

Lars Bretthauer

---

## „Film ab“: zur Transformation der Distributions- und Konsumverhältnisse in der digitalisierten Spielfilmindustrie<sup>1</sup>

Die Genese und Implementierung neuer Technologien wird in vielen öffentlichen Debatten über die Veränderung von Wirtschaft, Staat und Gesellschaft entweder als verselbstständiger und überwältigender Prozess beschrieben oder einer progressiven wissenschaftlichen Vernunft zugerechnet, die mit einer vermeintlichen Rationalität staatlicher Herrschaft eng verknüpft ist. Entgegen solch technizistischen und etatistischen Technikverständnissen soll in diesem Beitrag aus der Perspektive der materialistischen Staatstheorie<sup>2</sup> die These vertreten werden, dass die Genese, Diffusion und Implementierung neuer Technologien auf herrschaftsförmig präformierten ökonomischen und staatlichen Terrains stattfindet. Diese werden durch die Implementierung neuer Technologien zwar transformiert, besitzen jedoch durch die institutionell verdichteten Herrschaftsverhältnisse eine eigene Widerstandskraft gegenüber technologischen Innovationsprozessen. Technologische Entwicklungen sind damit gesellschaftlichen Strukturen nicht äußerlich, sondern schreiben sich über historisch-konkrete Konjunkturen von Kräfteverhältnissen in die Materialität des Staates (Poulantzas 1978: 176; vgl. Bretthauer 2006) ein. In diesem Sinne soll im Folgenden die Re-Regulierung der Distributions- und Konsumverhältnisse in der Spielfilmindustrie in Deutschland dargestellt werden. Im Zentrum steht dabei die Frage nach der Destabilisierung und Re-Regulierung geistiger Eigentumsverhältnisse in der Spielfilmindustrie seit Mitte der 1990er Jahre. Mit der zu diesem Zeitpunkt einsetzenden Digitalisierung durch die Einführung des DVD-Formats, den massenhaften Verkauf von PCs und CD-Brennern und der Verbreitung von Highspeed-Internetanschlüssen veränderten sich die technologischen Bedingungen des Vertriebs und Konsums von Spielfilmen.

- 
- 1 Dieser Artikel stellt einen zusammenfassenden Ausschnitt aus meiner Diplomarbeit dar (Bretthauer 2005). Für die Unterstützung bei ihrer Erstellung als maßgeblicher Vorarbeit für diesen Artikel möchte ich Daniel von Fromberg, Mikiya Heise, Claudia Prinz und besonders Katharina Lenner danken. Für seine ausführlichen Anregungen zu diesem Beitrag danke ich Alexander Gallas. Alle Fehler liegen natürlich in meiner Verantwortung.
  - 2 Auch wenn der Korpus materialistischer Staatstheorie weit über diese hinausgeht, wird den Arbeiten von Nicos Poulantzas (1978), Bob Jessop (1982, 1990) und Antonio Gramsci (1995) im Folgenden ein besonderer Stellenwert eingeräumt.

## 1. Staatstheoretische Vorbemerkungen

Die Entwicklung der Produktivkräfte ist zentral für die Entwicklungsdynamik kapitalistischer Gesellschaften und führt zu einer permanenten Umwälzung der Produktions- und Konsumverhältnisse (vgl. MEW 25: 269). Damit stellt sich jedoch auch immer wieder die historische Frage nach ihrer rechtlichen Regulierung und Einhegung. Nicos Poulantzas hat hier auf die ko-konstitutive Präsenz des Staates in der kapitalistischen Ökonomie hingewiesen (1978: 46). Bob Jessop argumentiert diesbezüglich für ein strategisch-relationales Verständnis des Staates, um den Kämpfen, Widerständen und Projekten Rechnung zu tragen, die es ermöglichen, staatliche Apparate ex-post im Hinblick darauf zu beurteilen, ob sie die Stabilität kapitalistischer Verkehrsformen ermöglicht haben (vgl. Jessop 1990: 149). Die Staatstheorie von Nicos Poulantzas bietet hierzu einen fruchtbaren Ansatz, da sie den Staat als „materielle Verdichtung von Kräfteverhältnissen“ (Poulantzas 1978: 159) interpretiert. Diesem Staatsverständnis folgend ist der Staat weder kohärentes Subjekt noch Instrument einer Gruppierung, sondern als institutionelles Terrain mit eigenen Praktiken zu verstehen, welches als Verdichtungspunkt unterschiedlicher Kräfteverhältnisse fungiert (vgl. Bretthauer 2006). Das Terrain kapitalistischer Staatlichkeit steht jedoch nicht allen gesellschaftlichen Kräften in gleicher Weise offen, sondern verfügt nach Poulantzas über verschiedene strukturelle Selektivitäten (Poulantzas 1978: 165), d.h. es verkörpert und privilegiert durch die strategische Ausrichtung der Staatsapparate bestimmte politische Projekte und Interessen. Jessop (1990: 260ff.) hat in diesem Zusammenhang darauf verwiesen, dass die Repräsentations- und Interventionsformen kapitalistischer Staatlichkeit je eigene strategische Selektivitäten aufweisen: d.h. einerseits ist der Zugang zu den repräsentativen staatlichen Apparaten durch rechtliche Verfahren, formelle und informelle Netzwerke vorstrukturiert, andererseits begünstigen die staatlichen Interventionsformen in nicht-staatliche Verhältnisse über Recht, Gewalt, monetäre Eingriffe oder andere Regulierungsweisen die Handlungen, Interessen und Strategien bestimmter Akteure gegenüber anderen.

Bezogen auf das Feld der Technologiepolitik eröffnet sich aus dieser Perspektive die Frage nach den politischen Zugangsbedingungen zur staatlichen Technologieregulierung einerseits sowie der strategischen Positionierung bestimmter Akteure als Folge von technologiepolitischen Entscheidungen andererseits. Letzteres umfasst die Frage nach den staatlich sanktionierten Zugangsbedingungen zu neuen Technologien, nach den Zwecken, zu denen diese genutzt werden, und nach den Sanktionen, mit denen Verstöße gegen diese geahndet werden. Eine Beantwortung dieser Fragen ermöglicht es aus der Perspektive der materialistischen Staatstheorie, die strategischen Selektivitäten bezüglich der staatlichen Regulierung der Konsumverhältnisse in der Spielfilmindustrie im Zeitraum von 1998 bis heute zu bestimmen.

## 2. Die Politische Ökonomie der Spielfilmindustrie in Deutschland

Der internationale Spielfilmmarkt ist mit wenigen Ausnahmen seit dem zweiten Weltkrieg durch die Dominanz der führenden US-amerikanischen Medienkonzerne (Time Warner, Disney, Paramount) geprägt. Der deutsche Markt wurde insbesondere in den 1960er Jahren zum Objekt von wirtschaftlichen Internationalisierungsstrategien der US-amerikanischen Spielfilmindustrie. Dieser gelang es, das Blockbuster-Filmformat mittels kosten- und technologieintensiver Produktionen als künstlerisches Leitmotiv und ökonomisches Erfolgsmodell der Spielfilmnarration zu etablieren. Seit den 1980er Jahren hat die Blockbusterstrategie im Rahmen der stark vertikal integrierten Medienkonzerne dazu geführt, dass Spielfilme durch Merchandisingstrategien weltweit als „event-movies“ (Smith 1998: 12) mit kontinuierlichen Identifizierungsangeboten inszeniert werden. Im Vergleich zu deutschen Spielfilmunternehmen beruht der ökonomische Erfolg der US-Majors auf der ökonomischen Dominanz auf dem durch staatliche Vertriebslizenzen protektionistisch geschützten US-amerikanischen Spielfilmmarkt (ca. 80%) (vgl. Wasko 1994: 240) und damit verbunden auf der finanziellen Möglichkeit, Programminhalte unter den durchschnittlichen Produktionskosten anderer Spielfilmmärkte anbieten zu können. Zusätzlich verstanden sich die Unternehmen der US-amerikanischen Spielfilmindustrie bereits deutlich früher als ihre europäischen kulturorientierten Pendanten strikt als wirtschaftliche Akteure (Thiermayer 1994: 276), und realisierten frühzeitig ihre Internationalisierungsstrategien innerhalb der Produktions- und Distributionsnetze (vgl. Miller et.al. 2001: 56).

### 2.1 Die rechtliche Regulierung der filmindustriellen Produktionsverhältnisse

Die staatliche Regulierung der geistigen Eigentumsrechte in der Spielfilmindustrie über die Urheberrechtsgesetzgebung weist dabei gegenüber der Regulierung von Eigentumsverhältnissen in anderen Industriezweigen einen zentralen Unterschied auf. Während in letzteren die Aneignung der Arbeitsprodukte oder Produktionsmittel durch die doppelt freien Lohnarbeiter mittels Eigentumsrechten verhindert wird, begründet der im deutschen Urheberrecht<sup>3</sup> verankerte »künstlerische Schöpfungsgedanke« ein eigenes Eigentumsrecht der durch die Spielfilmproduktionsunternehmen lohnabhängig beschäftigten „Urheber“ auf das Arbeitsprodukt (vgl. Bretthauer 2005). Als Urheber gelten in der deutschen Rechtsprechung vor allem Regisseure<sup>4</sup>, Schnittmeister und kameraführende Personen (vgl. Reupert 1995: 71-86).

