhaft gespeichert werden. Die Aufnahmen werden direkt auf dem internen Speicher der Konsole abgelegt, können dort angesehen, bearbeitet und auf externe Medien exportiert werden.

Die Funktionsweise dieser Aufzeichnungsfunktion wird am Beispiel der Spielekonsolen Sony Playstation 5 (unten 1.1.) und Microsoft Xbox Series X/S (unten 1.2.) verdeutlicht.

1.1. Sony Playstation 5

Bei der Sony Playstation 5 wird die Aufzeichnung gestartet, indem die auf dem Controller angebrachte „Create“-Taste während des Spiels gedrückt wird. Anschließend erscheint auf dem angeschlossenen Monitor ein Menü, indem die Option „Neue Aufnahme starten“ ausgewählt werden kann. Die Aufnahme läuft, bis sie gestoppt wird.

Die maximale Dauer für Aufnahmen auf den internen Speicher oder ein externes Speichermedium beträgt (je nach gewählter Auflösung) bis zu 60 Minuten pro Aufnahme.

Zur Veranschaulichung wird auf folgende Internetpublikation verwiesen:

- Benutzerhandbuch Sony „So kannst du Spiele und Screenshots auf PS5-Konsolen aufnehmen.“
<https://www.playstation.com/de-de/support/games/capture-ps5-gameplay-screenshots/>

1.2. Microsoft Xbox Series X/S

Bei der Microsoft Xbox Series X/S wird die Aufzeichnung gestartet, indem die auf dem Controller angebrachte „Share“-Taste gedrückt wird. Anschließend erscheint auf dem angeschlossenen Monitor ein Menü, indem die Option „Aufnahme starten“ ausgewählt werden kann.

Die maximale Dauer für Aufnahmen auf den internen Speicher beträgt (je nach gewählter Auflösung) sowohl bei der Microsoft Xbox Series S als auch bei der Microsoft Xbox Series X bis zu 10 Minuten pro Aufnahme. Längere Aufnahmen von einer Dauer bis zu 1 Stunde können erfolgen,

wenn ein externes Speichermedium (z.B. eine externe Festplatte oder ein USB-Stick) angeschlossen wird. Das externe Speichermedium muss lediglich als Speicherort für Aufnahmen gewählt werden, das Starten und Beenden der Aufnahmen erfolgt genauso wie bei Aufnahmen auf den internen Speicher.

Zur Veranschaulichung wird auf folgende Internetpublikationen verwiesen:

- Benutzerhandbuch Microsoft „Spielclips und Screenshots aufzeichnen“
<https://support.xbox.com/de-DE/help/friends-social-activity/share-socialize/capture-game-clips-and-screenshots>
- „Wie kann man ein Spiel auf der Xbox Series X aufnehmen?“ vom 04.03.2025
<https://dc.wondershare.de/game-recorder/record-gameplay-on-xbox-series-x.html>

2. Handheld-Konsolen

Die meisten Handheld-Konsolen basieren auf PC-Betriebssystemen (unten 2.1.). In Ausnahmefällen können auch Handheld-Konsolen ein proprietäres Betriebssystem haben (unten 2.2.).

2.1. Handheld-Konsolen mit PC-Betriebssystemen

Insbesondere leistungsstarke Handheld-Konsolen laufen mit dem PC-Betriebssystem Windows 11 (z.B. die Konsolen Asus ROG Ally, Lenovo Legion Go oder MSI Claw). Andere Handheld-Konsolen verwenden das PC-Betriebssystem Android (z.B. die Konsolen des Anbieters Anbernic).

Bei den Konsolen mit PC-Betriebssystemen erfolgt die Aufzeichnung von Spielszenen mittels gesonderter Aufnahmeprogramme. Mit diesen Aufnahmeprogrammen lassen sich Länge, Qualität, Bitrate und Dateiformat der Aufzeichnungen individuell einstellen und es bestehen erweiterte Bearbeitungsmöglichkeiten. Anders als bei den stationären Konsolen gibt es keine Beschränkungen der Aufnahmedauer. Die maximale Aufnahmedauer wird nur durch den verfügbaren Speicherplatz und die Aufnahmeeinstellungen in Bezug auf Format und Qualität begrenzt. Die Aufzeichnung wird über Tastenkombinationen, Software-Menüs oder Hotkeys der Konsolen gestartet und beendet.

Bei allen auf Windows basierenden Konsolen kann für die Aufnahme des Spielgeschehens das in Windows 10 und 11 vorinstallierte Aufnahmeprogramm „Xbox Game Bar“ verwendet werden.

Zur Veranschaulichung der Funktionsweise von Xbox Game Bar wird auf folgende Internetpublikation verwiesen:

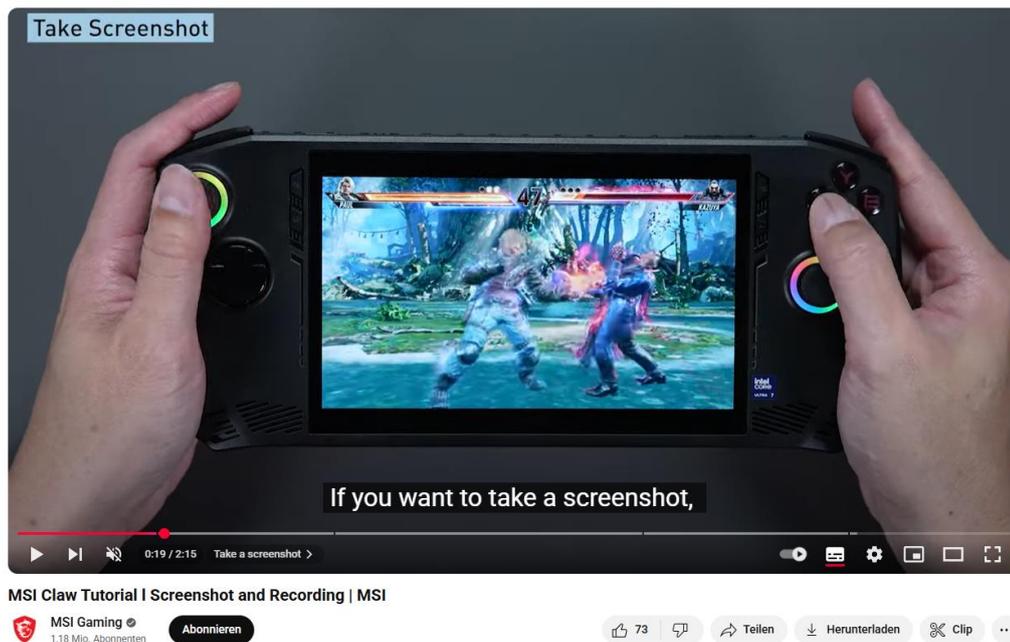
- „Game Bar: Tutorial zum Aufzeichnen und Deaktivieren sowie beste Alternative“ vom 30.08.2024
<https://www.anymp4.de/tutorial/game-bar.html>

Alternativ oder zusätzlich zu „Xbox Game Bar“ kann gesonderte Aufnahmesoftware („Screenrecorder“) verwendet werden, wie zum Beispiel OBS Studio (Open Broadcaster Software). OBS Studio ist eine freie, plattformübergreifende Software für Windows, macOS und Linux, mit der man den Bildschirminhalt einer Konsole oder eines Computers aufzeichnen oder live ins Internet streamen kann. OBS Studio ist mit den oben genannten Windows-basierten Handheld-Konsolen voll kompatibel und kann auf diesen installiert werden.

Zur Veranschaulichung der Funktionsweise von OBS Studio wird auf folgende Internetpublikation verwiesen:

- “Wie man Gameplay mit OBS aufnimmt?“
<https://filmora.wondershare.de/screen-recorder/record-gameplay-with-obs.html>

Nachfolgend wird mit Screenshots aus einem Erklärvideo des Anbieters MSI (abrufbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=LOGfIDZQcsg>) gezeigt, wie mit der Spielekonsole „MSI Claw A1“ (oben C.II.6.) das Spielgeschehen der gespielten Videospiele aufgezeichnet werden kann.



