

# Spiel mir das Lied vom Spiel: Musiklizenzen für Computergames

Musik in Computergames ist stark angesagt! Doch was muss bei der Lizenzierung von Musik für Computerspiele beachtet werden? Inwiefern haben «Sync-Rights» mit Gamemusik zu tun? Und welchen Einfluss auf die Entschädigung hat es, ob ein Game online, als App oder auf CD/DVD erscheint?

Nach dem famosen Auftritt im Beatseat-Club genießen Axel W. Road, Susi Quadro und ihre Bandmitglieder das Bad in der Menge. Die freundschaftlichen Schulterklopper und anerkennenden Worte der Zuschauer im Foyer entschädigen für manche Stunde Übungsschweiss und die anstrengende Kreativarbeit im abgeschotteten Probelokal.

Unter den Gratulanten trifft Axel auf einen alten Bekannten. Dennis, einst ein Primarschulfreund, ist heute Computergame-Programmierer. Das Konzert hat ihn mächtig beeindruckt, was er überschwänglich zum Ausdruck bringt. Und noch besser: Er fragt Axel ohne Umschweife, ob er einen Song von ihnen für sein demnächst erscheinendes neues Computerspiel verwenden könne.

Das Game soll online, vielleicht als App und auch auf CD/DVD erscheinen, erzählt Dennis. «Wenn du einverstanden bist, musst du mir nur die <Sync-Rights> für das Stück geben», sagt er weiter und ergänzt: «Einen fairen Preis handeln wir am besten direkt untereinander aus, geht am schnellsten und einfachsten.»

Axel ist begeistert von der Idee. Bestimmt werden seine Bandmitglieder von dieser einmaligen Chance ebenso begeistert sein. Was es genau mit diesen «Sync-Rights» auf sich hat und wie das mit dem direkten Verhandeln geht, möchte er jedoch zuerst abklären. Er bedankt sich bei Dennis und verspricht raschen Bescheid. Noch in der gleichen Nacht schickt er seine Fragen an den SUIISA-Kundendienst.

Text: Daniel Köhler und Manu Leuenberger

Von: axelsband@  
An: customerservices@suisa.ch  
Betreff: Song für Computergame

Hallo Leute von der SUIISA-Kundenabteilung

Ein Freund von mir programmiert Computergames. Nun will er einen Song von meiner Band (wir sind alle SUIISA-Mitglieder) in seinem neuen Game verwenden! Was für einen Preis kann man da so verlangen für einen Song und wie viel verdient man sonst noch damit? Was genau sind «Sync-Rights»? Können wir den Deal mit dem Spieleprogrammierer direkt und ohne SUIISA aushandeln? Und was für eine Rolle spielt es, ob das Game online, als App oder auf CD/DVD erscheint?

Thanks a lot für eure Tipps.  
Axel & Band

**Von:** customerservices@suisa.ch

**An:** axelsband@

**Replay:** Song für Computergame

Lieber Axel & Band

Danke für Eure Anfrage. Musik in Computergames ist stark angesagt! Für manche Games wird die Musik extra und von bekannten Leuten produziert; wie z.B. für «Modern Warfare 2» (Musik von Hans Zimmer), «Medal of Honor» (Michael Giacchino) oder «Soul of the Ultimate Nation» (Howard Shore).

### Was sind «Sync-Rights»?

Zunächst ein paar Tipps zu den sogenannten «Sync-Rights». Von einer Synchronisation sprechen wir dann, wenn Musikwerke mit anderen Werken wie Filmen, Games, Kunstinstallationen etc. verbunden werden. Für diese Werkverbindungen muss der Urheber des Musikwerkes immer seine Einwilligung geben, eben das Synchronisationsrecht.

### Direkte Deals mit dem Spieleprogrammierer?

Du überlegst Dir, ob Du den Deal mit dem Spieleprogrammierer direkt aushandeln kannst. Da musst Du aufpassen! Du kannst lediglich mit ihm über das Sync-Right verhandeln. Für das Synchronisationsrecht ist immer eine separate Entschädigung möglich. Dieses Recht wird nicht von der SUISA wahrgenommen.

Alle anderen Rechte nimmt die SUISA weltweit und vollumfänglich wahr, egal ob für Radio, TV oder für CD-Vervielfältigungen. Für Streaming- oder Downloaddienste nimmt die SUISA ebenfalls die Rechte wahr; hier gibt es wenige Ausnahmen für bestimmte Länder, in denen es keine vergleichbare «SUISA» gibt (z.B. in den USA). Nur für die Nutzung im Online-Bereich kann ein Mitglied im Wahrnehmungsvertrag Ausnahmen verlangen, dies ist aber selten der Fall.