---

3 Ich beziehe mich im Folgenden auf die Fassung des Urhebergesetzes von 1998, um die Präformierung des staatlichen Terrains vor der Digitalisierung der Spielfilmindustrie zu beschreiben.

4 Aus Gründen des Leseflusses wird zur Bezeichnung von Gruppen nur die männliche Personalform benutzt, gemeint sind aber sowohl weibliche als auch männliche Personen.

Das UrhGs konstituiert drei grundsätzliche Eigentumsrechte der Urheber: erstens Urheberpersönlichkeitsrechte (§12-14 UrhG) als künstlerische Beziehung zum Spielfilmwerk; zweitens die Verwertungsrechte (§15-27 UrhG), nach denen der Urheber „das ausschließliche Recht [hat], sein Werk in körperlicher Form zu verwerten“ (§15 UrhG). Letzteres wird jedoch mit dem Interesse von Produktionsfirmen konfrontiert, unternehmerische Rechtssicherheit bei der Verwertung zu haben. Aus diesem Grund findet sich im UrhG die dritte rechtliche Konstruktion der Nutzungsrechte (§31ff.), die zuerst den Urhebern zwar zugeordnet werden, jedoch per Gesetz an die Produktionsfirmen übertragen werden müssen: „Wer sich zur Mitwirkungen bei der Herstellung eines Films verpflichtet, räumt [...] dem Filmhersteller im Zweifel das ausschließliche Recht ein, das Filmwerk [...] auf alle bekannten Nutzungsarten zu nutzen“ (§89, Abs. 1, UrhG 1998). Diese Übertragungspflicht der Urheber steht jedoch unter zwei Vorbehalten: erstens wird den Rechten der Urheber auf das Arbeitsprodukt insofern entsprochen, als ihnen eine Vergütung für die Konsumtion und Reproduktion der von ihnen geschaffenen Werke zugesprochen wird. Hierzu müssen Unternehmen und Organisationen, die Spielfilme vermieten, verleihen, öffentlich ausstrahlen oder in der privaten Vervielfältigung (CD- und DVD-Brenner-Hersteller) von Spielfilmen aktiv sind, Vergütungsleistungen in einen von Verwertungsgesellschaften verwalteten Finanztopf einzahlen, die diese dann an die Urheber verteilen.

Zweitens steht die Übertragungspflicht der Urheber unter dem Vorbehalt, dass die „Einräumung von Nutzungsrechten für noch nicht bekannte Nutzungsarten [...] unwirksam sind“ (§31 UrhG), d.h. die Urheber können ihre Nutzungsrechte für bis dato noch nicht realisierte Nutzungsarten nicht pauschal an die Spielfilmunternehmen abtreten. Innerhalb der Rechtssprechung sollen Urheber am zukünftigen kommerziellen Erfolg ihrer Werke beteiligt werden. Das UrhG stellt somit einen rechtlichen Rahmen dar, der die technologische Entwicklung innerhalb der Spielfilmindustrie antizipiert und vorsieht, dass Urheber und Produktionsfirmen im Falle neuer technologischer Entwicklungen entsprechende Vergütungen von Seiten der Produktionsfirmen an die Urheber aushandeln müssen.

## *2.2 Die staatliche Regulierung der Distributions- und Konsumverhältnisse*

Durch die Rechtskonstruktion verfügen Spielfilmunternehmen über die Nutzungs- und Verwertungsrechte an Spielfilmen und damit über die ausschließliche Distribution auf dem Spielfilmmarkt. Das Urheberrecht untersagt hierfür explizit eine kommerzielle Nutzung durch die Konsumenten oder andere Unternehmen: „Wer in anderen als den gesetzlich zugelassen Fällen ohne Einwilligung der Berechtigten [...] einen Bildträger oder Bild- und Tonträger [...] ver-

wertet, wird mit Geldstrafe oder mit Gefängnis [...] bestraft“ (§108 UrhG). Die legale Distribution von Spielfilmen wird in Lizenzverträgen geregelt, in denen die Spielfilmunternehmen gegen finanzielle Vergütung die Nutzung ihrer Produkte durch die Vertriebsindustrien (Filmverleihfirmen, Fernsehanstalten, Videohersteller) genehmigen (Reupert 1995: 249-51). Die jeweiligen Vertriebsindustrien schließen ihrerseits wiederum unterschiedliche Verträge mit den Konsumenten ab (Spielfilme zeitlich begrenzt für den privaten Gebrauch zu besitzen, Kinobesuche). In Kaufverträgen wird verfügt, dass die Konsumenten Eigentumsansprüche auf den materiellen Spielfilmträger erwerben und diesen für private und nicht-kommerzielle Vorführungen nutzen dürfen. Zudem erwerben die Käufer das Recht auf „Vervielfältigungen zum privaten und sonstigen Gebrauch“ (§53 UrhG), welche unentgeltlich und ausschließlich für den privaten Gebrauch bestimmt sein müssen.<sup>5</sup>

### 3. Die Digitalisierung der Spielfilmindustrie

Hinsichtlich der Auswirkungen technologischer Entwicklungen stellt die Struktur kapitalistischer Produktionsverhältnisse, insbesondere die Konkurrenz der Medienunternehmen und das Verhältnis zwischen Vertriebsindustrien und Konsumenten das institutionelle Terrain dar, auf dem neue Technologien entwickelt und über ihre Diffusion verhandelt wird. Im Fall der Spielfilmindustrie lohnt sich daher der Blick auf die Strategien staatlicher Forschungsinstitutionen, transnationaler Medienkonzerne und nicht-kommerzieller Technikentwickler bei der Genese, Aneignung und Diffusion der digitalen Spielfilmtechnik.

Die Genese und Diffusion digitaler Spielfilmformate ist ohne die globale Dominanz der US-amerikanischen Filmindustrie im Rahmen transnationaler Medienkonglomerate (Time Warner, Sony, Disney, Paramount usw.) nicht zu verstehen. Unter diesen kam es vor der Markteinführung der digitalen Spielfilmformate - wie bereits bei vorhergehenden Diffusionen neuer Technologien (Fernsehen, Kino, Video, Satellitenfernsehen) - zu Konkurrenzkämpfen um ein einheitliches digitales Speichermedium für Spielfilme.<sup>6</sup> Ende der 1990er Jahre wurde mit der Digital Video Disc (DVD) das erste digitale Speichermedium

---

5 Der Reproduktionsparagraf im UrhG ist das Resultat eines Urteils des Bundesgerichtshofes von 1964, welches sich auf die Einführung von Tonbandgeräten als Reproduktionsgeräten auf dem deutschen Markt Anfang der sechziger Jahre bezog. Damals wurden die Klagen der Verwertungsgesellschaften, beim Kauf von Tonbandgeräten die personalausweisbezogenen Daten der Käufer speichern zu dürfen, um urheberrechtliche Nutzungsvergütungen für die Aufnahme und Reproduktion von Tonwerken einziehen zu können, aus datenschutzrechtlichen Bedenken zurückgewiesen. Damit war die Privatkopie von urheberrechtlich geschützten Werken erlaubt.

6 Bereits bei der Einführung der Videotechnik war es zu massiven 'format wars' zwischen dem betamax- und dem VHS-Format gekommen, da die Formatfrage eng an die Einlösung hoher technischer Entwicklungskosten und den Verkauf von Hardwareprodukten, in diesem Fall Videorekorder, gekoppelt war.

auf dem Spielfilmmarkt etabliert. Dieses Format stellte einen historischen Kompromiss zwischen zwei transnational konkurrierenden Allianzen von Medien- und Telekommunikationsunternehmen und ihren Formaten dar: der *MultiMedia Compact Disc* (MMCD, von Philips und Sony) und der *Super Density Disc* (SD, von Toshiba, Time-Warner, JVC, Hitachi, Mitsubishi, Pioneer, Thompson und Matsushita Electric).<sup>7</sup> Selbst nach der komplizierten Einigung auf ein Format wurde die Markteinführung der DVD zwischenzeitlich noch weiter von der Spielfilmindustrie verzögert, da nach den Umsatzeinbußen der Musikindustrie bei der Digitalisierung von Produktion und Distribution ein ähnlicher Effekt befürchtet wurde (vgl. Gouillou 2004: 34).<sup>8</sup> Die Entscheidung der Spielfilmindustrie, ihre Produkte letztlich in digitalisierter Form auf dem Spielfilmmarkt zu vertreiben, stellte den Ansatzpunkt für das Handeln anderer gesellschaftlicher Akteure dar, in deren Kern die Genese und Implementierung digitaler Vervielfältigungstechnologien standen. Dieses war erstens die relativ kostengünstige Einführung von CD- und DVD-Brennern für Personal Computer durch die Computerindustrie. Diese Entwicklung vollzog sich jedoch nicht – wie oftmals durch Spielfilmindustrievertreter behauptet – strikt „außerhalb“ ihres Industriesektors, sondern oftmals innerhalb vertikal stark integrierter transnationaler Medien- und Telekommunikationskonzerne, die ebenfalls Spielfilmunternehmen in ihre Konzernstruktur integriert hatten.<sup>9</sup> CD- und DVD-Brenner ermöglichten privaten Benutzern erstmals die digitale Vervielfältigung und Weitergabe von Spielfilmen auf DVDs und CDs außerhalb der kommerziellen Vertriebskanäle der Spielfilmindustrie ohne Qualitätsverlust.