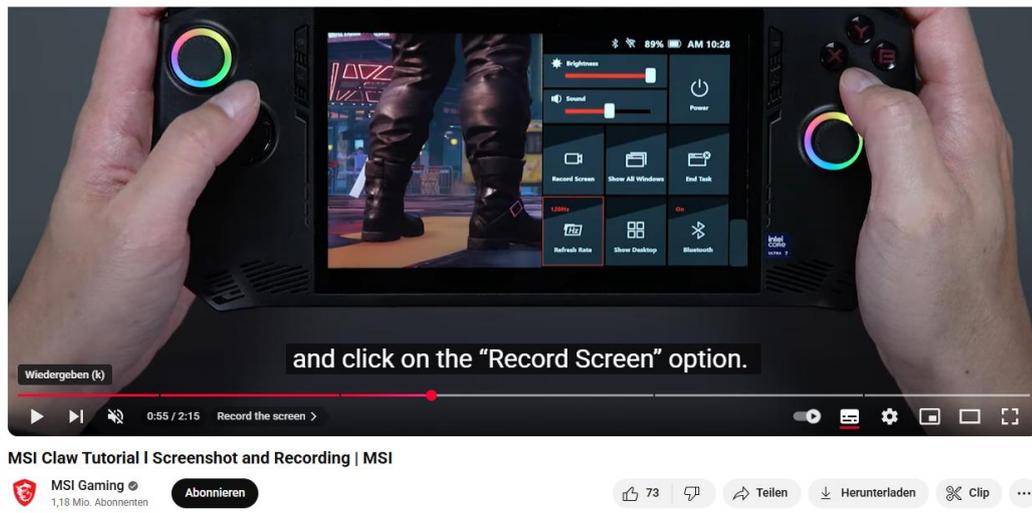
Will der Nutzer einen Screenshot erstellen, so muss er den Knopf „Quick Setting“ während der laufenden Aufnahme drücken:



Es öffnet sich dann im Display neben dem laufenden Spiel ein Übersichtsfeld, in dem unter anderem das Feld „Screenshot erstellen / Take Screenshot“ angezeigt wird. Durch Anklicken dieses Felds wird ein Screenshot erzeugt.



Die Erstellung von Videoaufnahmen erfolgt entsprechend. Nach dem Drücken des „Quick Setting“-Knopfs öffnet sich im Display neben dem laufenden Spiel ein Übersichtsfeld, in dem unter anderem das Feld „Bildschirm aufnehmen / Record Screen“ angezeigt wird.



Nach Anklicken dieses Felds wird die Aufnahme gestartet und es wird in das laufende Spiel eine Aufnahmeleiste eingeblendet.

2.2. Handheld-Konsolen mit proprietären Betriebssystemen

Auch Handheld-Konsolen können proprietäre Betriebssysteme haben, die für die jeweilige Hardware und den Einsatzzweck optimiert sind. Die bekanntesten Beispiele sind die (hybride) Konsole Nintendo Switch und die Nintendo Switch Lite.

Bei den Konsolen Nintendo Switch und Nintendo Switch Lite wird die Aufzeichnung gestartet, indem der „Capture Button“ gedrückt wird. Dieser Aufnahmebutton ist bei der Nintendo Switch auf dem (abnehmbaren) Controller angebracht, bei der Nintendo Switch Lite unmittelbar auf dieser.

Die maximale Dauer für Aufnahmen auf den internen Speicher oder ein externes Speichermedium beträgt (je nach gewählter Auflösung) bis zu 30 Sekunden pro Aufnahme.

Zur Veranschaulichung wird auf folgende Internetpublikation verwiesen:

- „Switch Videos für Gameplay aufnehmen: 3 hilfreiche Methoden“ vom 11.09.2024
<https://www.anymp4.de/tutorial/switch-video-aufnehmen.html>

D. Vervielfältigung von Videospiele mit Spielekonsolen

I. Vorbemerkung

1. Gegenstand der Vervielfältigung mittels Spielekonsolen

Gegenstand der Vervielfältigung mittels Spielekonsolen ist primär das von den Nutzern auf den Konsolen gespielte Spiel bzw. das Spielgeschehen (unten II.).

2. Unterscheidung von Aufzeichnung und Kopie

Grundsätzlich ist zwischen der erstmaligen Aufzeichnung des Spielgeschehens (unten 2.1.) und der weiteren Vervielfältigung dieser Aufzeichnungen (unten 2.2.) zu unterscheiden.

Die Antragstellerin bezeichnet die erstmalige Aufzeichnung des Spielgeschehens als „Aufzeichnung“ und die weitere Vervielfältigung einer Aufzeichnung als „Kopie“. Diese Unterscheidung und die entsprechenden Begrifflichkeiten sollten auch im Rahmen der Formulierung der Fragestellungen der empirischen Untersuchung erklärt und unterschieden werden.

2.1. Aufzeichnungen

Die Aufzeichnung des Spielgeschehens kann erfolgen, indem der Nutzer während des Spielens mit seiner Konsole ein Bildschirmfoto von dem aktuellen Spielgeschehen erstellt („Screenshot“). Dabei wird ein Standbild dessen aufgenommen, was gerade im Spiel passiert und auf dem Bildschirm der Konsole oder dem angeschlossenen Bildschirm zu sehen ist, zum Beispiel ein bestimmtes Spielmoment. Bei den meisten Spielekonsolen gibt es für die Erstellung von Screenshots eine eigene Taste oder Tastenkombination.

Die Aufzeichnung des Spielgeschehens kann ferner erfolgen, indem der Nutzer während des Spielens mit seiner Konsole den Bildschirminhalt des Spielgeschehens aufzeichnet („Screenrecording“). Bei der Bildschirmaufnahme wird alles, was gerade im Spiel passiert und auf dem Bildschirm der Konsole oder dem angeschlossenen Bildschirm zu sehen ist, in Echtzeit als Video aufgezeichnet. In der Regel können die Konsolen dabei zusätzlich den Ton, das heißt zum Beispiel Hintergrundmusik des Spiels oder Soundeffekte, mit aufzeichnen. Bei den meisten Spielekonsolen gibt es für die Erstellung von Screenrecording eine eigene Taste oder Tastenkombination.

Die verschiedenen Aufzeichnungsmöglichkeiten werden unten zu III. dargestellt.

2.2. Kopien von Aufzeichnungen

Mittels einer Spielekonsole können Kopien von Aufzeichnungen vorgenommen werden, indem Screenshots oder Screenrecording

- auf das Speichermedium eines anderen Geräts
- auf ein an die Spielekonsole angeschlossenes externes Speichermedium
- auf einen Cloud-Speicher
- von einem angeschlossenen externen Speichermedium auf das interne Speichermedium der Spielekonsole
- von einem Cloud-Speicher auf das interne Speichermedium der Spielekonsole
- von einem anderen Gerät auf das interne Speichermedium der Spielekonsole

vervielfältigt werden (unten IV.).

3. Denkbare Nutzungshandlungen

Es sind damit folgende Nutzungshandlungen zu unterscheiden:

- Aufzeichnung mit einer Spielekonsole durch Erstellung von Screenshots oder Screenrecordings (unten III.1. und 2. sowie unten F.II.3.1.)
- Kopien von Screenshots oder Screenrecordings von der Konsole auf ein anderes Gerät, ein externes Speichermedium oder einen Cloud-Speicher (unten IV.1., 2. und 3. sowie unten F.II.3.2.)
- Kopien von Screenshots oder Screenrecordings auf die Konsole von einem externen Speichermedium, von einem Cloud-Speicher oder von einem anderen Gerät (unten IV.4., 5. und 6. sowie unten F.II.3.3.)

II. Gegenstand der Vervielfältigung mit Spielekonsolen

1. Vervielfältigung der gespielten Videospiele

Gegenstand der Vervielfältigung mittels Spielekonsolen sind nicht die jeweiligen Videospiele als solche, sondern primär das von den Nutzern auf den Konsolen gespielte Spiel (nachfolgend bezeichnet als „Spielgeschehen“, von Dritten oft auch bezeichnet als „Gameplay“). Das Computerprogramm des Videospieles selbst (also der ausführbare Code, die Spieldateien, Algorithmen, Assets im Originalformat usw.) wird bei diesen Vervielfältigungen nicht erfasst oder kopiert.

