

MORITZ STEGMANN

DAS RECHT DER DIGITALEN FILMVERWERTUNG

Teil I. Grundlagen der digitalen Filmverwertung

A. Der Film

I. Historische Einordnung und Entwicklung

Der Film als Wirtschaftsgut und Kulturgut kann auf eine bewegte Entwicklung im letzten Jahrhundert zurückblicken. Die Faszination Film geht zurück auf die Darstellung von bewegten Bildern. Der Vorläufer des Films basiert auf der *Laterna Magica*, einem einfachen wie genialen technischen Projektionsprinzip des 18. Jahrhunderts⁵. Mit der Entwicklung des Trägermaterials Celluloseacetat für den (Roh-)Film begann die eigentliche Entwicklung des Films auf Zelluloid bzw. Cellulosenitrat. Von den ersten Apparaten⁶ und bewegten Bildern, wie der Filmkamera des Franzosen *Louis Le Prince*, oder dem Bioscop und seinen „lebenden Photographien“ von *Max Skladanowsky*⁷, dem berühmten Cinématographen der Brüder *Lumière*, über die Stummfilmzeit und die ersten Spielfilme in Farbe bis hin zu Spielfilmen mit computergenerierten Spezialeffekten in Multiplex-Kinos, der Film hat im Laufe der Zeit nie an Faszination verloren. Der Akt des Zeigens und die Wahrnehmung von visuellen und inszenierten Wirklichkeitsfiktionen löst im Kopf des Zuschauers eine Reaktion aus, die bei Spielfilmen als individueller und sogar auch kollektiver Traum wahrgenommen wird und wohl nie ihren Reiz verlieren wird⁸. Die Entwicklung des Films kann seit seiner Entstehung, ob seit dem 01. November 1895⁹ oder erst seit dem vermeintlichen Geburtstag am 28. Dezember 1895¹⁰, historisch in acht Phasen eingeteilt werden¹¹. Prägend für die Geschichte und Entwicklung des Films waren insbesondere der technische, der ökonomische und der gesellschaftliche Wandel.

Die technischen Verbesserungen haben sich auf die Fortentwicklung des Films und seine Distribution nicht negativ ausgewirkt, ganz im Gegenteil. Der Film hat im Vergleich zu den traditionellen Medien, gerade auch im Hinblick

5 *Faulstich*, Filmgeschichte (2005), S.15.

6 *Sadoul*, Geschichte der Filmkunst (1957), S.13ff.

7 *Hanisch*, Auf den Spuren der Filmgeschichte (1991), S.16ff., 36f.

8 Vgl. *Faulstich*, Filmgeschichte, S.7f.

9 Vgl. die Darstellung bei *Hanisch*, Auf den Spuren der Filmgeschichte, S.37; Brockhaus, Enzyklopädie in 30 Bänden, Band 9, 2006, S.215ff.

10 Kritisch *Faulstich*, Filmgeschichte, S.19f.

11 *Faulstich*, Filmgeschichte, S.11.

auf die 1920er Jahre und die Zeit der Weltwirtschaftskrise, zunehmend an Bedeutung gewonnen.

Der Aufstieg des Mediums Fernsehen in der Zeit des Wirtschaftswunders in Deutschland und Österreich ging gleichwohl vorübergehend zu Lasten der Umsätze des klassischen Kinofilms, soweit ein Konkurrenzverhältnis darin erblickt wurde¹². Aber auch die Videoverwertung hat im Konkurrenzverhältnis zum Kino damals massive Befürchtungen der Filmverleiher und Filmtheaterbetriebe nach sich gezogen¹³. Im Ergebnis muss aber rückblickend festgestellt werden, dass derartige Bewährungsproben und Erneuerungsphasen dem Kino und dem Medium Film mehr geholfen, als geschadet haben.