### Macht es einen Unterschied, ob das Game online, als App oder auf DVD angeboten wird?

Ja, wir haben verschiedene Tarife für die unterschiedlichen Nutzungen. Die Beträge und Prozentsätze werden nachstehend erläutert. Für unseren Aufwand für Inkasso und Verteilung verrechnen wir 15 % der Einnahmen. An Dich als Komponisten weitergeleitet werden also 85 % der Beträge, welche Deine Musik mit der App eingespielt hat.

Wenn das Game **online** angeboten wird, dann sind die Produktionskosten für die Entschädigungshöhe massgebend. Dein Spieleprogrammierer muss uns angeben, wie hoch das Produktionsbudget ist. Die Entschädigung für die Musik kann von 100 Franken pauschal für alles bis zu 100 Franken pro Minute liegen. Für eine Produktion, bei der 30 Minuten geschützte Musik verwendet werden, wären in letzterem Fall also 3000 Franken fällig.

Wenn das Game als **App** gegen Bezahlung angeboten wird, dann richtet sich die Entschädigung nach dem Verkaufspreis. In der Regel verlangt die SUISA 2 Prozent vom Verkaufspreis einer App. Auf jeden Fall kostet es den Hersteller der App 4.5 Rappen Mindestentschädigung pro Download. Wenn die App gratis angeboten wird, dann verlangen wir auf jeden Fall 1 Rappen pro bezogene App.

Will der Spieleprogrammierer das Game auf **DVD** herausbringen, dann müssen wir den fakturierten Preis kennen. Von diesem Verkaufspreis gilt ein Prozentsatz von 4,4 für die Urheberrechte an der Musik. Das wäre dann bei einem Verkaufspreis von 25 Franken eine Entschädigung von 1.10 Franken.

Weitere Detailzahlen findest Du im Attachment nebenan. Wir wünschen Dir und Deiner Band «gute Spiele»!

Daniel Köhler,  
Abteilungsleiter Vervielfältigungen,  
Sendungen und Neue Medien  
Kundendienste & Lizenzierung

## DVD



Games für Verkauf ans Publikum zum privaten Gebrauch. (Tarif VI Ziffer 17 & 18)

- 4,4 % des fakturierten Preises (AIP)
- 3,3 % des Detailverkaufspreises
- Für Tonbildträger, die nur zum Teil geschützte Musik enthalten, senkt sich der Prozentsatz im Verhältnis, wenn der Kunde der SUISA genauen Aufschluss über die im Tonbildträger enthaltene Musik gibt.

Mindestentschädigung / Games zur Gratisabgabe (DVD). (Tarif VI Ziffer 22)

2.2 Rappen pro Minute Musik, höchstens 31 Rappen pro Tonbildträger, wenn der Kunde der SUISA genauen Aufschluss über die im Tonbildträger enthaltene Musik gibt. Bei einer Musikdauer von 14 Min. und mehr werden 31 Rappen pro Exemplar verrechnet.

## Internet

Herstellung zur öffentlichen Aufführung ausserhalb Kinos. (Tarif VN, Ziffer 15.3)

Produktionsbudget

|                |                        |
|----------------|------------------------|
| Bis CHF 2500   | CHF 50 pauschal        |
| Bis CHF 5000   | CHF 100 pauschal       |
| Bis CHF 30000  | CHF 50 pro Min. Musik  |
| Über CHF 30000 | CHF 100 pro Min. Musik |

Zugänglichmachen im Internet:

CHF 100 pauschal / Homepage und Game

## Apps

Verkauf

- 3,3 % pro rata temporis
- Bei einem Game ist es schwierig, die Gesamtlänge zu definieren. Falls es nicht möglich ist, auf die «Spieldauer» abzurechnen, wird das Datenvolumen in KB/MB als Referenz betrachtet.
- Einfachheit halber können auch 2 % fix pro App angeboten werden.
- Mindestentschädigung: CHF 0.045 / App

Gratisdownloads

- Pro bezogene Applikation CHF 0.10 (Wenn 100 % Musik).
- Der Musikanteil wird berücksichtigt und dementsprechend angepasst (pro rata temporis).
- Die Mindestentschädigung beträgt in jedem Fall CHF 0.01 pro bezogene Applikation.
- Auch hier gilt: Falls es nicht möglich ist, auf die «Spieldauer» abzurechnen, gilt das Datenvolumen als Referenz.

Zu beachten

Vorbehalten bleiben die Synchronisationsrechte sowie die verwandten Schutzrechte der Produzenten und Interpreten.