Das Vorhandensein einer Möglichkeit zur Erstellung von Screenshots und Screenrecordings ist eine wesentliche Eigenschaft aller Spielekonsolen. Diese Aufzeichnungsmöglichkeit wird in der Regel produktseitig aktiv unterstützt, indem in die Konsolen bzw. in deren Controller Aufnahmetasten verbaut werden, über die die Aufzeichnung des Spielgeschehens auf die Konsole oder zusätzlich auf externe Speichermedien gestartet werden kann. Derartige Aufnahmetasten haben insbesondere die Konsolen von Sony, Microsoft und Nintendo siehe (oben C.IV.), auf die zusammen zuletzt etwa 99,5% des Marktes entfielen (oben C.II.). Diese technische Gestaltung der Konsolen macht die Erstellung von Privatkopien des Spielgeschehens einfach und es ist bereits deshalb davon auszugehen, dass das Spielgeschehen von Videospiele in erheblichem Maße privat vervielfältigt wird.

Inhaltlich kann es sich dabei z.B. um folgende Arten von Privatkopien handeln:

- Allgemeine Aufnahmen, bei denen das gesamte Spielgeschehen, soweit technisch möglich, grundsätzlich aufgezeichnet wird.
- Highlight-Aufnahmen, die besondere Momente des Spielgeschehens festhalten.
- Role-Play-Aufnahmen, bei denen aufgezeichnet wird, wie ein oder mehrere Spieler in die Rolle einer selbst erdachten oder vorgegebenen Spielfigur schlüpfen und diese möglichst glaubwürdig ausspielen.
- Let's Play-Aufnahmen, die festhalten, wie bestimmte Spielsituationen oder ganze Level gespielt oder die darin enthaltenen Aufgaben gelöst wurden.
- Walkthrough-Aufnahmen, die Schritt für Schritt durch ein Videospiel führen, um das erfolgreiche Abschließen des Spiels oder bestimmter Abschnitte zu erleichtern.

2. Vervielfältigung sonstiger urheberrechtlich geschützter Audiowerke und audiovisueller Werke

Nach den Feststellungen der Antragstellerin ist es grundsätzlich auch möglich, mit Spielekonsolen sonstige urheberrechtlich geschützte Werke zu vervielfältigen.

Diese Möglichkeit besteht in eingeschränktem Umfang bei Spielekonsolen mit proprietären Betriebssystemen, uneingeschränkt jedoch bei den auf PC-Betriebssystemen basierenden Handheld-Konsolen, da hier die gleichen Aufzeichnungsmöglichkeiten bestehen wie bei einem PC.

Nach Auffassung der Antragstellerin kann im Rahmen der beantragten Untersuchung auf eine Ermittlung der Nutzung von Spielekonsolen zur Vervielfältigung sonstiger urheberrechtlich geschützter Werke verzichtet werden, da diese Nutzungen insbesondere im Hinblick auf die niedrigen Stückzahlen von Handheld-Konsolen mit PC-Betriebssystemen nicht ins Gewicht fallen dürften.

Diese Einschränkung des Antrags stellt jedoch keinen Verzicht der Antragstellerin auf die spätere Geltendmachung etwaiger Ansprüche nach den §§ 54 ff. UrhG für diese Nutzungen dar.

III. Aufzeichnung mit der Spielekonsole

Bei allen zu C.II. genannten Konsolen ist die Aufzeichnung des Spielgeschehens auf ein internes Speichermedium (unten 1.) und im Regelfall auch die Aufzeichnung des Spielgeschehens auf ein angeschlossenes externes Speichermedium (unten 2.) möglich.

1. Aufzeichnung auf internes Speichermedium

Alle zu C.II. genannten Spielekonsolen haben ein internes, d.h. in die Konsole eingebautes Speichermedium, auf das die Aufzeichnungen mit der zu C.IV. dargestellten Aufzeichnungsfunktion vorgenommen werden können.

- Teilweise werden SSD-Festplatten verwendet, mit Speicherkapazitäten zwischen 512 GB (z.B. AYANEO Pocket Air) bis zu 4 TB (z.B. AYANEO Kun).
- Teilweise werden NVMe-SSD-Festplatten (Non-Volatile Memory Express Solid State Drive) verwendet, die eine schnellere Datenübertragung als herkömmliche SSD-Festplatten ermöglichen, mit Speicherkapazitäten zwischen 512 GB (z.B. Valve Steam Deck) oder 1 TB (Microsoft Xbox Series X) bis zu 4 TB (z.B. GPD Win Mini 2025).
- Teilweise, insbesondere in weniger leistungsfähigen Konsolen, wird eine eMMC (embedded MultiMediaCard) mit etwas niedrigerer Speicherkapazität verwendet, so etwa bei den Konsolen von Nintendo (eMMC mit 32 GB bei Nintendo Switch und Nintendo Switch Lite oder eMMC mit 64 GB bei der Nintendo Switch OLED). Eine eMMC ist ein auf der Hauptplatine der Konsole verbauter Speicher, der nicht entnehmbar und nicht als externes Speichermedium (wie ein USB-Stick oder eine externe Festplatte) nutzbar ist. Aber auch hier können gespeicherte Inhalte überschrieben werden, so dass hiermit keine Beschränkung der gesamten Menge an erstellten Kopien verbunden ist.

Zur Veranschaulichung wird auf folgende Internetpublikation verwiesen:

- eMMC, UFS, HDD und SSD: Der Vergleich
<https://www.dieinfothek.de/emmc-ufs-hdd-und-ssd-der-vergleich/>

2. Aufzeichnungsmöglichkeit auf externes Speichermedium

Mit Ausnahme der Playstation 5 verfügen alle zu C.II. genannten Spielekonsolen über die Möglichkeit, das Spielgeschehen mit der zu C.IV. dargestellten Aufzeichnungsfunktion auf ein an die Konsolen angeschlossenes externes Speichermedium aufzuzeichnen.

Nahezu alle Konsolen verfügen über einen Slot zum Einlegen von microSD-Karten.

Einige Konsolen haben zusätzlich USB-Anschlüsse, über die USB-Sticks oder externe Festplatten angeschlossen werden können.

Dies zeigen die folgenden Beispiele:

- Konsole Lenovo Legion Go: microSD-Kartenleser / 2 USB Type-C-Ports
https://psrefstuff.lenovo.com/syspool/Sys/PDF/datasheet/Legion_Go_8APU1_Datasheet_EN.pdf
- Konsole Microsoft Xbox Series S und X: jeweils 3 USB-3.0-Anschlüsse
<https://www.xbox.com/de-DE/consoles/xbox-series-x>

- Konsole MSI Claw A1M: microSD-Kartenleser / Thunderbolt 4/USB 4.0 Type-C-Port und (modellabhängig) zusätzliche USB-3.0-Anschlüsse
<https://de.msi.com/Handheld/Claw-A1MX/Specification>

IV. Erstellung von Kopien mit Spielekonsolen

Mit einer Spielekonsole (d.h. mittels der Aufzeichnungsfunktion einer Konsole) können Kopien der Aufzeichnungen von Screenshots oder Screenrecordings gemacht werden. Dabei sind folgende Fallgruppen zu unterscheiden:

- Kopie vom internen Speicher der Konsole auf das Speichermedium eines anderen Geräts (unten 1.)
- Kopie vom internen Speicher der Konsole auf ein an die Spielekonsole angeschlossenes externes Speichermedium (unten 2.)
- Kopie vom internen Speicher der Konsole in einen Cloudspeicher (unten 3.)
- Kopie von einem an die Spielekonsole angeschlossenen externen Speichermedium auf das interne Speichermedium der Spielekonsole (unten 4.)
- Kopie von einem Cloudspeicher auf das interne Speichermedium der Spielekonsole (unten 5.)
- Kopien von einem anderen Gerät auf das interne Speichermedium der Spielekonsole (unten 6.)

