



Petition 186680

Bürgerliches Recht - Offene Lizenzpflicht für urheberrechtlich geschützte Inhalte

Text der Petition	<p>Mit der Petition wird ein Gesetz gefordert, das eine offene Lizenzpflicht für urheberrechtlich geschützte Inhalte (z. B. Figuren, Objekte, Orte, Welten) vorsieht. Nutzung ist erlaubt, wenn sie loregetreu, nicht diskriminierend und nicht politisch/religiös missbraucht wird. Lizenzinhaber erhalten Umsatzbeteiligungen (50 % Zusatzinhalte, 10 % Basis, max. 50 %). Zudem soll eine EU-weite Regelung geprüft werden.</p>
Begründung	<p>Das aktuelle Urheber- und Patentrecht im Kreativsektor führt zu Konflikten und hemmt Innovation. Große Unternehmen sichern sich nicht nur exklusive Rechte an Figuren und Welten, sondern auch an Spielmechaniken, die seit Jahrzehnten üblich sind. Entwickler riskieren Millionenklagen, wenn sie ähnliche Ideen nutzen. Kreativität wird blockiert statt gefördert.</p> <p>Ein Gesetz zur offenen Lizenzpflicht würde dies ändern. Es regelt, dass urheberrechtlich oder patentrechtlich geschützte Inhalte (z. B. Figuren, Objekte, Orte, Welten, Mechaniken) von Dritten genutzt werden dürfen – unter klaren Bedingungen:</p> <p>Inhalte müssen loregetreu erscheinen, also ihrer etablierten Charakterisierung entsprechen.</p> <p>Sie dürfen nicht diskriminierend oder entwürdigend dargestellt werden.</p> <p>Sie dürfen nicht für politische oder religiöse Propaganda missbraucht werden.</p> <p>So bleibt der Ruf der Rechteinhaber geschützt, während gleichzeitig rechtssichere kreative Nutzung möglich wird.</p> <p>Die Vergütung erfolgt durch gesetzlich festgelegte Umsatzbeteiligung:</p> <p>50 % der Einnahmen aus Zusatzinhalten (z. B. Skins, DLCs).</p> <p>10 % der Einnahmen, wenn die Lizenz im Basisspiel oder Film integriert ist.</p> <p>Maximal 50 % der Gesamteinnahmen gehen an Rechteinhaber.</p> <p>Fairness: Dieses Modell ist gerecht, weil es sich an relativen Anteilen orientiert. Ein Großkonzern, der Milliarden mit einem Titel verdient, zahlt auch entsprechend hohe Lizenzbeträge. Ein kleines Indie-Studio mit wenigen tausend Euro Umsatz zahlt prozentual gleich viel, aber absolut deutlich weniger. Niemand wird überfordert, und</p>

alle können teilnehmen – vom Einzelentwickler bis zum AAA-Studio.

Bei mehreren Lizenzen reduziert sich der Anteil der Einzelnen automatisch. So wird Vielfalt gefördert, ohne Projekte untragbar teuer zu machen.

Ein solches Modell existiert bereits im Musikrecht: Coverversionen sind erlaubt, solange Tantiemen gezahlt werden. Dieses Prinzip sollte auf Games und Medien übertragen werden.

Da Urheber- und Markenrecht weitgehend europäisch harmonisiert sind, sollte die Bundesregierung prüfen, wie dieses Modell auch EU-weit eingeführt werden kann. Nur so lassen sich grenzüberschreitende Klagen verhindern und Innovation europaweit sichern.

Eine offene Lizenzpflicht schafft Rechtssicherheit für Entwickler, fördert kulturelle Vielfalt, ermöglicht faire Beteiligung der Rechteinhaber und entschärft teure Rechtsstreitigkeiten.