Zentrale Ausgangsbedingung für die zweite Entwicklung war die schnelle Entwicklung und Verbreitung des Internets mit rapide zunehmender Datenübertragungsgeschwindigkeit (vgl. Castells 2001: 49ff.). Dabei griffen private Technikentwickler, die die Digitalisierung von Information und die rasante Verbrei-

---

7 Bereits jetzt sind neue Formatkämpfe zwischen zwei Konsortien um die Nachfolger der DVD entbrannt: Dabei stehen Unternehmen wie NEC, Microsoft, Toshiba, Intel, IBM und Time Warner, die das HD-DVD Format unterstützen, einer Gruppe um Dell, Hewlett-Packard, Apple, Matsushita, Pioneer, Philips, Sony, Thomson, LG Electronics, Hitachi, Sharp und Samsung gegenüber, die an der Etablierung des blu-ray Formats interessiert sind.

8 Nach ihrer Markteinführung in Deutschland wurde die DVD schnell zum primären Konsummedium für Spielfilme: im Jahr 2003 wurden ca. 64 Millionen DVDs in Deutschland verkauft, während der Anteil von verkauften VHS-Kassetten von ca. 44 Millionen Stück auf 21 Millionen sank (vgl. SPIO 2004: 52). Innerhalb des Verleihmarktes verschoben sich die Anteile von VHS und DVD ähnlich: waren 2001 noch 88,5% der verliehenen Spielfilmträger VHS-Kassetten, betrug deren Anteil am Verleihmarkt 2003 lediglich noch 29,8%. Der Anteil von verliehenen DVDs stieg im selben Zeitraum von 11,5% auf 70,2% an (vgl.: ebd.: 53).

9 Eines der diesbezüglich prominentesten Beispiele für diese Konvergenz ist der Sony Konzern, welcher sowohl durch seine Computersparte (Sony Computer Entertainment), die externe DVD-Brenner und Laptops mit integrierten DVD-Brennern herstellt, als auch durch seine Fernseh- und Spielfilmsparte (Sony Pictures Entertainment) an beiden Entwicklungen beteiligt ist.

tung des Internets als Möglichkeit einer unbegrenzten und beschleunigten gesellschaftlichen Kommunikation auffassten, auf digitalisierte Spielfilme zurück, um den nicht-kommerziellen Tausch von Spielfilmen über von ihnen programmierte Internetaustauschbörsen zu ermöglichen. Das bekannteste Beispiel hierfür ist sicherlich die Internetaustauschplattform Napstar. Genutzt wurden sowohl ein von Microsoft entwickeltes Digitalformat, welches von Computerhackern für den eigenen Austausch von Multimediadateien umgewandelt wurde (divx-Format), als auch ein im Rahmen europäischer Forschungsprogramme entwickeltes Format, welches als Open-Source-Kodierung verwendet wurde (xvid-Format). Kommerzielle und nicht-kommerzielle Technikentwickler nutzten diese Formate für die Komprimierung von Spielfilmdateien, um es Computerbenutzern zu ermöglichen, Spielfilme über das Internet in einer praktikablen Zeit zu übertragen, zu tauschen und zu vervielfältigen. Datengrundlage waren die von der Spielfilmindustrie vertriebenen DVDs, sowie mit digitalen Camcordern erstellte Abfilmungen von Spielfilmen in Kinos. Parallel entstand ein kommerzialisierter Graumarkt, der gebrannte Spielfilmkopien ohne die Einwilligung der Urheber entweder auf Flohmärkten verkaufte oder im Internet auf bezahlpflichtigen Homepages anbot.

Im Effekt veränderte die Digitalisierung die Distributions- und Konsumverhältnisse in der Spielfilmindustrie: Zum einen verschärfte sich die Konkurrenz erstens unter den einzelnen Fraktionen der transnational agierenden Spielfilmindustrie bei der Durchsetzung eigener digitaler Filmformate, zweitens zwischen der Spielfilm- und der Computerindustrie bei der Erschließung neuer Absatzmärkte und drittens zwischen den Medienunternehmen und informellen, kommerziellen Vertriebsnetzwerken. Zum anderen wurde es den Spielfilmkonsumenten wesentlich erleichtert, die gängigen Distributionskanäle der Filmindustrie (Kino, Video, Fernsehen, und dann auch DVD) durch selbstgebrannte Datenträger und Internetaustauschbörsen zu umgehen. Dadurch wurden die bis dato herrschenden geistigen Eigentumsverhältnisse in der Spielfilmindustrie faktisch in Frage gestellt.

#### **4. Die nationalstaatliche und internationale Re-Regulierung der Konsumverhältnisse in der Spielfilmindustrie**

Die ko-konstitutive Präsenz des Staates (vgl. Poulantzas 1978: 46) bildet in den Konsumverhältnissen das Terrain, auf dem die Diffusion und Implementierung der digitalen Spielfilmtechnologie maßgeblich bestimmt wird. Im Folgenden soll es daher um die Re-Regulierung der geistigen Eigentumsrechte in der Spielfilmindustrie als Reaktion auf ihre Infragestellung gehen. Diese ist seit dem TRIPS-Abkommen von 1994 und der Harmonisierung der Urhebergesetzgebung in der Europäischen Union auch zum Objekt supra- und internationaler Abkommen geworden.

#### 4.1. Geistige Eigentumsrechte auf internationaler Ebene: TRIPS, EU-UrhG

Grundlegende Motivation für die internationale Vereinheitlichung urheberrechtlicher Regelungen ist seit der Berner Übereinkunft von 1886 der rechtlich abgesicherte internationale Handel mit urheberrechtlich geschützten Waren. Mit dem TRIPS-Abkommen (1994) wurde jedoch auch die Strafverfolgung von Urheberrechtsverletzungen zum Gegenstand internationaler Abkommen. Der US-Administration, die in den Verhandlungen u.a. von Vertretern der *Motion Picture Association of America* begleitet wurden (vgl. Sandberg 1998: 21), gelang es während der Verhandlungen, mit massivem Druck rechtliche Mindeststandards zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen durchzusetzen.

Stellvertretend für die deutsche Bundesregierung wurde das TRIPS durch die Delegation der Europäischen Union ratifiziert. Bereits mit der 1989 verabschiedeten *television-without-frontiers*-Richtlinie zur Schaffung eines Europäischen Binnenmarktes für Medienprodukte wurde die Regulierung der Spielfilmindustrie zu einem Bestandteil der Europäischen Integration (vgl. Wasko 1994: 227). Diese Strategie ist in das wettbewerbsstaatliche Projekt einer *europäischen Wissensökonomie* eingebettet (Europäischer Rat 2000). Als Grundbestandteil dieser Akkumulationsstrategie wird eine vereinheitlichte Urhebergesetzgebung aufgefasst (vgl. Europäischer Rat/Europäische Kommission 2001: 1,2). Dieses umfasst als Teil einer „wettbewerbsstaatlichen Integrationsweise“ (Ziltener 2000: 85) insbesondere die Stabilität geistiger Eigentumsrechte als zentralen Bestandteil eines harmonisierten europäischen Binnenmarktes (Europäischer Rat/Europäische Kommission 2001: 10). Die in diesem Sinne im Jahre 2001 verabschiedete Informationsrichtlinie der EU stellte neben den Strafverfolgungsregelungen des TRIPS vor allem den Schutz technischer Kopierschutzmaßnahmen der Spielfilmindustrie (Art. 6,7) und das Recht der öffentlichen Wiedergabe durch die Urheberrechtsinhaber (Art. 3) in den Mittelpunkt. Da dieses auf das Internet ausgeweitet wurde, bedeutet das die Begründung eines sog. „Online-Rechts“, welches das Recht der öffentlichen Wiedergabe und Zugänglichmachung von Spielfilmen im Internet allein bei den Inhabern der Nutzungsrechte festschrieb.

#### 4.2 Die rechtliche Re-Regulierung des Konsums von Spielfilmen in Deutschland

Neben der Europäischen Informationsrichtlinie waren bereits durch die 1995 eingesetzte Enquete-Kommission ‘Zukunft der Medien in Wirtschaft und Gesellschaft – Deutschlands Weg in die Informationsgesellschaft’ (ZMWG) Orientierungspunkte für eine mögliche Re-Regulierung geistiger Eigentumsrechte entwickelt worden. Diese hatte in ihrem Abschlussbericht neben der Nutzung des Internets durch staatliche Forschungseinrichtungen insbesondere die kommerzielle Nutzung des Internets angemahnt: „Die vielzitierten Datenautostrassen würden sonst vorwiegend Massensendungen und Pirateriegüter transportie-



ren, nicht aber zur technischen Infrastruktur für neue Dienstleistungen in der Informationsgesellschaft werden.“ (Enquete Kommission ZMWG 1997: 11).

Die politischen Lobbyverbände der Spielfilmindustrie reagierten mit großem Interesse auf das ab 1998 angelaufene Gesetzesverfahren für ein neues Urheberrecht in der Informationsgesellschaft. Bereits frühzeitig versuchten sie, die private Nutzung digitaler Kopiertechnologien zu unterbinden, um die Marktsicherheit und den Erfolg ihrer Produkte zu gewährleisten: „Heute entscheidet sich, ob die legale digitale Vervielfältigung und Distribution von der gesamten Filmindustrie als Chance genutzt werden kann [...] oder ob die illegale digitale Vervielfältigung und Distribution bestehende Geschäftsfelder massiv in Frage stellt und neue Geschäftsfelder erst gar nicht entstehen lässt“ (SPIO/film 20 2002a: 2).