1. Kopie auf das Speichermedium eines anderen Geräts

Insbesondere bei Handheld-Konsolen mit PC-Betriebssystem, aber auch bei der Nintendo Switch ist es möglich, die in einem ersten Schritt auf das interne Speichermedium der Konsolen erfolgten Aufzeichnungen in einem zweiten Schritt mit den Konsolen auf den internen Speicher eines anderen Geräts zu kopieren.

Voraussetzung hierfür ist lediglich, dass zwischen der Konsole und dem anderen Gerät eine Verbindung hergestellt wird, etwa eine Kabelverbindung oder durch Einbindung beider Geräte in ein Netzwerk.

Zur Veranschaulichung wird auf folgende Internetpublikation verwiesen:

- „Nintendo Switch: Screenshots und Videos auf PC und Smartphone übertragen“
<https://www.ntower.de/bericht/969-nintendo-switch-screenshots-und-videos-auf-pc-und-smartphone-%C3%BCbertragen/>

2. Kopie auf ein angeschlossenes externes Speichermedium

Bei allen zu C.II. genannten Konsolen ist es möglich, die in einem ersten Schritt auf das interne Speichermedium der Konsolen erfolgten Aufzeichnungen in einem zweiten Schritt mit den Konsolen auf ein angeschlossenes externes Speichermedium zu kopieren.

Einige Konsolen (z.B. Playstation 5, Microsoft XBox und Nintendo Switch) verfügen bereits systemseitig über eine Funktion, Aufzeichnungen vom internen Speicher auf ein externes Speichermedium zu kopieren.

Zur Veranschaulichung wird auf folgende Internetpublikation verwiesen:

- „Videoclips von Xbox Series S auf USB Stick übertragen?“
<https://www.gutefrage.net/frage/videoclips-von-xbox-series-s-auf-usb-stick-uebertragen>

Handheld-Konsolen mit PC-Betriebssystemen funktionieren wie PCs mit entsprechenden Betriebssystemen und verfügen damit ebenfalls über eine entsprechende Funktion.

3. Kopie in einen Cloud-Speicher

Insbesondere bei Handheld-Konsolen mit PC-Betriebssystem, aber auch bei einzelnen stationären Konsolen ist es möglich, die in einem ersten Schritt auf das interne Speichermedium der Konsolen erfolgten Aufzeichnungen in einem zweiten Schritt mit den Konsolen auf einen Cloudspeicher (z.B. OneDrive oder Google Drive) zu kopieren.

4. Kopie von einem externen Speichermedium auf das interne Speichermedium der Konsole

Bei allen zu C.II. genannten Konsolen ist es möglich, Screenshots und Screenrecordings, die auf einem an die Konsolen angeschlossenen externen Speichermedium gespeichert sind, mit den Konsolen auf das interne Speichermedium der Konsolen zu kopieren.

5. Kopie von einem Cloudspeicher auf das interne Speichermedium der Spielekonsole

Insbesondere bei Handheld-Konsolen mit PC-Betriebssystem ist es möglich, Screenshots und Screenrecordings, die in einem Cloud-Speicher gespeichert sind, mit den Konsolen auf das interne Speichermedium der Konsolen zu kopieren.

6. Kopie von einem anderen Gerät auf das interne Speichermedium der Konsole

Da alle Spielekonsolen über einen internen Speicher verfügen und da sie mit anderen Geräten verbunden werden können, besteht die Möglichkeit, dass mittels der Aufzeichnungsfunktion eines anderen Geräts Screenshots oder Screenrecordings auf das interne Speichermedium der Spielekonsolen kopiert werden.

V. Kopierschutz

In der Literatur wird die Auffassung vertreten, auf Konsolen verhindere der Kopierschutz die meisten Vervielfältigungshandlungen, sodass die Privatkopierschranke hier nicht greife (soweit ersichtlich jedoch allein *Hentsch*, MMR 2023, 28, 30 zu e).

Diese pauschale Aussage ist unzutreffend, soweit es die Erstellung von Screenshots und Screenrecordings des Spielgeschehens betrifft.

Der Kopierschutz bei Spielekonsolen dient in erster Linie dazu, unerlaubte Vervielfältigungen des Programmcodes der Spiele, das Abspielen von Raubkopien und die Nutzung nicht autorisierter Software zu verhindern. Technische Schutzmaßnahmen sorgen dafür, dass nur Originalspiele und autorisierte Inhalte auf der Konsole laufen (siehe beispielhaft den Sachverhalt des Urteils EuGH vom 23.01.2014, C-355/12 Nintendo, Rn. 10 ff.).

Die Aufzeichnung des Spielgeschehens der mit den Konsolen gespielten Spiele ist davon grundsätzlich nicht betroffen. Diese Funktion ist ausdrücklich von den Konsolenherstellern vorgesehen (siehe die Beispiele oben III.) und wird von den Kopierschutzmaßnahmen nicht unterbunden.

E. Urheberrechtlicher Schutz von Videospielen

I. Schutz nach den Regelungen für Software und nach allgemeinem Urheberrecht

Der EuGH hat entschieden, dass Computerspiele nicht nur als Computerprogramme Schutz nach Maßgabe der RL 2009/24 (Richtlinie über den Schutz von Computerprogrammen) genießen, sondern dass ihre grafischen und klanglichen Bestandteile zusammen mit dem Gesamtwerk Urheberrechtsschutz nach Maßgabe der RL 2001/29 (Urheberrechtsrichtlinie) beanspruchen können. Nach dem EuGH stellen Videospiele

„..... komplexe Gegenstände dar, die nicht nur Computerprogramme, sondern auch grafische und klangliche Bestandteile umfassen, die, auch wenn sie in einer Computersprache kodiert sind, eigenen schöpferischen Wert besitzen, der nicht auf diese Kodierung beschränkt ist. Da die Teile eines Videospieles, im vorliegenden Fall die grafischen und klanglichen Bestandteile, an der Originalität des Werks teilhaben, sind sie zusammen mit dem Gesamtwerk durch das Urheberrecht im Rahmen der mit der Richtlinie 2001/29 eingeführten Regelung geschützt.“

(EuGH, Urteil vom 23.01.2014, C-355/12, Rn. 23 – Nintendo; hierauf Bezug nehmend BGH, Urteil vom 27.11.2014, I ZR 124/11, Rn. 43 – Videospiele-Konsolen II)

Der BGH differenziert beim rechtlichen Schutz von Videospielen ebenfalls zwischen dem Schutz des Computerprogramms und dem urheberrechtlichen Schutz seiner audiovisuellen Bestandteile:

„Die Client-Software enthält nach den Feststellungen des Berufungsgerichts ein Computerprogramm und audiovisuelle Spieldaten, also Grafiken, Musik, Filmsequenzen, Texte und Modelle. Bei einer solchen Software für ein Computerspiel, die nicht nur aus einem Computerprogramm besteht, sondern auch audiovisuelle Daten enthält, kommt nicht nur dem Computerprogramm (§ 69a Abs. 1 UrhG), sondern auch den audiovisuellen Bestandteilen urheberrechtlicher Schutz zu, soweit sie einen eigenen schöpferischen Wert haben, der nicht auf die Kodierung in einer Computersprache beschränkt ist. Diese Bestandteile können für sich genommen als Sprachwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG), Musikwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 2 UrhG), Werke der bildenden Kunst (§ 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG), Lichtbildwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 5 UrhG), Filmwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG), Lichtbilder (§ 72 UrhG) oder Laufbilder (§ 95 UrhG) urheberrechtlich geschützt sein oder an der Originalität des Gesamtwerks teilhaben und zusammen mit diesem Urheberrechtsschutz genießen.“

(BGH, Urteil vom 06.10.2016, I ZR 25/15, Rn. 34 - World of Warcraft I, Unterstreichung d.d.U.)

Im Hinblick darauf, dass in Videospielen sowohl Computerprogramme als auch andere Werke oder urheberrechtlich geschützte Schutzgegenstände enthalten sind, werden diese auch als „hybride Produkte“ bezeichnet (BGH, Beschluss vom 06.02.2013, I ZR 124/11, Rn. 21 - Videospiele-Konsolen I; OLG Hamburg, Urteil vom 07.10.2021, 5 U 23/12, Rn. 106 – Action Replay; Schmid, in: Games und Recht, 2023, § 9 Rn.10; Hentsch, MMR 2023, 615, 616).

