



Abschlussbericht

Arbeit 2.0
Urheberrecht und kreatives Schaffen
in der digitalen Welt

Arbeit 2.0

Eine Untersuchung zu urheberrechtlicher Erwerbsarbeit in fünf Schlüsselbranchen

Ein Projekt von
Institut für Informatik der Humboldt-Universität zu Berlin
in Zusammenarbeit mit iRights.info – Urheberrecht in der digitalen Welt
durchgeführt vom 1.10.2007 bis 31.8.2009

Projektleitung

Prof. Dr. Wolfgang Coy
Dr. Volker Grassmuck

Die Autoren

Valentina Djordjevic
Robert A. Gehring
Dr. Volker Grassmuck
Dr. Till Kreutzer
Philipp Otto
Matthias Spielkamp

Mit Unterstützung von

Renate Zirkelbach, Sekretariat Prof. Coy
Nicolai Puhlmann, Forschungsstelle HU
Beate Schönlein, Forschungsstelle HU

Das diesem Bericht zugrundeliegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 16|1570 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autoren.

Die Ergebnisse der Untersuchung werden auf der Website von iRights veröffentlicht:
<http://www.irights.info/index.php?id=96>

2009 © bei den Autoren
lizenziert unter der Creative Commons Namensnennung-Keine Bearbeitung Lizenz 3.0
Deutschland

Die Untersuchung steht im inhaltlichen und organisatorischen Zusammenhang mit:

Arbeit 2.0

Ausstellung und Tagung

Ein Projekt von
mikro e.V. und

Hartware MedienKunstVerein Dortmund (HMKV), Künstlerische Leitung: Dr. Inke Arns
in Zusammenarbeit mit Institut für Informatik der Humboldt-Universität zu Berlin und
iRights.info

Ausstellung

Anna Kournikova Deleted By Memeright Trusted System

Kunst im Zeitalter des geistigen Eigentums

19. Juli bis zum 19. Oktober 2008
in der PHOENIX Halle Dortmund

gefördert durch: Kulturstiftung des Bundes, Kunststiftung NRW, Der Ministerpräsident des
Landes Nordrhein-Westfalen, Kulturbüro Stadt Dortmund, dortmund-project, NRW
Kultursekretariat Wuppertal, Kulturwerk der VG-BILD-KUNST GmbH, Bonn, Hans-
Böckler-Stiftung und ver.di

Ausstellungskatalog:

http://www.hmkv.de/dyn/d_programm_publicationen/detail.php?nr=3400&rubric=publikationen

Tagung

Kreative Arbeit und Urheberrecht

26.-28. September 2008
in der PHOENIX Halle Dortmund

gefördert durch: Bundeszentrale für politische Bildung

Dokumentation der Tagung:

<http://www.irights.info/index.php?id=671>

Inhalt

Zusammenfassung	10
Die digitale Welt.....	10
Kreativarbeit.....	12
Urheberrecht.....	14
Branchenportrait Film	16
Einleitung.....	16
Digitalisierung im Filmsektor.....	16
Filmfinanzierung.....	19
Filmpolitik in Deutschland.....	21
Filmverwertung.....	24
Filmwerk und Filmurheber	28
Urheberrechtliche Regelungen bei Kreativschaffenden im Filmsektor am Beispiel von Regisseuren.....	29
Berufsbild Regisseur	29
Urheberrechtsschutz und Verträge für Regisseure	30
Vergütung von Regisseuren.....	31
Interessenverbände für Regisseure	32
Urheberrechtliche Regelungen bei Kreativschaffenden im Filmsektor am Beispiel von Drehbuchautoren.....	32
Berufsbild Drehbuchautor / Urheber vorangegangener Werke.....	32
Urheberrechtsschutz und Verträge für Drehbuchautoren.....	34
Vergütung von Drehbuchautoren.....	35
Problembereich: „Unbekannte Nutzungsarten“	36
Urhebervertragsrecht / angemessene Vergütung	37
Fazit.....	39
Literatur.....	40
Branchenportrait Musikwirtschaft	43
Überblick und Abgrenzung.....	43
Was ist Musikwirtschaft?.....	45
Wertschöpfung.....	50
Rechtliche Grundlagen.....	53
Verwertung von Kompositionen und Liedtexten.....	55
Verwertung von Tonaufnahmen.....	57
Die Krise der Tonträgerhersteller.....	61
Live-Konzerte, Merchandising und Werbung.....	62
Aktuelle Probleme in Deutschland.....	63
Musikspiele.....	63
Zweitverwertung: GEMA, GVL & ZPÜ.....	64
Die GEMA.....	64
Aktuelle Probleme.....	72
Die GVL.....	73
Die wirtschaftliche Situation der GVL.....	75
Die ZPÜ.....	77

Konjunkturfaktoren der Musikwirtschaft.....	78
Die Konjunkturphase der Tonträgerbranche von 1982 bis 2012.....	80
Vielfältige Einflussfaktoren.....	84
Neue Formate für neuen Absatz.....	86
Strukturwandel in der Musikwirtschaft.....	87
Verändertes Mediennutzungsverhalten.....	89
Selbstvermarktung von Musikern.....	92
Fazit.....	94
Literatur.....	95
Branchenportrait Games.....	103
Vorbemerkung: Zahlen zur Branche.....	107
Geschichte: Die Plattformen.....	109
Spielhallengeräte.....	110
Konsolen.....	110
Heimcomputer.....	110
Internet.....	111
Browser-Games.....	112
Cloud-Gaming.....	113
Mobiltelefone.....	114
Medienverbund und Lizenzierung.....	115
Games und Krieg.....	115
Games und Film.....	119
Games und Musik.....	124
Der Konsumentenmarkt.....	127
Der Konsumentenmarkt in Deutschland.....	129
Der Produzentenmarkt.....	131
Der Produzentenmarkt in Deutschland.....	132
Entwicklungsstudios.....	133
Publisher.....	136
Der Arbeitsmarkt.....	138
Öffentliche Förderung.....	142
Europa.....	144
Deutschland.....	145
Bundesländer.....	148
Sachsen/Thüringen/Sachsen-Anhalt.....	148
Berlin und Brandenburg.....	151
Hamburg.....	156
Bayern.....	156
Baden-Württemberg.....	157
Hessen.....	158
Niedersachsen/Bremen.....	158
Nordrhein-Westfalen.....	159
Private Finanzierung.....	161
Investoren.....	162
Fonds.....	164
Banken und Versicherungen.....	168
Nutzergenerierte Inhalte.....	171
Modding.....	173
Das Recht.....	182