Der sich im Laufe des Gesetzesverfahren entwickelnde Konflikt zwischen den Lobbyverbänden der Spielfilmindustrie, den Verbraucherverbänden, sozialen Bewegungen und staatlichen Akteuren drehte sich um vier Streitpunkte. Erstens wurde der *Schutz von technischen Kopierschutztechniken, die durch die Spielfilmindustrie entwickelt wurden*, festgeschrieben, die ohne die Zustimmung der Rechteinhaber nicht umgangen werden dürfen. Die Lobbyverbände der Branche begrüßten diesen Ansatzpunkt, da sie bereits zu Beginn des Verfahrens die privatwirtschaftliche Verbreitung und Bewerbung von Umgehungs-techniken wie Tauschbörsensoftware u.a. durch PC-Zeitschriften kritisiert hatten: „Dieses Angebot ist nichts anderes als die Ermöglichung zum massenhaften Diebstahl! Vor diesem Hintergrund muss gesellschaftlich und politisch klar sein: Das geistige Eigentum benötigt den gleichen Rechtsschutz wie das materielle Eigentum. Wer sein Eigentum nicht schützen kann, wird enteignet“ (SPIO/film 20 2002c: 1). Die Spielfilmindustrie wurde zugleich verpflichtet, die Schutzmaßnahmen sichtbar auf den Produkten anzugeben, damit die Konsumenten beim Kauf informiert seien; zum anderen mussten regulären Konsumenten und öffentlichen Einrichtungen beim Kauf die Möglichkeit gegeben werden, das Produkt uneingeschränkt zu nutzen und auch privat zu vervielfältigen.

Zweitens wurde in der Urheberrechtsreform die Umstellung der *Vergütungssysteme von pauschalen auf individuelle Vergütungen* für die jeweiligen Nutzungen von Reproduktionsgeräten wie CD- und DVD-Brennern diskutiert. Die Forderungen der Spielfilmindustrie nach individualisierten Abrechnungsmöglichkeiten, die sich neben der konsumentenspezifischen Gebrauchshäufigkeit auch an den in die Brenner eingebauten Kopierschutzmaßnahmen richten sollten, wurden jedoch aus datenschutztechnischen Gründen sowie wegen mangelnder technischer Abrechnungssysteme aufgegeben.

Dieses betraf drittens auch die *private Vervielfältigung für nicht kommerzielle Zwecke*. Der Regierungsentwurf, der weiterhin lediglich ein Verbot von Kopieren zu gewerbsmäßigen Zwecken vorsah, wurde von der Spielfilmindustrie kritisiert, da die Regelung „den Schluss nahe [lege], dass der Verbraucher zum privaten Gebrauch ohne Rücksicht auf Verlust in vollem Umfang kopieren

können soll“ (SPIO/film20 2002b: 4). Stattdessen beharrten die Industrieverbände darauf, dass die Privatkopieregelung eine legal erworbene Originalkopie zur Voraussetzung haben müsse, um den Tausch von Spielfilmen über Internetaustauschbörsen zu unterbinden. Die Bundesregierung antwortete in einer Stellungnahme darauf, dass dies auf ein de-facto Kopierverbot hinauslaufe, welches zudem aus datenschutzrechtlichen Gründen in Anlehnung an das BGH-Urteil zur Privatkopie sowie auf Grund des Standes bisher entwickelter Überwachungsinstrumente nicht durchzuführen sei und damit „die Autorität und Glaubwürdigkeit der Rechtsordnung untergraben“ würde (Deutscher Bundestag 2003: 39). Die Spielfilmindustrie reagierte mit aggressiven Stellungnahmen auf die Position der Bundesregierung: „Aus unserer Sicht ist jedem Bundesbürger bewusst, dass die digitalen Angebote aktueller Kinofilme im Netz natürlich illegal angeeignet sind und dass ganz bewusst von dieser gestohlenen Vorlage ein Download vorgenommen wird. Wenn die Bundesregierung dieses Unrechtsbewusstsein nicht nur toleriert, sondern als neue ‘soziale Realität’ (‘Legal, Illegal, Scheißegal’) normalisiert, dann wird in der Tat die Autorität und Glaubwürdigkeit der Rechtsordnung untergraben“ (SPIO/film20 2002a).<sup>10</sup> Die Stimmungsmache der Spielfilmunternehmen hatte schließlich Erfolg: im Vermittlungsausschuss des Deutschen Bundestages wurde ihren Forderungen insofern entsprochen, als Privatkopien nur zulässig seien, „soweit nicht zu Vervielfältigung eine offensichtlich rechtswidrig hergestellte Vorlage verwendet wird“ (Vermittlungsausschuss des Bundestages 2003: 1). Auf die Forderungen der Spielfilmindustrie, den Online-Tausch von Spielfilmen rechtlich zu unterbinden, reagierte die Bundesregierung in Anlehnung an die EU-Informationsrichtlinie mit der Einführung des Rechts der öffentlichen Zugänglichmachung und jenem der Wiedergabe der öffentlichen Zugänglichmachung (§§19a, 22 UrhG 2003) im Internet, welches ebenfalls dem Filmhersteller zugestanden wurde (§94 UrhG 2003). Dieses untersagt Privatpersonen das öffentliche Angebot von Spielfilmen, worunter in der Rechtspraxis ebenfalls Internet-Tauschbörsen gefasst werden, da der private Rahmen der Zugänglichmachung verlassen wird.

Der vierte umstrittene Punkt betraf den *zivil- und strafrechtlichen Strafenkatalog für Filmkopierer und Filmunternehmen*. Dieser sah hohe Strafen für die Spielfilmunternehmen vor, falls der auf ihren Produkten angebrachte Kopierschutz nicht ausreichend gekennzeichnet würde, sowie hohe Strafen für die Umgehung technischer Schutzmaßnahmen durch private und gewerbliche Rechtspersonen (§108b UrhG

---

10 Im Vergleich hierzu verhielten sich die anderen, durch die Bundesregierung im Rahmen von Anhörungen und Stellungnahmen in das Verfahren einbezogenen politischen Akteure ambivalent zu dieser Frage. Während die Gewerkschaft ver.di die Position der Bundesregierung bezog, setzten sich die Verwertungsgesellschaften als Vertreter der Urheber zwar ebenfalls für die legale Quelle der Privatkopie ein, bei nicht verfolgbaren Privatkopien forderten sie jedoch eine erneute Vergütungsregelung für die Urheber. Das Institut der Open Source - Bewegung kritisierte hingegen die Attacken der Filmindustrie auf die Privatkopie und verwies auf in §14, Abs.2 GG bestimmte Sozialpflichtigkeit des Eigentums (ifross 2002: 3).

2003) und den Vertrieb von Umgehungshilfsmitteln wie Computerprogramme (§111a, Abs.2, UrhG 2003). Die Spielfilmindustrie forderte darüber hinaus erfolglos ein Auskunftsrecht der Unterhaltungsindustrie gegenüber Internet-Providern zur Überwachung und Verfolgung sowie der „reaktionsschnellen Schließung illegaler Angebote im Netz“ (SPIO/film20 2002a: 2).

Zusammengefasst schränkte die Urheberrechtsreform den Offline- Filmtausch von physischen Datenträgern stark ein. Das Gesetz verbot auch das nicht-kommerzielle Anbieten von urheberrechtlich geschützten Mediendateien über Internetaustauschbörsen, da der Datentausch in anonymisierten Netzwerken rechtlich den privaten Rahmen verlasse und einen Verstoß gegen das ausschließliche Recht auf öffentliche Zugänglichmachung der Werke durch die Rechteinhaber darstelle. Ein Onlinetausch ist in Folge dieser rechtlichen Regelungen nur noch erlaubt, wenn die im Internet verfügbare Kopiervorlage von einem kommerziellen Nutzungsrechteinhaber käuflich erworben wird. Das neue Urheberrecht illegalisierte somit weitreichend die Formen privaten, digitalen Filmkopierens und verwies die privaten Konsumenten an die kommerziellen Spielfilmanbieter im Internet.

### *4.3 Die strategische Selektivität der Re-Regulierung des UrhG*

Aus einer staatstheoretischen Perspektive ist bemerkenswert, dass diese Auseinandersetzungen zwischen Spielfilmindustrie, Verbraucherverbänden, privaten Initiativen und staatlichen Akteuren um die staatliche Regulierung der digitalen Filmtechnik als technologischer Innovation von den institutionellen Ausgangsbedingungen des staatlichen Terrains geprägt waren. Damit stellt sich die zu Beginn gestellte Frage nach den strategischen Selektivitäten des kapitalistischen Staates im Hinblick auf die Repräsentations- und Interventionsformen im Feld der Spielfilmpolitik.

Hinsichtlich der Repräsentationsformen lässt sich eine doppelte Selektivität feststellen: Zum einen müssen Interessensgruppen bei der Formulierung ihrer politischen Forderungen die rechtssystematische Anschlussfähigkeit ihrer Forderungen an bestehende rechtliche Arrangements nachweisen. Gruppierungen, die mit ihren Forderungen diesen Bezug an die bestehende Rechtsordnung verweigern, oder von der herrschenden Rechtslehre abweichen, verfügen über eine geringere Durchsetzungsfähigkeit. Diese Selektivität betrifft explizit auch die Lobbygruppen der Spielfilmindustrie, die – ebenso wie Gewerkschaften, Verbraucher – und andere Interessensverbände – parallel zu ihrer öffentlichen Kampagne um „Enteignung“ und „Rechtsbruch“ gutachterlich erstellte Rechtsvorlagen vorlegten, die die Durchsetzung ihrer Forderungen als rechtskonform mit bisherigen Rechtsnormen im Feld der geistigen Eigentumsrechte qualifizierten (vgl. u.a. SPIO 2002b).