Im Ergebnis wird von einer parallelen Anwendbarkeit der allgemeinen und softwarespezifischen Regelungen des Urheberrechts ausgegangen (Fromm/Nordemann, Urheberrecht, 13. Auflage 2024, § 69a Rn. 10; *Dreier*, in: *Dreier/Schulze, UrhG*, 8. Auflage, § 69a Rn. 17).

II. Schutz als Computerprogramm

Ein wesentlicher Teil von Videospielen ist das zugrundeliegende Computerprogramm (Code). Computerprogramme können nach § 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG als Sprachwerk geschützt sein.

Im Rahmen der Betrachtung der urheberrechtlichen Vergütungspflicht von Spielekonsolen kann dies jedoch außer Betracht bleiben.

Zum einen gelten für die Vervielfältigung von Computerprogrammen die gegenüber § 53 UrhG vorrangigen Regelungen der §§ 69c ff. UrhG. Zum anderen wird bei der vorliegend relevanten Aufzeichnung des Spielgeschehens mittels der Konsolen das Computerprogramm als solches nicht mitaufgezeichnet (oben D.I.1.).

III. Urheberrechtlicher Schutz

Zu unterscheiden ist der urheberrechtliche Schutz von Videospielen als Ganzes (unten 1.) und der Schutz der visuellen und audiovisuellen Bestandteile der Videospiele (unten 2. und 3.).

1. Schutz von Videospielen als Ganzes

Das Urheberrechtsgesetz kennt keine eigene Werkkategorie „Videospiele“.

Der Bundesgerichtshof hat Videospiele als Ganzes als filmähnliches Werk im Sinne von § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG eingeordnet (BGH, Urteil vom 12.07.2021, I ZR 18/11, Rn. 14 - *Alone in the Dark*; zustimmend *Raue*, in: *Dreier/Schulze, UrhG*, 8. Auflage, § 2 Rn. 269; *Bullinger*, in: *Wandtke/Bullinger, UrhR*, 6. Auflage, § 2 UrhG Rn. 129; *Loewenheim/Leistner*, in: *Schricker/Loewenheim, UrhR*, 6. Auflage, § 2 UrhG Rn. 217; *Schmid*, in: *Games und Recht*, 2023, § 9 Rn. 12; siehe zum Meinungsstand auch *Fromm/Nordemann, Urheberrecht*, 13. Auflage 2024, § 69a Rn. 10).

Dem Eingreifen des Schutzes nach § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG steht die Interaktivität von Videospielen nicht entgegen. Auch die interaktiven Teile eines Videospiele sind schutzfähig, da der Rahmen der möglichen Spielzüge bereits durch die Urheber vorgegeben ist (*Bullinger*, in: *Wandtke/Bullinger, UrhR*, 6. Auflage, § 2 UrhG Rn. 129; *Schmid*, in: *Games und Recht*, 2023, § 9 Rn. 29).

Soweit die für die Einordnung als Filmwerk erforderliche Schöpfungshöhe nicht erreicht wird, kann der Laufbildschutz nach § 95 UrhG eingreifen (*Hentsch*, MMR 2023, 615, 616; *Schmid*, in: *Games und Recht*, 2023, § 9 Rn. 27 ff.).

Im Falle der Einordnung von Videospiele als filmähnliche Werke besteht ein Leistungsschutzrecht des Produzenten nach § 94 UrhG, bei Einordnung als Laufbilder nach § 95 UrhG.

2. Urheberrechtlich relevante Bestandteile von Videospiele

Ebenso wie bei Filmwerken ist denkbar, dass zur Herstellung eines Videospiele vorbestehende geschützte Werke benutzt werden. Ferner ist denkbar, dass geschützte Werke unmittelbar mit der Zweckbestimmung für ein Videospiele geschaffen worden sind. Sofern sich solche Werke vom Videospiele selbst unterscheiden lassen und gesondert, selbständig verwertet werden können, sind sie selbständig urheberrechtlich geschützt (vgl. in Bezug auf Filmwerke *Katzenberger/Reber*, in: Schricker/Loewenheim, UrhG, 6. Auflage, vor §§ 88 ff., Rn. 59 und 60).

Hiervon zu trennen sind - entsprechend der Situation bei Filmwerken - die Beiträge derjenigen Mitwirkenden einer Videospieleproduktion, die einen schöpferischen, das Videospiele mitgestaltenden Beitrag leisten, der im Videospiele selbst unmittelbar aufgeht. Der Beitrag darf also nicht vom Videospiele unterscheidbar sein und darf sich nicht selbständig verwerten lassen (vgl. in Bezug auf Filmwerke *Katzenberger/Reber*, in: Schricker/Loewenheim, UrhG, 6. Auflage, vor §§ 88 ff., Rn. 61; § 89 Rn. 6). Diese Mitwirkenden erwerben ein Urheberrecht an dem als Filmwerk geschützten Videospiele und können somit entsprechend den Filmurhebern als „Games-Urheber“ bezeichnet werden.

Als audiovisuelle Bestandteile von Videospiele, denen ein solcher urheberrechtlicher Schutz zukommen kann, kommen insbesondere die folgenden Werkkategorien in Betracht (siehe dazu auch die Aufzählung in BGH, Urteil vom 06.10.2016, I ZR 25/15, Rn. 34 - World of Warcraft I):

- Sprachwerke gemäß § 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG (unten 2.1.)
- Musikwerke gemäß § 2 Abs. 1 Nr. 2 UrhG (unten 2.2.)
- Werke der Tanzkunst gemäß § 2 Abs. 1 Nr. 3 UrhG (unten 2.3.)
- Werke der bildenden Kunst gemäß § 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG (unten 2.4.)
- Lichtbildwerke gemäß § 2 Abs. 1 Nr. 5 UrhG und Lichtbilder gemäß § 72 UrhG (unten 2.5.)
- Filmwerke gemäß § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG und Laufbilder gemäß § 95 UrhG (unten 2.6.)
- Kartenwerke gemäß § 2 Abs. 1 Nr. 7 UrhG (unten 2.7.)

Die nachfolgende Übersicht ist nicht abschließend. Insbesondere können durch neue Nutzungen immer wieder neue Schutzgegenstände hinzukommen.

2.1. Sprachwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG)

Der konkrete Handlungsfaden eines Videospiele kann urheberrechtlich geschützt sein. Insbesondere kommt ein Schutz für das individuelle Zusammenspiel von Handlungsablauf, Rollenverteilung der handelnden Personen, Plot und Spielgeschehen in Betracht (*Schmid*, in: Games und Recht, 2023, § 9 Rn. 16; *Hentsch*, MMR 2023, 615, 616).

Längere Einführungen in Gestalt von Texten, die die Geschichte vorantreiben und Hintergründe erzählen, originelle Redewendungen oder Dialoge sind regelmäßig als Sprachwerke geschützt (*Hentsch*, MMR 2023, 615, 616).

2.2. Musikwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 2 UrhG)

Wesentlicher Bestandteil eines jeden Videospieles ist die Musik. Dazu zählt die meist eigens dafür komponierte und eingespielte Hintergrundmusik. Sie ist für die Atmosphäre und wegen des hohen Wiedererkennungswerts höchst relevant (*Hentsch*, MMR 2023, 615, 616).

Die Komposition ist gemäß § 2 Abs. 1 Nr. 2 UrhG urheberrechtlich geschützt. Hinzu kommen die Rechte der ausübenden Künstler nach den §§ 73 ff. UrhG sowie das Recht des Tonträgerherstellers nach § 85 UrhG für die erstmalige Fixierung der Aufnahme.

Auf Tonträger aufgenommene Soundeffekte (Dialoge und Geräusche, die das Spielerlebnis begleiten), sind ebenfalls als Tonträger nach § 85 UrhG geschützt (*Schmid*, in: Games und Recht, 2023, § 9 Rn. 21).