Die gleiche Entwicklung wird sich nun durch den digitalen Vertrieb eines Filmes fortsetzen, da in jeder Veränderung für die Filmwirtschaft auch seine Chance liegt. Die Online-Angebote, hier noch als undefinierter Oberbegriff für digitalen Medienkonsum verwendet, spielen eine neue entscheidende Rolle. Aber auch das digitale Kino, definiert als die durchgängig digitale Distribution und Projektion eines Kinofilmes¹⁴, wird als Teil des Online-Vertriebs ebenfalls neue Maßstäbe für Unternehmen setzen. Abschbar ist auch, dass die 3D – Technologie das Interesse an Filmen weiter steigern wird, wenn auch für derartige Sonderformen noch die breite Akzeptanz geschaffen werden muss. Im Mittelpunkt bei allen technischen, kulturellen und ökonomischen Veränderungen stand immer der Film.

II. Begriffsdefinition Film

Den Film in eine einheitliche Begriffsdefinition zu pressen, ist wegen seiner unterschiedlich ausgeprägten Natur weder sinnvoll noch möglich.

Die Bezeichnung Film unterliegt in rechtlicher Hinsicht einer Doppelnatur¹⁵. Auf der einen Seite ist der Film ein immaterielles Gut von besonderer kultureller und wirtschaftlicher Bedeutung, für den u.a. urheberrechtliche Rechtssätze gelten¹⁶. Darüber hinaus ist der Film auf der anderen Seite aber auch gleichzeitig als belichteter Zelluloidstreifen im Sinne des § 90 BGB eine Sache, und unterliegt damit den sachenrechtlichen Besonderheiten. Ein Film liegt im Sinne des

12 *Faulstich*, Filmgeschichte, S.171.

13 Vgl. Hinweise bei *Frank*, Zur Ökonomie der Filmindustrie (1993), S.132.

14 *Sommer*, in Hülsmann/Grapp (Hrsg.), Strategisches Management für Film- und Fernsehproduktionen (2009), S.39 (41).

15 *Ditzen*, Filmverwertungsverträge, Diss.iur. Berlin (1965), § 3,§ 11 B. S.16ff.; 160.

16 Zum verfassungsrechtlichen Filmbegriff i.S.d. Art.5 Abs.1 S.2 GG siehe *Jarass*, in Jarass/Pieroth, Grundgesetz, 10.Aufl. (2010), Art.5 Rn.50.

Urheberrechts vor bei der Aufnahme einer Vielzahl von Lichtbildern, deren Abfolge den Eindruck eines bewegten Bildes beim Betrachter hinterlässt¹⁷. Rechtlich wird der Begriff Film benutzt für vertonte oder nicht vertonte Filmwerke, audiovisuelle Werke oder Laufbilder¹⁸. Es dürfte hier jedoch zu kurz greifen, wenn der Begriff Film rein rechtlich dargestellt wird. Neben der rein rechtlichen Betrachtung entspricht der Begriff Film vor allem dem Oberbegriff für die Darstellung von bewegten Bildern. Ursprünglich leitete sich der Name von der englischen Bedeutung als Häutchen oder als dünne Folie ab¹⁹. Später wurde die Bezeichnung Film nicht nur für das elastische Fotomaterial (Roh-Film) verwendet, sondern auch für die Kunstform Film. In soziologischer Sichtweise entwickelte sich der Film neben Presse und Rundfunk als Informations- und Unterhaltungsmedium. Für die produzierende und partizipierende Filmwirtschaft ist das Wirtschaftsgut Film die Existenzgrundlage²⁰. Der Film, als Bestandteil eines Filmwerkes, kann in einer allgemeinen Begriffsdefinition als eine auf einem Medium gespeicherte Bildfolge oder Bild- und Tonfolge bezeichnet werden, bei der der Eindruck eines Bewegtbildes entsteht²¹.