Zum anderen bezogen sich die politischen Kräfte bei den Auseinandersetzungen in- und außerhalb des Staatsapparates auf bereits existente hegemoniale

Projekte (Gramsci 1995). Prominent ist diesbezüglich das wettbewerbsstaatliche Projekt der „Informationsgesellschaft“ (vgl. Schaper-Rinkel 2003), welches das Internet vor allem als Ort kapitalistischer Distributions- und Konsumverhältnisse formiert (E-Commerce). Dieses zielt zwar im Sinne einer breiten Diffusion der IT-Technologien unter Konsumenten und deren breiter Qualifizierung auf niedrighschwellige Nutzungsbeschränkungen ab. Es weist jedoch gleichzeitig den Interessen von Medienunternehmen, die an einer auf kommerzielle Vertriebskanäle beschränkten Nutzung digitaler Filmtechnologien interessiert sind, einen prominenten Platz in nationalen Akkumulationsstrategien zu. Zudem bezog sich die Spielfilmindustrie erfolgreich auf das hegemoniale Modell kapitalistischer Eigentumsrechte, und kontrastierte diese diskursiv immer wieder mit vermeintlich Enteignungsszenarien aus der ehemaligen DDR, die sich wiederholen würden, wenn dem „massenhaften Diebstahl“ von Spielfilm kein Einhalt geboten werde.

## 5. Die umkämpfte Implementierung digitaler Eigentumsrechte in der Zivilgesellschaft

Die Art und Weise der Sicherung privater Eigentumsrechte für digitalisierte Spielfilme war innerhalb des Gesetzgebungsverfahrens umstritten. Zusätzlich war nach Ansicht der meisten Bundestagsparteien ihre technische Durchsetzung nicht zu leisten. In dieser Situation waren und sind bis heute die Hauptanstrengungen der Spielfilmindustrie darauf angelegt, die Anerkennung ihrer digitalen Eigentumsrechte im öffentlichen Raum einzufordern und den „Raubkopierern“ für den Fall der Nichtbefolgung mit staatlicher Sanktionierung und gesellschaftlicher Ächtung zu drohen.

Diese Initiative der Spielfilmindustrie kann aus einer hegemonietheoretischen Perspektive im Anschluss an Antonio Gramsci (1995) als die gesellschaftliche Konstruktion und Durchsetzung einer neuen ‘hegemonialen Weltanschauung’ bezüglich des Spielfilmkonsums in Deutschland verstanden werden. Gramsci untersuchte die kulturellen Deutungsmuster des Alltagslebens, die „zur Lebensnorm geworden“, also „praktisch verwirklichte“ sind (Gramsci 1995, Bd. 6: 1268). Historisch betrachtet stellen hegemoniale Weltanschauungen die „Geschichte der Versuche und der ideologischen Initiativen einer bestimmten Klasse von Personen [dar], die in jeder bestimmten Epoche bestehenden Weltanschauungen zu verändern, zu berichtigen, zu vervollkommen und folglich die entsprechenden diesbezüglichen Verhaltensnormen zu verändern“ (ebd.: 1268-9).

### 5.1. Strategische Neuausrichtung der Filmförderungsanstalt und die Kampagnen der Spielfilmindustrie

Das Projekt einer Durchsetzung privater Eigentumsrechte schlug sich vor allem in der Ausrichtung der staatlichen Apparate nieder, die mit der Regulie-

rung der Spielfilmindustrie beauftragt waren. Im 2003 verabschiedeten Filmförderungsgesetz (FFG) wurde eine strategische Neuausrichtung der Filmförderungsanstalt (FFA) vorgenommen.<sup>11</sup> War die FFA vorher ausschließlich mit der Vergabe von staatlichen Fördermitteln für die Spielfilmproduktionen und -distribution und der Bewerbung deutscher Spielfilme im Ausland beauftragt, wurde ihr nun zusätzlich die Aufgabe zugewiesen, „die gesamtwirtschaftlichen Belange der Filmwirtschaft zu unterstützen, insbesondere durch Maßnahmen zur Marktforschung und zur Bekämpfung der Verletzung von urheberrechtlich geschützten Nutzungsrechten (§2, Abs.1, FFG 2003). Entsprechend unterstützte die FFA die „Bekämpfung der Filmpiraterie“ (FFA 2004b) im Jahr 2003 mit 200.000 Euro. Zudem führte die FFA bereits seit April 2003 jährlich die sog. „Brennerstudie – Studie zum Kopieren und Downloaden von Spielfilmen“ durch, die versuchte, die diffuse Gruppe der Filmkopierer in unterschiedliche Teilgruppen mit eindeutigen „Gewohnheiten“ und „Motivationsmustern“ zu segmentieren. Damit wurden Ansatzpunkte für eine strafrechtliche Verfolgung von Filmkopierern geschaffen: Die Studie unterscheidet zwischen (rechtschaffener) „deutscher Bevölkerung“ und (rechtsbrechenden) „Brennern“, zwischen „egoistischen Motiven“ des Filmkopierens (Eigeninteresse am Film oder kommerzielles Interesse) und „altruistischen Motiven“ (Weitergabe gebrannter Filme an Freunde) sowie zwischen (aufzuklärenden) „light Brennern“ und (strafrechtlich zu verfolgenden) „heavy Brennern“ (vgl. FFA 2004a).

Daneben reorganisierten sich auch die Lobbyverbände der Spielfilmindustrie. Zum einen wurde auf bereits existierende Infrastrukturen zurückgegriffen – u.a. auf die Gesellschaft zur Verhinderung von Urheberrechtsverletzungen e.V. (GVU) – zum anderen rief die von den Branchenverbänden der Filmindustrie gegründete Tochtergesellschaft „Zukunft Kino Marketing GmbH“ (ZKM) im November 2003 die Kampagne „Raubkopierer sind Verbrecher – eine Initiative zum Schutz des Originals“ ins Leben. Die mit Mitteln der Filmförderungsanstalt finanzierte Öffentlichkeitskampagne wollte durch „drastisch-humorvolle Spots und Print-Motive“ (hartabergerecht.de, 2005) ihr Motto „Raubkopieren ist illegal“ in der öffentlichen Meinung verankern und damit „das fehlende Unrechtsbewusstsein des Endverbrauchers schärfen“ (ebd.). Die Aktivitäten dieses Zusammenschlusses von staatlichen Apparaten und privaten Organisationen lassen sich in sechs Aktivitäten aufgliedern.

---

11 Die FFA wurde 1968 durch das Filmförderungsgesetz (FFG) als Reaktion auf die Krise der deutschen Spielfilmindustrie gegründet. Sie stellt eine rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts dar, und wurde seit ihrer Gründung mit der Förderung der deutschen Spielfilmwirtschaft betraut. Der aktuelle Verwaltungsrat der FFA besteht u.a. aus Mitgliedern des Bundesrates und Bundestages, Vertretern weiterer Bundesbehörden, Vertretern der unterschiedlichen Zweige der Spielfilmwirtschaft (Kino, Video) und der öffentlichen und privaten Sendeanstalten und einem Vertreter der Kirche (vgl. FFG 2003).

Erstens wurde versucht, im Zusammenspiel mit staatlichen Forschungseinrichtungen eine *kohärente Deutung des Phänomens nicht-lizenzierter digitaler Filmkopien* zu entwickeln. Hierzu zählten neben der Identifizierung der Gruppe der privaten Filmkopierer vor allem die nicht-kommerziellen Distributionskanäle von Internetaustauschbörsen, privaten Tauschringen und dem halbkommerziellen Graumarkt.

Darauf aufbauend wurden zweitens *Überwachungs-, Informations- und Schutzmaßnahmen* eingeführt, um nicht-lizenzierte Filmkopien *logistisch* zu verhindern. Neben Informationskampagnen und der Kontrolle von Zulieferfirmen zur besseren Überwachung der Vertriebsnetze wurden Kinosäle mit Hilfe von Nachtsichtgeräten überwacht und Denunzierungsprämien für Kinomitarbeiter für die Meldung von Zuschauern ausgeschrieben, die „Kameras mitlaufen lassen, mit dem Handy Fotos aufnehmen und den Ton mitschneiden“ (Zylla 2004). Da im Urhebergesetz von 2003 festgelegt worden war, dass mögliche Maßnahmen gegen Filmkopierer nur durch private Anzeige, aber nicht durch staatliche Kontrolle vorgenommen werden sollten, musste die Spielfilmindustrie zudem eine eigene Datenbasis organisieren, auf der sie ihre Anklagen gegen nicht-kommerzielle Filmkopierer einreichen konnte. Hierzu verklagte sie Programmierer von Tauschbörsen sowie Internet-Provider, um diese zur Herausgabe von personenbezogenen Nutzungsdaten von Filmkopierern und zur Sperrung von nicht-lizenzierten Spielfilmangeboten im Netz zu zwingen. Für die Datenbeschaffung beauftragte die Filmindustrie außerdem privatwirtschaftliche *Cyber-Detekteien* mit der Erforschung von Online-Tauschbörsen mittels speziell entwickelter Software und Testkäufen bei nicht-lizenzierten Filmverkäufen. Parallel dazu wurde in Kooperation mit dem staatlichen Fraunhofer-Institut an der Entwicklung technischer Schutzmaßnahmen (digitale Wasserzeichen) gearbeitet. Diese sollten die Erst-Käufer von Spielfilmen trotz Online-Vervielfältigung identifizieren können (vgl. Fraunhofer-Institut 2005). Zur Verhinderung des halbkommerziellen Graumarktes organisierte die Spielfilmindustrie durch die GVV und private Dienstleister die Sammlung von Informationen im öffentlichen Raum für die Weitergabe an die staatlichen Strafverfolgungsapparate. Dieses beinhaltete die Beobachtung von Flohmärkten, Testkäufe bei nicht lizenzierten Filmverkäufern auf ebay und sog. ‘verdeckte Ermittlungen’ unter Filmkopierern.