2.3. Werke der Tanzkunst (§ 2 Abs. 1 Nr. 3 UrhG)

In Videospiele werden auch Tänze genutzt, die nach § 2 Abs. 1 Nr. 3 UrhG geschützt sein können (*Schmid*, in: Games und Recht, 2023, § 9 Rn. 31).

Beispielsweise werden im Videospiele Fortnite Tänze in Form von sogenannten Emotes genutzt. Ein Emote in einem Videospiele ist eine vordefinierte Geste, Animation oder ein Symbol, das Spieler verwenden können, um sich nonverbal auszudrücken. Emotes werden häufig genutzt, um Gefühle wie Freude, Frust, Dank oder Spott zu zeigen – oft ohne, dass man etwas tippen oder sprechen muss.

Zur Veranschaulichung wird auf folgende Internetpublikation verwiesen:

- <https://mein-mmo.de/lexikon/emotes/>

Viele der Tänze in Fortnite basieren auf realen Choreografien oder viralen Trends, insbesondere aus sozialen Medien wie TikTok. Diese Integration aktueller Trends trägt zur Popularität der Spiele bei. Ein Beispiel hierfür ist der "Orange Justice"-Tanz.

Zur Veranschaulichung wird auf folgende Internetpublikationen verwiesen:

- <https://de.wikipedia.org/wiki/Fortnite?>
- Website Fortnite Wiki (eine Seite mit Informationen rund um das Videospiele Fortnite)
https://fortnite.fandom.com/wiki/Emotes?utm_source=chatgpt.com

- YouTube-Video mit einer Anleitung für den "Orange Justice"-Tanz
<https://www.youtube.com/watch?v=OV1nj3CZzds>

2.4. Werke der bildenden Kunst (§ 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG)

Den Schutz als Werke der bildenden oder angewandten Kunst können auch Computeranimationen oder -grafiken genießen (*Raue*, in: Dreier/Schulze, 8. Auflage 2025, § 2 Rn. 192; LG Köln, Urteil vom 21.4.2008, 28 O 124/08, MMR 2008, 556, 447 - virtuelles Modell des Kölner Doms; Fromm/Nordemann, Urheberrecht, 13. Auflage 2024, § 2 UrhG Rn. 158a; vgl. zum Schutz von „Computerbildern“ *Bullinger*, in: Wandtke/Bullinger, UrhR, 6. Auflage 2022, § 2 UrhG Rn. 93).

Auch gezeichnete, grafisch gestaltete oder modellierte Figuren und Comicfiguren sind als Werk der bildenden oder angewandten Kunst geschützt, sofern die Schöpfungshöhe gegeben ist (*Raue*, in: Dreier/Schulze, 8. Auflage 2025, § 2 Rn. 196; *Schmid*, in: Games und Recht, 2023, § 9 Rn. 19; *Bullinger*, in: Wandtke/Bullinger, UrhR, 6. Auflage 2022, § 2 UrhG Rn. 130; Fromm/Nordemann, Urheberrecht, 13. Auflage 2024, § 2 UrhG Rn. 161).

Insbesondere originelle Figuren wie Super Mario oder Lara Croft sind in ihrer konkreten Ausgestaltung ebenso wie Comicfiguren nach § 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG geschützt (*Hentsch*, MMR 2023, 615, 616). Beispielsweise hat der Bundesgerichtshof den urheberrechtlichen Schutz der Hauptgestalten der Asterix-Hefte bejaht, weil diese „durch eine unverwechselbare Kombination äußerer Merkmale sowie von Eigenschaften, Fähigkeiten und typischen Verhaltensweisen zu besonders ausgeprägten Comic-Figuren geformt“ sind (BGH, Urteil vom 11.03.1993, I ZR 263/91, GRUR 1994, 206 - Alcolix).

In vielen Videospielen werden auch real existierende Gegenstände oder Gebäude genutzt, zum Beispiel Fahrzeuge bekannter Hersteller, Designobjekte oder Kunstwerke. Derartige vorbestehende Werke können als Werke der bildenden und angewandten Kunst im Sinne von § 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG anzusehen sein (*Schmid*, in: Games und Recht, 2023, § 9 Rn. 30).

2.5. Lichtbildwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 5 UrhG) und Lichtbilder (§ 72 UrhG)

Für in Videospielen genutzte Fotografien ist regelmäßig ein Schutz entweder als Werk nach § 2 Abs. 1 Nr. 5 UrhG oder als Lichtbilder nach § 72 UrhG gegeben (*Schmid*, in: Games und Recht, 2023, § 9 Rn. 23).

2.6. Filmwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG) und Laufbilder (§ 95 UrhG)

Für die Filmsequenzen innerhalb eines Videospieles greifen je nach Schöpfungshöhe unterschiedliche Normen.

Sogenannte Cutscenes oder Zwischensequenzen (*Hentsch*, MMR 2023, 615, 616) werden als Filmwerk im Sinne von § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG geschützt. Hierbei handelt es sich um nicht-interaktive

Filmszenen innerhalb eines Videospieles, die den Spielfluss unterbrechen und in denen der Spieler keine oder nur sehr eingeschränkte Kontrolle hat. Cutscenes dienen meist dazu, die Handlung voranzutreiben, wichtige Informationen zu vermitteln, Charaktere einzuführen, emotionale Momente zu inszenieren oder den Spieler für Fortschritte zu belohnen. Sie können auch genutzt werden, um neue Spielmechaniken zu erklären oder auf bevorstehende Ereignisse hinzuweisen (vgl. <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/cutscene/>).

Im Übrigen ist zumindest der Schutz für Laufbilder nach § 95 UrhG gegeben (siehe oben 1. und Schmid, in: Games und Recht, 2023, § 9 Rn. 27).

2.7. Kartenwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 7 UrhG)

Nach § 2 Abs. 1 Nr. 7 UrhG sind „Darstellungen wissenschaftlicher oder technischer Art, wie Zeichnungen, Pläne, Karten, Skizzen, Tabellen und plastische Darstellungen“ urheberrechtlich geschützt, sofern sie persönliche geistige Schöpfungen sind.

Zahlreiche Videospiele, insbesondere Open-World-, Rollenspiel- und Strategiespiele, nutzen Kartenwerke im Sinne von § 2 Abs. 1 Nr. 7 UrhG. Dabei kann es sich sowohl um realistische Landkarten als auch um künstlerisch gestaltete Fantasy-Karten oder technische Pläne handeln.

Zur Veranschaulichung wird auf folgende Internetpublikationen verwiesen:

- „Third-Party: Karten als Bereicherung für Games“
<https://www.computerbild.de/artikel/cb-eSports-Third-Party-Karten-Games-Bereicherung-32761767.html>
- „Die größten Karten in Videospiele“
<https://de.eloutput.com/Videospiele/Listen/gr%C3%B6%C3%9Fere-Karten/>

3. Leistungsschutzrechtlich relevante Bestandteile von Videospiele

Auch bei urheberrechtlich geschützten Leistungen ist entsprechend der bei urheberrechtlich geschützten Werken vorgenommenen Differenzierung (oben 2.) zwischen vorbestehenden oder originär für ein Videospiele geschaffenen Leistungen, die selbständigen Schutz nach den §§ 73 ff. UrhG genießen, und solchen schöpferischen Beiträgen zu unterscheiden, die im Videospiele aufgehen und nicht selbständig verwertbar sind. Die Beiträge dieser sogenannten „Games-Künstler“ nehmen ebenfalls am Schutz des Videospieles als Gesamtwerk teil.

Als audiovisuelle Bestandteile von Videospiele, denen ein solcher Schutz zukommen kann, kommen insbesondere die folgenden Werkkategorien in Betracht:

Für Sprachaufnahmen in Videospielen durch Sprecher und Synchronsprecher kommt in der Regel der Schutz der Darbietung nach den §§ 73 ff. UrhG in Betracht, ebenso für den Regisseur der Sprachfassung (*Schmid*, in: Games und Recht, 2023, § 9 Rn. 24).

