



## **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.hmkn.de/dyn/d\\_programm\\_publicationen/detail.php?nr=3400&rubric=publikationen](http://www.hmkn.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

<b>Zusammenfassung</b> .....	<b>10</b>
Die digitale Welt.....	10
Kreativarbeit.....	12
Urheberrecht.....	14
<b>Branchenportrait Film</b> .....	<b>16</b>
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
<b>Branchenportrait Musikwirtschaft</b> .....	<b>43</b>
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.....	<a href="#">78</a>
Die Konjunkturphase der Tonträgerbranche von 1982 bis 2012.....	<a href="#">80</a>
Vielfältige Einflussfaktoren.....	<a href="#">84</a>
Neue Formate für neuen Absatz.....	<a href="#">86</a>
Strukturwandel in der Musikwirtschaft.....	<a href="#">87</a>
Verändertes Mediennutzungsverhalten.....	<a href="#">89</a>
Selbstvermarktung von Musikern.....	<a href="#">92</a>
Fazit.....	<a href="#">94</a>
Literatur.....	<a href="#">95</a>
<b>Branchenportrait Games.....</b>	<b><a href="#">103</a></b>
Vorbemerkung: Zahlen zur Branche.....	<a href="#">107</a>
Geschichte: Die Plattformen.....	<a href="#">109</a>
Spielhallengeräte.....	<a href="#">110</a>
Konsolen.....	<a href="#">110</a>
Heimcomputer.....	<a href="#">110</a>
Internet.....	<a href="#">111</a>
Browser-Games.....	<a href="#">112</a>
Cloud-Gaming.....	<a href="#">113</a>
Mobiltelefone.....	<a href="#">114</a>
Medienverbund und Lizenzierung.....	<a href="#">115</a>
Games und Krieg.....	<a href="#">115</a>
Games und Film.....	<a href="#">119</a>
Games und Musik.....	<a href="#">124</a>
Der Konsumentenmarkt.....	<a href="#">127</a>
Der Konsumentenmarkt in Deutschland.....	<a href="#">129</a>
Der Produzentenmarkt.....	<a href="#">131</a>
Der Produzentenmarkt in Deutschland.....	<a href="#">132</a>
Entwicklungsstudios.....	<a href="#">133</a>
Publisher.....	<a href="#">136</a>
Der Arbeitsmarkt.....	<a href="#">138</a>
Öffentliche Förderung.....	<a href="#">142</a>
Europa.....	<a href="#">144</a>
Deutschland.....	<a href="#">145</a>
Bundesländer.....	<a href="#">148</a>
Sachsen/Thüringen/Sachsen-Anhalt.....	<a href="#">148</a>
Berlin und Brandenburg.....	<a href="#">151</a>
Hamburg.....	<a href="#">156</a>
Bayern.....	<a href="#">156</a>
Baden-Württemberg.....	<a href="#">157</a>
Hessen.....	<a href="#">158</a>
Niedersachsen/Bremen.....	<a href="#">158</a>
Nordrhein-Westfalen.....	<a href="#">159</a>
Private Finanzierung.....	<a href="#">161</a>
Investoren.....	<a href="#">162</a>
Fonds.....	<a href="#">164</a>
Banken und Versicherungen.....	<a href="#">168</a>
Nutzergenerierte Inhalte.....	<a href="#">171</a>
Modding.....	<a href="#">173</a>
Das Recht.....	<a href="#">182</a>