Eine der wichtigsten Aktivitäten der Filmindustrie war drittens die *öffentliche Kriminalisierung und Bedrohung von Filmkopierern als ‘Raubkopierer’ und ‘Filmpiraten’*. In Kinospots und Plakatwerbungen drohte die „Raubkopierer sind Verbrecher“-Kampagne mit Gefängnisstrafen, dortiger sozialer Isolation und möglichen homosexuellen Vergewaltigungen. Diese auf ein „Klima der Angst“ abzielende Strategie wurde durch eine Pressestrategie ergänzt, in der Hausdurchsuchungen bei privaten Filmkopierern breit in der Presse lanciert wurden (IVD 2003: 8).

Viertens legitimieren die Lobbyverbände der Spielfilmindustrie durch gezielte Pressekampagnen und Stellungnahmen unaufhörlich ihre Eigentumsansprüche auf digitalisierte Spielfilme mit den Risiken nicht-lizensierten Filmkopierens für die „gesellschaftliche Allgemeinheit“. Als relevante Schädenseffekte werden dabei immer wieder geringere Unternehmensgewinne und der Verlust von Arbeitsplätzen sowie das Ende der deutschen Kinolandschaft beschworen. Zudem versucht die Spielfilmindustrie, ihre Forderung in den *war on terror* einzugliedern, in dem sie eine (bis heute nicht nachgewiesene) Verbindung zwischen den Graumärkten für Spielfilmkopien und terroristischen Netzwerken behauptet. Gleiches gilt für das Problem des Jugendschutzes, in dem die Spielfilmindustrie nicht-lizenzierte Filmangebote in eine Reihe mit gewalttätigen, pornographischen und rassistischen Publikationen im Internet stellt (hartabergerecht.de, 2005). Neben der direkten „Aufklärung“ in Schulen durch Initiativen der Spielfilmindustrie<sup>12</sup> umfasst dieses insbesondere Appelle an Eltern zur Überwachung von Kindern und Jugendlichen, die als Zielgruppe der „light-Brenner“ ausgemacht wurden.

Fünftens etablierte die Spielfilmindustrie feste Kooperationen mit staatlichen Behörden und Unternehmen bei der Verfolgung nicht-lizensierter Spielfilmkopien. Parallel wurden staatliche Institutionen und Unternehmen zu einer freiwilligen Selbstverpflichtung aufgefordert, „den Handel mit illegalen Produkten (während der Arbeitszeit) in ihren Gebäuden“ (IVD 2003: 8) zu unterbinden, und mit Unterlassungsklagen und Schadensersatzklagen bedroht. Zudem wurde durch Pressekooperationen mit Computerfachmagazinen das Ziel verfolgt, dass diese „statt neuer Tips und Tricks für Raubkopierer eher auf die juristischen Gefahren für Raubkopierer hinweisen“ (ebd.). Im Zentrum der Kooperationsbemühungen standen jedoch die staatlichen Strafverfolgungsbehörden. Der angestrebte Schulterschluss gelang insofern, als die GVU zentraler Ansprechpartner für die Fortbildungen „bei Fachseminaren der Polizei und Staatsanwaltschaft“ (GVU, o.J.: 2) wurde. Zudem hat sich die GVU nach eigener Aussage durch ihr regelmäßiges Anzeigen von Filmkopierern ein Renommee als zuverlässiger, privater Überwachungsverein bei den staatlichen Strafbehörden erarbeitet: „Mit jedem neuen Fall gewinnt die GVU mehr Vertrauen der Exekutive. Je mehr und öfter Staatsanwälte mit der GVU zusammenarbeiten, desto nachhaltiger ist erfahrungsgemäß die Bearbeitung der einzelnen Fälle.“ (ebd.: 3)

## ***5.2. Protest gegen private Eigentumsrechte auf digitale Spielfilme***

Die öffentliche Kriminalisierung und Einschüchterung von Filmkopierern rief jedoch auch politischen Protest unterschiedlichster Art hervor. Grundsätzlich

---

12 Als Beispiel für die Wirksamkeit dieser Aufklärungskampagnen, vgl. den kurzen lesenswerten Projektbericht einer 9. Schulklasse über den Besuch eines Vertreters der spielfilmindustriellen Lobbygruppe Copypolice (mbr-mediencompany.de, 2003).

lassen sich hierbei staatsorientierte, selbstorganisierte und konfliktive Protest- und Widerstandsformen unterscheiden.

Die staatsorientierten Protestformen forderten von staatlichen Institutionen, dass Spielfilmkonsumenten und Journalisten nicht durch die Filmindustrie kriminalisiert und überwacht werden sollten. Mehrere Nicht-Regierungsorganisationen, u.a. die Lobby für Menschenrechte, appellierten an staatliche Institutionen, die symbolischen Gewaltandrohungen innerhalb der Kampagne zu unterbinden (vgl. Lobby für Menschenrechte 2004). Scharf kritisierte der Verband der deutschen Filmkritik, dass Filmkritiker vor Pressevorführungen durchsucht und dann während der Vorführung mittels Nachtsichtgeräten beobachtet wurden, um das Aufnehmen der Filme zu unterbinden (vgl. Verband der Deutschen Filmkritik 2005). Die während der Reform des Urheberrechts 2003 entstandene Initiative *Rettet die Privatkopie* setzte sich während des Gesetzgebungsverfahrens für eine Beibehaltung der bisherigen Privatkopieregelungen ein.<sup>13</sup> Entsprechend wurde an die Parteipolitik appelliert, die Kriminalisierungsversuche der Filmindustrie zurückzuweisen, und den Verbrauchern im digitalen Zeitalter das Recht auf private Vervielfältigung zuzugestehen (Privatkopie.net, 2003). Ebenso wies die von der sozialen Bewegung ATTAC mitinitiierte *Fairsharing* -Initiative eine staatszentrierte Schlagseite auf. Diese geht jedoch über die „Rufe nach dem Rechtsstaat“ zur Wahrung der Presse- und Meinungsfreiheit und der bisherigen Privatkopieregelungen hinaus, indem sie eine staatliche Legalisierung des privaten Online-Filmtausches durch ein pauschales Vergütungssystem auf Internetzugänge (sog. „Kulturflatrate“) forderte. Der Kampagne liegen somit zwei Prinzipien zu Grunde: zum einen das Recht der Allgemeinheit auf freien Zugang zu Information und Wissen (Konzept der „Wissensallmende“) und zum anderen das Recht kapitalistischer Unternehmer auf Erhalt ihrer Revenuequellen für kulturelle Innovationen und Risikoinvestitionen (vgl. ATTAC 2005).

Neben diesen staatszentrierten Protestformen wurde auch gesellschaftliche Selbstorganisation gegen die kommerzielle Zuschneidung des Internet durch die Spielfilmindustrie in Position gebracht. Diese zeigt sich im Rahmen der Open Source Bewegung vor allem in zwei Tendenzen. Erstens arbeiten Teile der Bewegung trotz aller technischen und symbolischen Widrigkeiten an der Aufrechterhaltung von Internettauschbörsen durch die kontinuierliche Weiterentwicklung von immer dezentraler funktionierenden und damit schwerer nachzuverfolgenden Tauschprogrammen im Internet (*Bittorrent*-Programme), der Bereitstellung von Programmen zum Umgehen von Kopierschutztechniken und der Verschleierung von IP-Adressen zur Anonymisierung der Nutzerdaten

---

13 Bei der Organisation einer 'alternativen Anhörung zur Novelle des Urheberrechts' wurden die Positionen der Initiative zudem vom Chaos Computer Club, der Arbeitsgruppe für Information und Gesellschaft der Humboldt-Universität und dem Netzwerk Neue Medien unterstützt (vgl. Privatkopie.net 2003).



beim Tausch von Spielfilmen (Kryptographie). Damit soll die technische Möglichkeit zur weiteren anonymen und nicht-kommerziellen Aneignung und Distribution von Spielfilmen gegeben werden. Zweitens versuchen andere Teile der Bewegung, selbstgedrehte Filmproduktionen im Internet als frei zugängliche, gemeinschaftlich nutzbare und durch technische Überarbeitung weiterentwickelbare Konsumform populär zu machen. Diese Filme werden durch sog. *Creative Commons*-Lizenzen vor der kommerziellen Verwertung geschützt, um ihren Status als gemeinschaftlich nutzbare Güter rechtlich festzuschreiben<sup>14</sup>. Die für die Rechtsgültigkeit der Lizenzen notwendige Anpassung des Lizenzziels ins deutsche Urheberrecht wurde neben dem Institut für Rechtsfragen der Freien und Open Source Software (ifross) durch das Zentrum für angewandte Rechtswissenschaft der Universität Karlsruhe vorgenommen (vgl. Creative Commons.org, 2005).