Mit dem Fortschreiten des Filmes als Kultur- und nachfolgendem Wirtschaftsgut gewann auch die gesellschaftliche und somit rechtliche Bedeutung an Einfluss. Bereits das Reichsgericht befand in einer frühen Entscheidung aus dem Jahr 1906²² über die strafrechtlichen Auswirkungen des sog. „Films“ bei Vorführungen mit dem Kinematographen. Durch die rasante Entwicklung des Films als Wirtschaftsgut wurde das Verständnis für den Film nach dem Sprachgebrauch immer selbstverständlicher, die rechtliche Position aber auch immer undurchsichtiger.

Der Gesetzgeber in Deutschland verwendet die Bezeichnung Film im deutschen Urheberrechtsgesetz²³ als Oberbegriff für urheberrechtlich geschützte Filmwerke und urheberrechtlich nicht schutzfähige Laufbilder²⁴. Im österreichischen Urheberrechtsgesetz²⁵ wird ebenfalls nach § 4 öUrHG der Begriff Filmwerke als Synonym für Werke der Filmkunst verwendet, welche aus Laufbildwerken bestehen und Vorgänge und Handlungen für Gesicht oder für Gehör darstellen. Auf Inhalt, Aufnahmeverfahren oder eine dauerhafte Auf-

17 Veit, Filmrechtliche Fragestellungen im digitalen Zeitalter (2003), S.25.

18 Vgl. Art.2 Abs.1 lit.c) der Vermiet- und Verleih-RL, siehe im Anhang (S.315).

19 Brockhaus, Enzyklopädie in 30 Bänden, Band 9, (2006), S.215.

20 Siehe dazu u.a. Wirtz, Medien- und Internetmanagement, 6.Aufl., (2009), S.275.

21 Vgl. Gabler, Wirtschaftslexikon, Band F-H, 17.Aufl., (2010), S.1067.

22 RG 2.Strafsenat, Urteil v. 02.10.1906, AZ. II 459/06; RGSt 39, 183.

23 Im Folgenden abgekürzt dUrHG.

24 Siehe Überschrift und Paragraphen Teil 3 dUrHG; vgl. Schack, 5.Aufl. (2010), Rn.244.

25 Im Folgenden abgekürzt öUrHG.

zeichnung auf einem Trägermaterial kommt es für die urheberrechtliche Einschätzung allerdings nicht an²⁶. Mit Verfilmung i.S.d. UrhG ist die Umsetzung und Herstellung eines geistigen Inhalts in bewegte Bildfolgen zu verstehen, wobei urheberrechtlich geschützte Werke bzw. Werkteile und teils unabhängig vom Film vorbestehende Werke zur Herstellung eines Filmes benutzt werden²⁷. Eine Verfilmung liegt auch unabhängig davon vor, ob das Ergebnis selbst einen Werkcharakter besitzt, also ein Filmwerk oder lediglich ein Laufbild ohne eigenen Werkcharakter darstellt²⁸. Kulturell lässt sich der Begriff Film weiter nach Genres bzw. Produktgattungen unterscheiden. Unter den Oberbegriff Film, der sämtliche audiovisuellen Inhalte erfasst, fallen neben Kinofilmen und Fernsehspielfilme auch Fernseh-Serien, Tierfilme, oder Animationsfilme. Zum Film gehören weiter auch Kurzfilme oder Sachfilme, Dokumentationen, Reisefilme, wissenschaftliche Filme, oder auch Experimentalfilme²⁹.

Gegenstand der vorliegenden Untersuchung werden schwerpunktmäßig Unterhaltungsspielfilme sein, weil sie bei der Verwertung die größte Rolle aus rechtlicher, wirtschaftlicher und kultureller Sicht einnehmen und für die Erst- und Zweitverwertung geeignet sind. Rechtlich betrachtet wird im Bereich der Filmförderung beispielsweise auf einen programmfüllenden Filme im Sinne des § 14 a Abs.1 FFG Bezug genommen, womit wenigstens eine Lauflänge von sechzig Minuten vorliegen muss. Aus wirtschaftlicher Perspektive bilden Spielfilme nach ihrem finanziellen Aufwand und Geschäftsrisiko den Hauptteil bei der Filmverwertung. Und auch aus kultureller Sicht werden Unterhaltungsspielfilme am häufigsten nachgefragt. Soweit aber auch andere Filminhalte für die durchgängige Verwertung geeignet sind, soll keine Einschränkung erfolgen.