Die Leistung von Schauspielern, die in Videospielen vorkommen, kann ebenfalls nach den §§ 73 ff. UrhG als Darbietung ausübender Künstler geschützt sein, insbesondere bei aufwändig gestalteten narrativen Spielen (*Schmid*, in: Games und Recht, 2023, § 9 Rn. 26).

F. Zur Struktur und Gestaltung der durchzuführenden Untersuchung

Die Antragstellerin sieht davon ab, bereits in diesem Antrag einen konkreten Vorschlag für die Fragestellungen der empirischen Untersuchung zu unterbreiten und diesen Vorschlag zum Gegenstand ihres Antrags zu machen. Sollte dies jedoch von der Schiedsstelle gewünscht werden, wird um einen entsprechenden Hinweis gebeten.

Die Antragstellerin regt an, dass die Schiedsstelle bei der Beauftragung der empirischen Untersuchung und bei der Formulierung der Fragen die folgenden Überlegungen zur Struktur und Gestaltung der Untersuchung berücksichtigt. Vorgeschlagen wird eine zweistufige Befragung, aufgeteilt in ein sogenanntes Screening (unten I.) und eine Hauptbefragung (unten II.).

I. Screening

Im Rahmen des Screenings sollen die Nutzer von Spielekonsolen identifiziert sowie relevante Merkmale der genutzten Konsolen erfasst werden.

Ein Screening ist aus Sicht der Antragstellerin zur repräsentativen Aussteuerung der Hauptbefragung notwendig. Es stellt eine wichtige Grundlage für die Gewichtung und damit die Aussagefähigkeit der Ergebnisse der Gesamtstudie dar.

Wenn keine bestehende Teilnehmergruppe (wie z. B. ein Befragungspanel) genutzt wird, deren soziodemographische Merkmale bereits bekannt sind, sollten im Rahmen des Screenings auch Angaben zu Alter, Geschlecht, Wohnort usw. erhoben werden, um eine repräsentative Auswahl der Befragten für die Hauptbefragung zu gewährleisten.

Es sollte - wohl bereits im Rahmen des Screenings - abgefragt werden, ob es sich bei der befragten Person um einen gewerblich handelnden Nutzer handelt, etwa um einen berufsmäßigen Influencer, da Vervielfältigungen solcher Nutzer keine Privatkopien im Sinne des § 53 UrhG sind.

1. Erfassung von Daten der genutzten Konsolen

Es sollten insbesondere folgende Daten der genutzten Konsolen abgefragt werden:

- Art der Konsole (stationäre Konsole oder Handheld-Konsole)
- Marke und Typ der Konsole
- Speicherkapazität des internen Speichers

2. Erfassung der Nutzungsdauer

Zur Ermittlung der Nutzungsdauer der genutzten Konsolen sollten folgende Daten abgefragt werden:

- Bisherige Nutzungsdauer
- Geplante weitere Nutzungsdauer

Falls mehr als eine Spielekonsole genutzt wird, schlägt die Antragstellerin vor, nur die am häufigsten genutzte Konsole zu erfassen.

II. Hauptbefragung

1. Erfassung von Daten der Nutzer

Es sollten folgende Daten der Nutzer abgefragt werden:

- Anzahl der Personen, von denen die Konsole(n) genutzt wird/werden
- Bei Nutzung durch mehrere Personen: Schätzung des Anteils der eigenen Nutzung

Die Erfassung dieser Informationen ist notwendig, um abgeleitet aus der Nutzung einer Einzelperson auf die Gesamtnutzung der Konsole schließen zu können.

2. Erfassung der Art und Dauer der Vervielfältigungen

Es sollte gesondert erfasst werden, ob Screenshots oder Screenrecordings erstellt wurden.

2.1. Screenshots

Soweit Screenshots erfolgt sind, sollte deren Anzahl abgefragt werden.

2.2. Screenrecordings

Soweit Screenrecordings erfolgt sind, sollte zusätzlich zur Anzahl der Vervielfältigungen die jeweilige Dauer der Aufzeichnung erfasst werden (zumindest in zeitlichen Bandbreiten, etwa bis 5 Minuten, bis 30 Minuten, bis 1 Stunde usw.).

Die Erfassung der Aufzeichnungsdauer ist erforderlich, weil es - insoweit anders als bei der privaten Vervielfältigung von Musik- oder Filmwerken - keine typischen durchschnittlichen Spieldauern gibt, auf die die Antragstellerin bei der Umrechnung der Nutzung in eine Vergütung zurückgreifen könnte.

3. Erfassung der Vervielfältigungshandlungen

Entsprechend der Vorgehensweise der Antragstellerin (oben D.I.2.) sollte zwischen der erstmaligen Aufzeichnung des Spielgeschehens auf die Konsole einerseits („Aufzeichnung“, dazu unten 3.1.) und der weiteren Vervielfältigung von Aufzeichnungen („Kopie“, dazu unten 3.2. und 3.3.) unterschieden werden.

3.1. Aufzeichnungen mit Spielekonsolen

Mit Spielekonsolen können Screenshots und Screenrecordings auf die in die Konsolen eingebauten Speichermedien (oben D.III.1.) und auf externe Speichermedien, die an die Konsolen angeschlossen werden (oben D.III.2.), erstellt werden.

In der Untersuchung sollten diese Vervielfältigungsvorgänge abgefragt und erfasst werden, etwa mit folgenden Fragen:

- Erstellen Sie mit Ihrer Konsole **Screenshots** des Spielgeschehens von gespielten Videospielen und speichern Sie diese
 - auf die Konsole selbst, d.h. auf das interne Speichermedium der Konsole?
 - auf ein an Ihre Konsole angeschlossenes externes Speichermedium (z.B. externe Festplatte, Netzwerkfestplatte, USB-Stick)?
- Zeichnen Sie mit Ihrer Konsole Aufnahmen des Spielgeschehens von gespielten Videospielen (**Screenrecordings**)
 - auf die Konsole selbst auf, d.h. auf das interne Speichermedium der Konsole?
 - auf ein an Ihre Konsole angeschlossenes externes Speichermedium (z.B. externe Festplatte, Netzwerkfestplatte, USB-Stick etc.) auf?

Bei dieser Abfrage muss für die befragten Personen deutlich werden, dass nur Aufzeichnungen gemeint sind, also die erstmalige Aufzeichnung von Screenshots oder Screenrecordings mit der Konsole. An dieser Stelle *nicht* gemeint sind die Vervielfältigungen von auf der Konsole einmal abgespeicherten Inhalten auf ein externes Speichermedium (d.h. einen anderen Speicherort).

3.2. Kopien von einer Konsole auf andere Speichermedien/Cloudspeicher/Geräte

Mit einer Spielekonsole kann nicht nur das Spielgeschehen durch Erstellung von Screenshots oder Screenrecordings aufgezeichnet werden (siehe vorstehend 3.1), sondern es können von den erstellten Aufzeichnungen auch Kopien auf andere Speichermedien, Geräte oder Cloudspeicher gemacht werden (oben D.IV.).

In der Untersuchung sollten diese Vervielfältigungsvorgänge (Kopien) abgefragt und erfasst werden, etwa mit folgenden Fragen:

- Kopieren Sie mit Ihrer Konsole **Screenshots** des Spielgeschehens von gespielten Videospielen vom internen Speicher Ihrer Konsole
 - auf das Speichermedium eines anderen Geräts (z.B. PC, Tablet, Smartphone)?
 - auf ein an Ihre Spielekonsole angeschlossenes externes Speichermedium (z.B. externe Festplatte, USB-Stick)?
 - in einen Cloudspeicher (z.B. Google Drive, OneDrive)?

- Kopieren Sie mit Ihrer Konsole Aufnahmen des Spielgeschehens von gespielten Videospielen (**Screenrecordings**) vom internen Speicher Ihrer Konsole
 - auf das Speichermedium eines anderen Geräts (z.B. PC, Tablet, Smartphone)?
 - auf ein an Ihre Spielekonsole angeschlossenes externes Speichermedium (z.B. externe Festplatte, USB-Stick)?
 - in einen Cloudspeicher (z.B. Google Drive, OneDrive)?