Als dritte Protestform lassen sich einige wenige konfliktive Widerstandsmomente gegen die aktuelle Kriminalisierung digitaler Filmkopierer beobachten, die sich gegen die Etablierung symbolischer Drohungen und „Erziehungsmaßnahmen“ im öffentlichen Raum und im Internet wehren. So wurde im Rahmen der *Fairsharing*-Kampagne die *Knast-on-Tou*-Aktion der Spielfilmindustrie, bei der öffentlich mit Gefängnisstrafen gedroht wurden, durch Aktivisten belagert, die ihre politische Kritik an der Kampagne konfrontativ artikulierten. Neben diesen finden sich auch anonymisierte Widerstandsformen im Internet, vor allem durch Teile der Hacker-Community. So wurde im März 2005 die Internetseite der *Copypolice*, einer Lobbygruppe der Spielfilmindustrie für Urheberrechtsverletzungen, elektronisch „geknackt“ und mit der Comicfigur *Schnappi* versehen (vgl. Copythief 2005).

Da die staatsorientierten Protestformen in der politischen Öffentlichkeit mit Abstand am präsentesten sind, lässt sich schlussfolgern, dass der politische Protest gegen die Durchsetzung privater Eigentumsrechte auf Spielfilme mit Ausnahme der technischen Weiterentwicklung nicht-kommerzieller Distributions- und Konsumformen und den vereinzelt symbolischen Konfrontationen die Machtposition der Filmunternehmen in den Produktions- und Konsumverhältnissen nicht in Frage stellen.

### 5.3 Neue digitale Konsummodelle in der Filmindustrie

Parallel zur Bekämpfung nicht-lizenzierter Filmkopien hat sich die Spielfilmindustrie daran versucht, eigene digitale Konsummodelle zu entwerfen. Dabei führte die Sorge um erneut aneignbare technologische Entwicklungen zu

---

14 Hierzu zählen Produktionen wie die erste durch die Creative Commons Lizenz geschützte schweizerische Produktion „CH7“ (vgl. [www.ch7.ch](http://www.ch7.ch)), der laut Ankündigung erste Open Source Film Deutschlands „Route 66“ (vgl. [www.route66-der-film.de](http://www.route66-der-film.de)) und die animierte Produktion „Paul der Fisch“ (vgl. [www.paulderfisch.de](http://www.paulderfisch.de)) aus Deutschland.

einer sehr langsamen Genese und Diffusion weiterer digitaler Spielfilmtechnologien neben der DVD. Das betraf insbesondere den digitalen Vertrieb von Spielfilmen an Kinohäuser über das Internet, der zwar einerseits kostengünstiger und schneller vollzogen werden konnte, andererseits von großen Sicherheitsbedenken geprägt war (vgl. Keiper 2004). Zum anderen entbrannten erneut Formatkämpfe innerhalb der Medienindustrie, die sich nun einerseits anhand des Nachfolgeformats der DVD (Blueray vs. HD DVD; vgl. Flaherty 2004), andererseits anhand der Digitalisierung der Produktions- und Kinotechnik entwickelten. Hierzu wurde 2002 die *Digital Cinema Incentive* gegründet, die sich nach langen Verhandlungen im Juli 2005 auf ein digitales Kinoformat einigte. Ähnliche Verzögerungen haben sich beim Online-Vertrieb von Spielfilmen ergeben. Zwar haben sich mittlerweile sog. Online-Videotheken etabliert, die das Internet für die Auswahl und Bestellung der Spielfilme nutzen, ihre Distribution geschieht jedoch auf physischen Datenträgern (meist DVDs). Der reine Online-Vertrieb steckt jedoch immer noch in den Kinderschuhen. Zwar haben mit Arcor und T-Online zwei Breitbandanbieter entsprechende Angebote zum Downloaden von Filmen gestartet, ihre Nutzung ist jedoch auf Grund mangelnder Datenbandbreite, der hohen Anschaffungskosten der Hardware und fehlender akzeptierter Konsumformen bisher sehr gering.

## 6. Fazit: Die Trennung der Konsumenten von den digitalen Vervielfältigungstechnologien

Letzte Umfragen unter Spielfilmkopierern zeigen, dass die vielfältigen Kriminalisierungs- und Drohstrategien der Filmindustrie relativ erfolgreich waren. Spektakuläre Berichte über die Festnahme privater Tauschringe, Massenklagen durch die Spielfilmindustrie sowie vielfältige Warnungen vor Cyber-Detekteien auf Online-Tauschbörsen haben dazu beigetragen, dass sich bereits ein Jahr nach Start der Kampagne ca. die Hälfte der von der Brenner-Studie befragten Benutzer eingeschüchtert zeigten und angaben, ihre Tauschaktivitäten reduziert zu haben (vgl. FFA 2004a). Obwohl diese Entwicklung selber weder eindeutig belegt ist und die Nachrichten selbst Bestandteil der Einschüchterungskampagne der Spielfilmindustrie gegen nicht-kommerzielle Spielfilmkopierern sind, ist anzunehmen, dass es der Spielfilmindustrie teilweise gelungen ist, gegenläufig zur praktischen Nutzung der digitalen Reproduktionstechnologien für die private Filmvervielfältigung einen neuen „Konformismus“ (Gramsci, GH6: 1376) in der Form eines neuen ‘Rechtsbewusstseins’ zu initiieren. Dieses besteht in der Anerkennung und Wahrung der privaten Eigentumsrechte der Spielfilmunternehmen auf digitalisierte Spielfilme, und der Interpretation der nicht-kommerziellen Nutzung digitaler Distributions- und Konsumtechnologien als Mittel zum „Diebstahl“ (vgl. Nuss 2002). Dieses neue Rechtsbewusstsein korrespondiert auch mit der neuen Rechtslage im

Urheberrechtsgesetz seit der Verabschiedung des „1. Korbes“ der Urheberrechtsreform (2003). Hinsichtlich der staatlichen Interventionsformen in die Distributions- und Konsumverhältnisse der Spielfilmindustrie lassen sich neue strategische Selektivitäten identifizieren: diese bestehen in der Trennung der Spielfilmkonsumenten von der nicht-kommerziellen Nutzung digitaler Vervielfältigungstechnologien. Während es weiterhin rechtlich legitim ist, einen Internetzugang oder einen CD- oder DVD-Brenner zu erwerben, wird deren Benutzung durch die Reform des Urheberrechts strikt unter die Vorbehalte der Spielfilmindustrie gestellt. Diese ist nun rechtlich ermächtigt, die physische Vervielfältigung der von ihnen vertriebenen Spielfilme durch Kopierschutzmaßnahmen zu verhindern. Selbiges gilt für das Internet, welches zwar in Tauschbörsen als Medium zur wechselseitigen Distribution genutzt wird, nun aber zu einem einseitigen Medium zu rechtgestutzt wird. Konsumenten ist es lediglich erlaubt, Spielfilme über das Internet zu erwerben und die erforderlichen Datenpakete auf ihre Computer zu transferieren; ein eigenständiger Weitervertrieb wird durch das neue Online-Recht der öffentlichen Zugänglichmachung verboten und sanktioniert<sup>15</sup>.

Diese Regulierung der Distributions- und Konsumverhältnisse in der digitalen Spielfilmindustrie wurde maßgeblich durch die in den staatlichen Repräsentationsformen ausgebildeten strategischen Selektivitäten bestimmt. Kennzeichnend hierfür war die in der gesamten Debatte vorfindliche Dominanz wettbewerbsstaatlicher Interpretationsmuster (vgl. Ziltener 2000): die informationellen Industriezweige – zu diesen wird auch die Spielfilmindustrie gezählt – wurden hierin als Wachstumsmotor der deutschen und europäischen Binnenmärkte identifiziert und in ihren Forderungen nach einer Regulierung unterstützt, die ihre privaten Eigentumsansprüche umfassend sichern. Dementsprechend nahmen die Forderungen der Spielfilmindustrie eine prominente Position innerhalb des Gesetzgebungsverfahrens zur Reform des Urheberrechts ein.

Bemerkenswert ist dabei, dass die politische Gegenposition, die die nicht-kommerzialisierte Vervielfältigung digitalisierter Spielfilme als technisch möglicher und bereits praktizierter gesellschaftlicher Organisationsform digitalisierter Distributions- und Konsumverhältnisse in der Spielfilmindustrie offensiv vertritt, trotz der geschätzten Existenz von ca. 1,7 Millionen Spielfilmkopierern (FFA

---

15 Wie bereits erwähnt, steht diese neue Form der Interventionsverhältnisse unter dem Vorbehalt ihrer technischen Umsetzung. Maßgeblich ist dabei mittelfristig die Bereitschaft privater Spielfilmkonsumenten, sich kontinuierlich der Umgehung technischer Kopierschutzmaßnahmen und Verfolgungsmaßnahmen durch die Einarbeitung in neue Kopierprogramme und Tauschbörsenformate zu widmen. Damit würde zumindest der in der rechtswissenschaftlichen Debatte und den Strategiepapieren der Spielfilmindustrie offen formulierten Strategie der „Abschreckung der Normalverbraucher“ entgegen getreten. Diese geht davon aus, dass digitalisierte Spielfilme für technisch versierte Computerbenutzer immer kopierbar bleiben werden. Aus diesem Grund soll lediglich „ein Schutzniveau erreicht werden, das den Durchschnittsnutzer hindert, ungewollte Nutzungen vorzunehmen. [...] Dieser wird oftmals von der bloßen Existenz solcher Schutzmechanismen von Privatkopien abgehalten, da er den Aufwand einer Umgehungsstrategie scheut“ (Kress 2004: 46).