III. Ökonomie von Film und Filmwirtschaft

Ein Film durchläuft chronologisch die Stufen der Projektentwicklung, der Filmproduktion und der Filmverwertung. Die Verwertung eines Films ist die dritte und letzte Stufe in der Wertschöpfungskette eines Films, in der ein fertiggestellter Film erstmalig Umsätze erzielt. Die Produktion eines Films erfolgt im Hinblick auf die kulturelle und unternehmerische Leistung mit dem Ziel, den größtmöglichen Gewinn an Zuschauern und Einnahmen zu erzielen. Ohne das Ziel der Verwertung eines Films wären die vorgelagerten Bereiche der Projektentwicklung (Stoffentwicklung, Drehbuch, Filmfinanzierung) und Filmproduk-

26 Veit, S.24; Katzenberger, in Schricker, 3.Aufl. (2006), Vor §§ 88 ff. Rn.21.

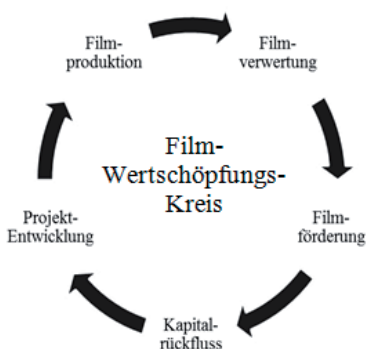
27 Manegold, in Wandtke/Bullinger, UrhG 3. Aufl. (2009), Vor §§ 88 ff. Rn.22.

28 Manegold, in Wandtke/Bullinger, UrhG 3.Aufl., Vor §§ 88 ff. Rn.23.

29 Aufzählung nach Faulstich, Filmgeschichte, S.7.

Jeder Film durchläuft eine eigene Wertschöpfungskette. Dabei konkurriert er mit anderen Filmen und Medien auf dem heimischen Markt und gegebenenfalls internationalen Märkten. Entscheidender Unterschied eines Films zu anderen Wirtschaftsgütern ist die Eigenschaft, als immaterielles Gut unverbrauchbar zu sein. Entgegen physischen Ressourcen besitzt ein Film einen erzielbaren hohen Nutzwert.

Durch eine Addition sämtlicher einzelner Wertschöpfungsketten ist zu erkennen, dass die Filmwirtschaft ein miteinander verzahntes Gesamtgefüge darstellt, siehe Übersicht 1. Jeder Eingriff und jede vorgenommene Regulierung kann Auswirkungen auf das Gesamtgefüge des Filmwertschöpfungskreislaufs haben.



11

Nicht aus dem Auge verloren werden darf dabei, welches Gesamtziel die Filmwirtschaft und die jeweiligen Beteiligten verfolgen. Bezogen auf einen einzelnen Film geht es objektiv darum, einen bestimmten Wert zu schaffen. Dieser Wert kann rein ideellen und kulturellen Motiven dienen, überwiegend wird es jedoch um ökonomische Motive und die vollständige Ausnutzung des ökonomischen Potentials eines Films gehen. Das durchschnittlich hohe Investitionsvolumen für einen einzelnen Film zwingt zu wirtschaftlichen Erwägungen, die eine Abwägung u.a. mit der Zielgruppe, der Gunst der Zuschauer und Konsumenten sowie den Produktionskosten erfordert. Die Unterstützung der Filmwirtschaft durch Subventionen kann nur ein Hilfsmittel sein und darf nicht zum Hauptbestandteil werden. Die Gesamtziele der Filmwirtschaft festzulegen, ist jedoch unmöglich, da Konflikte zwischen Filmen unterschiedlicher Herkunftsländer und Marktgrößen systemimmanent sind. Die Ziele einzelner Verwerter können zu gegenläufigen Interessen führen. Im Zusammenhang mit dominierenden Filmproduktionen aus dem Ausland besitzen heimische Filmproduktionen und europäische Filmproduktionen nur einen untergeordneten Anteil. Beteiligte des Filmwertschöpfungskreislaufes werden ökonomischen Profit nur erzielen können, wenn Verwertungsbarrieren abgebaut und freier Wettbewerb geschaffen wird.

