



Aktenzeichen: Pet 4-21-07-44-005932

Der Deutsche Bundestag hat die Petition am 11. Juni 2026 abschließend beraten und beschlossen:

Die Petition abzuschließen,
- weil dem Anliegen nicht entsprochen werden konnte.

Begründung

Mit der Petition wird gefordert, die Einführung einer gesetzlichen Nutzungserlaubnis für die Nutzung urheberrechtlich geschützter Inhalte von Videospielen.

Die Nutzung solle erlaubt werden, wenn sie „loregetreu [d. h. den inhaltlichen Kontext authentisch und originalgetreu umsetzend], nicht diskriminierend und nicht politisch/religiös missbrauchend“ erfolge. Rechtsinhaber sollen eine Vergütung erhalten. Auch im Patentrecht solle die Nutzung von „Spielmechaniken“ erlaubt werden. Eine EU-weite Regelung solle geprüft werden.

Zur Begründung des Anliegens wird im Wesentlichen ausgeführt, das derzeit geltende Urheber- und Patentrecht führe zu Konflikten und hemme Innovation. Große Anbieter von Videospielen sicherten sich exklusive Rechte an Figuren, Welten und Spielmechaniken, die seit Jahrzehnten üblich seien. Entwickler riskierten Klagen mit hohem Streitwert, wenn sie ähnlich Idee nutzten. Gesetzliche Regelungen zu einer offenen Lizenzpflicht, wonach urheber- oder patentrechtlich geschützte Inhalte von Dritten unter klaren Voraussetzungen genutzt werden dürfen, würden dies jedoch ändern.

Wegen der weiteren Einzelheiten zu dem Vorbringen wird auf die Eingabe verwiesen.

Die Eingabe wurde als öffentliche Petition auf der Internetseite des Petitionsausschusses eingestellt. Die Petition wurde durch 39 Mitzeichnungen unterstützt. Außerdem gingen elf Diskussionsbeiträge ein.

Der Petitionsausschuss hat der Bundesregierung Gelegenheit gegeben, ihre Haltung zu der Thematik darzulegen.



Das Ergebnis der parlamentarischen Prüfung unter Einbeziehung der Stellungnahme der Bundesregierung lautet wie folgt:

Soweit das Anliegen urheberrechtlich relevante Fragen berührt, ist zunächst festzuhalten, dass das Urheberrecht ein Ausschließlichkeitsrecht ist, das durch Artikel 14 Absatz 1 des Grundgesetzes (GG) und Artikel 17 Absatz 2 der EU-Grundrechtecharta geschützt ist. Es ist das ausschließliche Recht des Urhebers, sein Werk in körperlicher und unkörperlicher Form zu verwerten (§ 15 Absatz 1 und 2 des Urheberrechtsgesetzes – UrhG). Dem Urheber steht damit zugleich das Recht zu, über die Nutzung seines Werkes zu entscheiden und der Nutzung zu widersprechen.

Das umfasst insbesondere das Recht zur Vervielfältigung sowie das Recht der öffentlichen Zugänglichmachung (§§ 16, 19a UrhG). Der Ausschuss betont, dass beide Rechte europarechtlich zwingend vorgegeben sind (Artikel 2 bzw. Artikel 3 Absatz 1 der Richtlinie 2001/29/EG zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft – sogenannte InfoSoc-Richtlinie).

Die mit der Petition geforderte Erlaubnis, urheberrechtlich geschützte Inhalte aus Videospielen bei der Schaffung neuer Videospiele durch andere Hersteller übernehmen zu dürfen, würde in diese Rechte eingreifen. Dabei ist es unerheblich, ob eine entsprechende Regelung im Sinne der Eingabe so gefasst würde, dass die Nutzung aufgrund einer gesetzlichen Erlaubnis oder aufgrund einer zunächst durch den Urheber zwangsweise zu erteilenden vertraglichen Nutzungserlaubnis (Zwangslizenz) gestattet wäre.

Derartige Eingriffe in die urheberrechtlichen Rechtspositionen sind nur zulässig, soweit das Unionsrecht „Ausnahmen und Beschränkungen“ ausdrücklich vorsieht. Ein Katalog möglicher Ausnahmen findet sich in Artikel 5 Absätze 1 bis 3 der InfoSoc-Richtlinie.

Der Europäische Gerichtshof (EuGH) hat klargestellt, dass dieser Katalog abschließend ist (EuGH, Urteil vom 29. 7. 2019 – Aktenzeichen: C-516/17 – Randnummer 41).

Demnach dürfen die Mitgliedstaaten nicht eigenständig darüber hinausgehende Ausnahmen und Beschränkungen in ihre nationalen Urheberrechtsgesetze aufnehmen. Ferner weist der Ausschuss darauf hin, dass die InfoSoc-Richtlinie die Möglichkeit vorsieht, die Vervielfältigung und öffentliche Wiedergabe urheberrechtlich geschützter



Werke „für die Nutzung zum Zwecke von Karikaturen, Parodien oder Pastiches“ zu erlauben (Artikel 5 Absatz 3 Buchstabe k). Von dieser Möglichkeit hat der deutsche Gesetzgeber Gebrauch gemacht (siehe § 51a UrhG). Hiermit soll die Auseinandersetzung mit vorbestehenden schöpferischen Leistungen, die Aufnahme von Anregungen und die gegenseitige Inspiration ermöglicht werden (Bundestags-Drucksache 19/27426, Seite 89). Soweit die mit der Eingabe geforderte Erlaubnis zur Nutzung vorbestehender Werke über dieses Maß der Auseinandersetzung hinausgeht, wäre sie wegen der unionsrechtlichen Vorgaben unzulässig.

Der Ausschuss hält sowohl die genannten europarechtlichen Grundlagen wie auch die einschlägigen Bestimmungen des deutschen Urheberrechts für sachgerecht und angemessen. Deshalb vermag er insoweit weder einen nationalen noch einen europarechtlichen Handlungsbedarf zu erkennen.

Soweit das vorgetragene Anliegen auch das Patentrecht betrifft, so ist zunächst festzustellen, dass das Patentrecht gegenüber dem Urheberrecht technische Erfindungen schützt. Ebenso wie das Urheberrecht gewährt das Patentrecht seinem Inhaber ein Ausschließlichkeitsrecht, das durch Artikel 14 Absatz 1 GG und Artikel 17 Absatz 2 der EU-Grundrechtecharta geschützt wird.

Für den Fall, dass Teile von Videospielen durch Patente geschützt sind, wird in der Eingabe gefordert, auch hierfür eine gesetzliche Nutzungserlaubnis vorzusehen.

Um das Ausschließlichkeitsrecht des Patentinhabers nicht zu unterlaufen, sind Zwangslizenzen nach deutschem Patentrecht allerdings nur zulässig, wenn das öffentliche Interesse dies erfordert (§ 24 Absatz 1 Nr. 2 des Patengesetzes). Hieran stellt die Rechtsprechung sehr hohe Anforderungen und lässt vorrangig wirtschaftliche Kriterien nicht genügen (vgl. Bundesgerichtshof, GRUR 1996, 190). Eine pauschale gesetzliche Nutzungserlaubnis, wie sie in der Petition begehrt wird, wäre mit diesen Vorgaben jedoch unvereinbar.

Aus diesem Grund kann der Petitionsausschuss das vorgetragene Anliegen auch insoweit nicht unterstützen.

Nach alldem empfiehlt der Ausschuss daher, das Petitionsverfahren abzuschließen, weil dem Anliegen nicht entsprochen werden konnte.