3.3. Kopien auf die Konsole von anderen Speichermedien/Cloudspeichern/Geräten

Der interne Speicher einer Spielekonsole kann auch als Zielort oder Speicherort für Screenshots oder Screenrecordings dienen, die von einem anderen Gerät (z.B. PC, Tablet oder Mobiltelefon) oder einem externen Speichermedium oder einem Cloudspeicher auf den internen Speicher der Spielekonsole kopiert werden.

In der Untersuchung sollten diese Vervielfältigungsvorgänge abgefragt und erfasst werden, etwa mit folgenden Fragen:

- Kopieren Sie **Screenshots** des Spielgeschehens von gespielten Videospielen
 - von einem anderen Gerät (z.B. PC, Tablet, Smartphone)
 - von einem an Ihre Spielekonsole angeschlossenen externen Speichermedium (z.B. externe Festplatte, USB-Stick)
 - von einem Cloudspeicher (z.B. Google Drive, OneDrive) auf den internen Speicher der Spielekonsole?
- Kopieren Sie Aufnahmen des Spielgeschehens von gespielten Videospielen (**Screenrecordings**)
 - von einem anderen Gerät (z.B. PC, Tablet, Smartphone)
 - von einem an Ihre Spielekonsole angeschlossenen externen Speichermedium (z.B. externe Festplatte, USB-Stick)
 - von einem Cloudspeicher (z.B. Google Drive, OneDrive) auf den internen Speicher der Spielekonsole?

4. Erfassung der Inhalte der Vervielfältigungen

Wie dargestellt, können die mit Spielekonsolen erstellten Screenshots und Screenrecordings unterschiedliche Inhalte haben (oben D.I.3.). Um zu erreichen, dass die Nutzer im Rahmen der Befragung möglichst vollständige Angaben machen, sollten diese Inhalte gesondert abgefragt werden, insbesondere somit, ob es sich um

- Allgemeine Aufzeichnungen des Spielgeschehens
- Highlight-Aufzeichnungen,
- Let's Play-Aufzeichnungen,
- Walkthrough-Aufzeichnungen oder

- Role-Play-Aufzeichnungen

handelt.

5. Erfassung der Gesamtnutzung

Es muss die Gesamtnutzung (Nutzung der Konsolen während ihrer durchschnittlichen Nutzungsdauer) ermittelt werden. Da die internen Speicher der Spielekonsolen und etwa genutzte externe Speichermedien überschreibbar sind, bedeutet dies, dass nicht nur der im Zeitpunkt der Befragung vorhandene Bestand an Vervielfältigungen erfasst werden darf. Es darf keine bloße Momentaufnahme erfolgen.

Vielmehr muss abgefragt werden, wie häufig Vervielfältigungen erfolgen (Anzahl der Vervielfältigungsvorgänge) und welchen Umfang die einzelnen Vervielfältigungsvorgänge haben, um so (unter weiterer Berücksichtigung der Gesamtnutzungsdauer der Konsolen) eine Gesamtnutzung ermitteln zu können.

Vor diesem Hintergrund bietet sich eine retrospektive Nutzerbefragung an, bei der die Teilnehmenden auf Erinnerungsbasis die Informationen zur Häufigkeit und zum Umfang der jeweiligen Vervielfältigungsvorgänge angeben.

Die Alternative einer Tagebuchbefragung ist hier nicht zu bevorzugen, da die Befragten nach Erfahrung der Antragstellerin die tatsächliche Anzahl der erstellten Vervielfältigungen aufgrund des mit der Führung eines Tagebuchs verbundenen großen Aufwandes nicht vollständig erfassen. Außerdem werden bei einer Tagebuchbefragung seltener durchgeführte Vervielfältigungsvorgänge tendenziell nicht erfasst.

Zur Ermittlung der Gesamtnutzung muss deshalb auch die durchschnittliche Gesamtnutzungsdauer ermittelt werden (siehe Screening „Erfassung der Nutzungsdauer“). Diese wurde bei vergleichbaren Untersuchungen zuletzt in der Weise ermittelt, dass zu der bisherigen Nutzungsdauer die geplante weitere Nutzungsdauer addiert wurde, um somit eine Annäherung an die Gesamtnutzungsdauer abzubilden.

G. Zum weiteren Verfahren

I. Beteiligung von Verbänden

Gemäß § 112 Abs. 1 VGG muss der Antrag, mit dem die Schiedsstelle angerufen wird, eine Auflistung der Verbände der betroffenen Hersteller, Importeure und Händler enthalten, soweit diese dem Antragsteller bekannt sind.

Die Antragstellerin geht davon aus, dass die folgenden Verbände betroffene Verbände im Sinne des § 112 Abs. 1 VGG sein könnten, weil sie Mitgliedsunternehmen haben könnten, die (auch) Spielekonsolen in Verkehr bringen. Konkrete Anhaltspunkte, ob tatsächlich eine solche Betroffenheit besteht, hat die Antragstellerin jedoch nicht, insbesondere nicht bei den Verbänden Vere e.V. und ZVEI e.V.

- Bitkom e.V., Albrechtstraße 10, 10117 Berlin-Mitte
- game - Verband der deutschen Games-Branche e.V., Frankfurter Weg 7, 65812 Bad Soden am Taunus
- VERE e.V., Schlossstraße 8 d-e, 22041 Hamburg
- ZVEI e.V., Amelia-Mary-Earhart-Str. 12, 60549 Frankfurt am Main

Dem Antrag sind die für eine Zustellung an die vorgenannten Verbände erforderlichen 4 Kopien beigelegt. Sofern weitere Kopien benötigt werden, wird um einen Hinweis gebeten.

Neben den vorgenannten Verbänden gibt es nach Kenntnis der Antragstellerin derzeit lediglich noch folgende Verbände, in denen theoretisch Hersteller, Importeure und Händler von Geräten und Speichermedien im Sinne des § 54 Abs. 1 UrhG und damit auch von Spielekonsolen organisiert sein könnten:

- Informationskreis Aufnahmemedien GbR, c/o Rechtsanwälte Angerbauer Lindauer Hauf Rath Partnerschaftsgesellschaft mbB, Berg-Am-Laim-Straße 147, 81673 München
- Branchenverband Digitale Medien e.V., Branchenverband Digitale Medien e.V., Frankfurter Weg 7, 65812 Bad Soden am Taunus

Diese beiden Verbände sind nach Auffassung der Antragstellerin vorliegend jedoch nicht betroffen im Sinne des § 112 Abs. 1 VGG, da die in ihnen organisierten Unternehmen lediglich Speichermedien und keine Spielekonsolen in Verkehr bringen. Ungeachtet dessen beabsichtigt der Informationskreis Aufnahmemedien GbR nach Kenntnis der Antragstellerin seine Auflösung, da in ihm zuletzt nur noch 2 Unternehmen organisiert waren.

II. Veröffentlichung

Gemäß § 112 Abs. 2 Satz 2 VGG veröffentlicht die Schiedsstelle den Antrag in geeigneter Form mit dem dort vorgesehenen Hinweis.

III. Beteiligung von Verbraucherverbänden

Gemäß § 116 S. 1 VGG gibt die Schiedsstelle im Verfahren nach § 93 VGG den bundesweiten Dachorganisationen der mit öffentlichen Mitteln geförderten Verbraucherverbände Gelegenheit zur schriftlichen Stellungnahme.

H. Kosten

Soweit sich Verbände im Sinne von § 112 Abs. 1 VGG am vorliegenden Verfahren beteiligen sollten, wird angeregt, diesen – unbeschadet der Vorschusspflicht der Antragstellerin nach § 113 S. 2 VGG – zumindest einen Teil der Kosten der empirischen Untersuchung aufzuerlegen. Dies ist im Rahmen des Ermessens, das der Schiedsstelle bei der Entscheidung über die Verteilung der Kosten gemäß § 121 Abs. 1 S. 1 VGG zusteht, zulässig (*Raue*, in: *Dreier/Schulze*, 8. Aufl. 2025, § 113 VGG Rn. 4; a.A. *BeckOK UrhR/Freudenberg*, 45. Ed. 01.02.2025, VGG § 113 Rn. 6).



Dr. Stefan Müller
Rechtsanwalt