B. Die Vertriebsmöglichkeiten eines Filmes

Ein Film lässt sich heutzutage auf sehr vielfältige Art und Weise herstellen, verbreiten und betrachten. An dieser Stelle geht es um die Erscheinungsformen bei der Verbreitung eines Filmes, anders ausgedrückt um den Filmvertrieb (logistische und ökonomische Sichtweise) und die Filmverwertung (ökonomische, rechtliche und kulturelle Sichtweise). Hierzu ein kurzer Überblick über die historische Entwicklung, den Status Quo und die zukünftige Entwicklung der Filmverwertung.

I. Historische Entwicklung der Filmverwertung

Ausgehend von der historischen Entwicklung des Films gliedert sich auch die Auswertung eines urheberrechtlich geschützten Filmes auf Basis des bisherigen Verständnisses nach den einzelnen Abspielmöglichkeiten innerhalb der Wertschöpfungskette. In jeder Auswertungsstufe wird versucht, die größtmögliche Anzahl an Interessierten zu erreichen, und dabei gleichzeitig die ökonomischen Interessen der beteiligten Verwerter in einen angemessenen Ausgleich zu brin-

gen. Der technische Fortschritt zwang jedoch seit dem Beginn des Filmzeitalters die Vertragsparteien und die Gesetzgeber, die Abspiel-, Verbreitungs- und Auswertungskette immer wieder anzupassen. Die Auswertung eines Filmwerkes begann am Anfang auf Marktplätzen in Variété-Theatern und Wanderkinos, und setzte sich später fort in ortsfesten Kinos (Kinematographie, abgeleitete Verkürzung für Lichtspieltheater)³⁰. Daran schloss sich mit dem Aufkommen des Fernsehens eine weitere Möglichkeit der Verwertung eines Filmwerkes an. Mit der Entwicklung der Videotechnik, von Speichermedien und Abspielgeräten eröffnete sich ein neuer Markt mit analogen Magnetbändern. Das Video Home System (VHS) herrschte über zwei Jahrzehnte vor. Die vorgestellten Verwertungsmöglichkeiten bildeten die traditionelle Verwertungskette in der nachfolgend dargestellten Auswertungsreihenfolge Filmfestival, Kino-Auswertung, Videoauswertung (Videoverleih und Verkauf von Vervielfältigungsstücken) und der TV – Auswertung im Bezahlfernsehen und im frei empfangbaren Fernsehen³¹.

II. Die Filmverwertung nach dem Status Quo

Der Filmvertrieb ist wie die Filmverwertung abhängig von den tatsächlichen Möglichkeiten, die sich beim Filmvertrieb und den Abspielformaten durchgesetzt haben. Gegenwärtig existieren innerhalb der drei Abspielbereiche Kino, Home-Entertainment und Mobile Unterhaltung die Formate Kino, Video und Fernsehen.

Zu unterscheiden sind zunächst die klassischen Erstverwertungsformen des Filmverleihs an Filmtheater und Kino, sowie die Zweitverwertung von körperlichen Vervielfältigungsstücken durch Verkauf und Verleih von Bildträgern wie VHS, DVD oder Blu-ray-Disc. Eine weitere gebräuchliche Zweitverwertungsstufe ist das Fernsehen im Allgemeinen. Innerhalb der traditionellen Auswertung erkennbar ist, dass der Verbraucher aktiv werden muss, sei es durch den Gang ins Kino oder sei es durch den Erwerb oder Ausleihvorgang des Filmes. Lediglich die klassische Verwertungsform des Fernsehens, aufgeteilt in das verschlüsselte Pay-TV und das frei empfangbare Fernsehen, besitzt eine große Reichweite und leichte Bedienung.

Durch die Digitalisierung haben sich weitere Nutzungsformen (u.a. VoD, NVoD, Pay-per-View, EST) entwickelt, die zum Teil Schnittmengen mit bisherigen Abspielformaten aufweisen, teils aber auch auf einem komplett neuen

30 *Faulstich*, Filmgeschichte, S.24f; siehe auch *Hanisch*, Auf den Spuren der Filmgeschichte, u.a. S.44.

31 *Trappel*, Verwertungsperspektiven der Filmindustrie (1997), S.83ff.

Verständnis beruhen³². Unter dem Begriff Digitalisierung wird sowohl die Umwandlung analoger Bild- und Tonträger in digitale Dateien³³, als auch der Wertschöpfungsprozess von der digitalen Produktion, Vorführung und Distribution verstanden. Zur digitalen Filmverwertung zählen zum einen das „Digitale Kino“, weiter die durchgängig digitale Verbreitung eines Film auf PC, Fernseher, Set-Top-Box oder mobile Endgeräte nach individuellem Abruf, sowie die digitale Ausstrahlung des Programmangebotes von privaten und öffentlich-rechtlichen Sendeanstalten auf Zugriff.

Eine neuere, andere und nutzerfreundliche Alternative zu den klassischen Verwertungsformen stellen aber nur die Abruf- und Zugriffsdienste dar. Charakteristisch ist zum einen der individualisierte Zugang zu dem Filmangebot, der sich durch Internet und moderne Datenwege in den Jahren multipliziert hat. Der Rezipient kann über vielfältige Wege, beispielsweise über Online-Plattformen, On-Demand-Portale oder über einen integrierten Zugang auf ein Triple-Play-Portal Filme individualisiert konsumieren. Ein Zugriffsdienst hält eine Vorauswahl des Anbieters vor, aus der der Nutzer Filme auswählen und technisch bedingt zu festen und zeitversetzten Zeitpunkten betrachten kann. Ein Abrufdienst liegt hingegen vor, wenn ein Rezipient aus einem auswählbaren Gesamtangebot einen Film vollkommen zeitunabhängig abrufen kann³⁴. Der Unterschied zwischen Zugriffs- und Abrufdienst liegt in der Push- und Pull-Funktion. Insofern kann in angebotsorientierte und nachfrageorientierte Dienste unterschieden werden³⁵.

Die neuen Verwertungsformen zählen als Zweitverwertungsformen zu dem Bereich Home-Entertainment und Mobile-Entertainment. Die ökonomischen Vorteile der digitalen Verwertung von audiovisuellen Inhalten liegt in der vereinfachten Verbreitung durch kostengünstigere und identische Kopien, die sich nicht abnutzen und daher unbegrenzt verwendet werden können, solange das Dateiformat von den entsprechenden Abspielgeräten unterstützt wird. Die digitalen Kopien sind viel leichter zu übermitteln, als körperliche Bild- und Tonträger. Bei dem Vertrieb einer 35mm-Kopie zu einem Kino müssen immerhin bei einem 90-minütigen Film vergleichsweise an die 30 Kilogramm bewegt werden. Der Erwerb körperlicher Kopien ist zeitaufwendig und kostet Kraft und Geld. Bei der digitalen Übermittlung reichen ein paar Knopfdrücke und Minuten. Die digitale Filmverwertung führt daher zu einem breiteren Angebot an Filmen, so dass insgesamt ein Trend in der Entwicklung hin zu vielen Nischenmärkten er-

32 Vgl. BVerfGE 114, 371, 388; siehe ausführlich Teil I. F. I. und III. (S.49ff.; 54ff.).

33 Siehe bereits oben in der Einleitung und bei *Fechner*, Medienrecht, 11.Aufl. (2010), 12.Kap. Rn.3.

34 *Schack*, GRUR 2007, 639, 643.

35 Vgl. *Anderson*, The Long Tail (2009), S.264.

kennbar wird³⁶. Das einzelne Produkt und der Geschmack der einzelnen Menschen als Rezipienten rücken wieder vermehrt in den Vordergrund der Filmverwertung.

Trotz der Digitalisierung haben sich aber nicht überall erkennbare Veränderungen ergeben. So ist beispielsweise für die Betrachter im Kino unerheblich, ob der Film analog oder digital vorgeführt wird. Die Veränderung beim „Digitalen Kino“ wird nur auf der Ebene des Vertriebs vom Filmhersteller³⁷ bzw. Filmverleiher zum Kinobetreiber erkennbar. Ebenso stellt im Bereich des Fernsehens die digitale Ausstrahlung, abgesehen von Zusatzdiensten, keinen erheblichen Unterschied zur analogen terrestrischen Ausstrahlung dar.

Eine entscheidende Rolle nimmt die Digitalisierung ein im Bereich des Vertriebs zum Endverbraucher. Innerhalb des Bereichs Home-Entertainment beherrscht neben dem Medium Fernsehen über drei Jahrzehnte der Vertrieb von körperlichen Bild- und Tonträgern die Filmwirtschaft. VHS-Kassetten oder digitale Abspeicherungen auf DVD oder Blu-ray-Disc konnten käuflich erworben oder in Videotheken „ausgeliehen“³⁸ werden. Inzwischen bleibt dem Rezipienten der Gang in die Videothek oder das Geschäft erspart³⁹; die Auswahl-, Erwerbs- und Konsumententscheidung fallen zusammen. Der digitale Vertriebsweg, der gänzlich auf die physische Existenz des Filmes verzichtet, steht zwar erst am Anfang, das Ende des Lagerbestandes zeichnet sich dennoch ab⁴⁰. Durch die digitale Verwertung von Filmen werden bestehende Grenzen überwunden und aufgelöst. Die Zukunft besteht in einer Konvergenz bisheriger Übertragungswege mit Innovationen und Zusatzangeboten. Dadurch entstehen neue und alternative Vertriebswege und zusätzliche Verwertungsstufen und Nutzungsmöglichkeiten. Das die Filme wiederum nur auf dem heimischen Fernseh- oder PC-Bildschirm oder Projektor betrachtet werden, liegt daran, dass das „Rad“ nicht neu erfunden werden muss.

Die Auswirkungen der Digitalisierung der Filme und des Vertriebsweges können zum gegenwärtigen Zeitpunkt mit Sicherheit noch nicht abschließend beurteilt werden. Sämtliche Prognosen können nur die bisherige Entwicklung und die Trends auf dem Entertainment-Markt bewerten. Die Beeinflussung der Auswertungskette wird zumindest weitergehen, und wird Gegenstand weiterer Untersuchungen werden.

36 *Anderson, The Long Tail*, S. 21ff., 61.

37 Zum Begriff siehe BGH, GRUR 1993, 472, 473 – Filmhersteller; Peters, Fernseh- und Filmproduktion, (2003), S.347ff. m.w.N.

38 Es wird darauf hingewiesen, dass hier nicht die rechtliche Terminologie im Vordergrund steht, sondern die allgemein gebräuchliche Erwerbsbezeichnung.

39 So bereits Maus, Die digitale Kopie von Audio- und Videoproduktionen (1991), S.43f.

40 *Anderson, The Long Tail*, S.114f.