2006) in der gesellschaftspolitischen Debatte fehlt. Eine Verständigung unter diesen findet lediglich auf anonymisierten Internetforen statt, in denen offen über die Legitimität der nicht-kommerziellen Spielfilmkopiererei und die Drohungen und technischen Verfolgungsmöglichkeiten der Spielfilmindustrie diskutiert wird. Wie diese Weltauffassung im Bereich der Spielfilmvervielfältigung überhaupt aussehen könnte, bleibt eine offene Frage, da sich nicht – wie in anderen Feldern der geistigen Eigentumsrechte (Saatgut, Gene usw.) oder der Privatisierungspolitik – auf vorgängige gemeinschaftliche oder verstaatlichte Vergesellschaftungsformen bezogen werden kann. Bei den zur Disposition stehenden Spielfilmen handelt es sich nicht um öffentliche oder gemeinschaftliche Güter, sondern um Produkte, die seit ihrer technischen Einführung vor allem durch kapitalistisch organisierte Unternehmen produziert und vertrieben wurden (vgl. Schröder 1995).<sup>16</sup> Mit der Einführung der digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien veränderten sich die Konsumverhältnisse jedoch dahingehend, dass den Konsumenten digitale Vertriebs- und Konsumtechnologien zur Verfügung gestellt wurden, mittels derer sie Spielfilme außerhalb der Verwertungsmodelle der Spielfilmindustrie erwerben und konsumieren konnten. Diese Reproduktionstechnologien werden jedoch teilweise bei der Computerindustrie und Internetanbietern erworben, lediglich die Open Source Bewegung stellt kostenlose Computerprogramme bereit, mittels derer die Kopierschutzmechanismen der Spielfilmindustrie umgangen werden konnten und Internet-Tauschbörsen funktionierten. Reproduziert werden – dies zeigen die vielen Nachforschungen der Filmindustrie – vor allem die auf dem Markt durch aufwändige Werbestrategien etablierten und erfolgreichen Spielfilmproduktionen (vgl. P4M / RWTH Aachen 2005). Die besonders von den führenden US-Unternehmen kostspielig produzierten und global als kommerzielle „Erlebnisse“ inszenierten Spielfilme bilden so die ökonomische und kulturelle Grundlage für die Aneignungspraktiken der Filmkopierer. Für eine privateigentumskritische Positionierung zur Frage der digitalen Spielfilmvervielfältigung, die darauf abzielt, mögliche Nutzungsformen digitaler Spielfilme jenseits der Sicherung des Privateigentums in der politischen Öffentlichkeit zu artikulieren, sollte diese komplexe Gemengelage von kapitalistischer Spielfilmproduktion und -inszenierung, kapitalistischen Vervielfältigungsangeboten, staatlicher Regulierung und gesellschaftlicher Selbstorganisation den Ausgangspunkt weiterführender Auseinandersetzungen darstellen.

---

16 Während die US-Spielfilmindustrie bereits seit ihrer Gründung Anfang des 20. Jh. kapitalistisch organisiert ist, wurde die Entwicklung der Spielfilmindustrie in Deutschland durch den Großkonzern Ufa mit dessen Verstaatlichung nach der Machtübernahme der Nationalsozialisten unterbrochen und erst nach Ende des 2. Weltkrieges mit der Auflösung des nationalsozialistischen Filmtrusts Ufi durch die Alliierten erneut angestoßen (Jarothe 1998: 76).

## Literatur

- Attac (2005): *Unterschriftenaktion für freies Tauschen von Musik- und Filmdateien gestartet / UnterzeichnerInnen der FairSharing-Erklärung stehen dazu, Musik- und Filmdateien zu tauschen*. 21.2.2005, unter: [http://www.attac.de/presse/presse\\_ausgabe.php?print=yes&id=420](http://www.attac.de/presse/presse_ausgabe.php?print=yes&id=420) .
- Bretthauer, Lars (2005): Zur Konstitution und Sicherung geistigen Eigentums am Beispiel der Filmindustrie. Ein Beitrag zur staatstheoretischen Debatte.
- Bretthauer, Lars (2006): Materialität und Verdichtung bei Nicos Poulantzas, in: ders./Gallas, Alexander/ Kannankulam, John/ Stütze, Ingo (Hrsg.): *Poulantzas lesen. Zur Aktualität marxistischer Staatstheorie*, Hamburg, 82-100.
- Castells, Manuel (2001): *Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft. Teil 1. Das Informationszeitalter*, Opladen
- Creative Commons.org (2005): *Urhebernennung - nicht-kommerziell - Gegenseitigkeit 1.0*, unter: <http://creativecommons.org/worldwide/de/translated-license>
- Copythief (2005): *MI-Propagandaseite 'Copypolice.de' gehackt*. 29.3.2005, <http://de.indymedia.org/2005/03/110462.shtml>
- Deutscher Bundestag (2003): *Befragung der Bundesregierung: Entwurf eines vierten Gesetzes zur Filmförderung*. 15. Wahlperiode, 45. Sitzung, 21.5.2003.
- Enquete-Kommission 'Zukunft der Medien in Wirtschaft und Gesellschaft - Deutschlands Weg in die Informationsgesellschaft' (1997): *Zweiter Zwischenbericht der Enquete-Kommission 'Zukunft der Medien in Wirtschaft und Gesellschaft - Deutschlands Weg in die Informationsgesellschaft'*, Drucksache 13/8110.
- Europäische Kommission und Europäischer Rat (2001): *Richtlinie des europäischen Parlaments und des Rates vom 22. Mai 2001 zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft*. (Richtlinie 2001/29/EG)
- Europäischer Rat (2000): *Erklärung von Lissabon*
- Gesetz über Maßnahmen zur Förderung des deutschen Films (Filmförderungsgesetz - FFG) (2003).
- Filmförderungsanstalt (FFA) (2004a): Brenner-Studie 3. Studie über das Kopieren und Downloaden von Spielfilmen, [http://www.filmfoerderungsanstalt.de/downloads/publikationen/brenner\\_studie3.pdf](http://www.filmfoerderungsanstalt.de/downloads/publikationen/brenner_studie3.pdf).
- Filmförderungsanstalt (FFA) (2004b): *Geschäftsbericht 2004*.
- Filmförderungsanstalt (FFA) (2006): Brennerstudie 2005. Kopieren und Downloaden von Spiel-/Kinofilmen. Web: [http://www.ffa.de/start/download.php?file=publikationen/brenner\\_studie4.pdf](http://www.ffa.de/start/download.php?file=publikationen/brenner_studie4.pdf)
- Flayerty, Nick (2004): Battle of the blues, *IEE Review*, 50(4), 48-50.
- Fraunhofer-Institut (2005): Pressemitteilungen FhG-IPSI: Fraunhofer beteiligt sich an Hörbüchern, [http://www.ipsi.fraunhofer.de/ipsi/press/press\\_releases/2005/050316\\_presse\\_vortrag\\_abc.html](http://www.ipsi.fraunhofer.de/ipsi/press/press_releases/2005/050316_presse_vortrag_abc.html)
- Gesellschaft für Urheberrechtsverletzungen (GVU) (o.J.): Internationale Wirtschaftskriminalität, unter: <http://www.gvu.de/deutsch/gvu.html>.
- Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz, UrhG) (1998).
- Gesetz über Maßnahmen zur Förderung des deutschen Films (Filmförderungsgesetz - FFG) (2003). Verabschiedet: 22.12.2003, in: BGBl. I S. 2277-2297.
- Gramsci, Antonio (1995): *Gefängnishefte* Bd. 1-10. Hrsg. von W.F. Haug, Hamburg.
- Guillou, Bernard (2004): *Online-Filmvertrieb*. Studie durchgeführt für die Europäische Audiovisuelle Informationsstelle, Mediawise.: [http://www.obs.coe.int/online\\_publication/reports/filmsonline\\_guillou.pdf](http://www.obs.coe.int/online_publication/reports/filmsonline_guillou.pdf)
- hartabergerecht.de (2005) *Hart, aber herzlich! „Raubkopierer sind Verbrecher“ wird mit neuen Spots und Print-Motiven in 2005 weitergeführt*, <http://www.hartabergerecht.de/fileadmin/DOWNLOADS/kampagnentext.txt>
- Institut für Rechtsfragen der Freien und Open Source Software (ifross) (2002): *Stellungnahme zum Regierungsentwurf für ein „Gesetz zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft“*. München. 11.12.2002.
- Interessenverband des Video- und Medienfachhandels in Deutschland (IVD) (2003): *Raubkopieren und Internetpiraterie. Existenzbedrohung des Videofachhandels*, <http://www.ivd-online.de/>

- download/raubkopieninfo.pdf .
- Jarothe, Sabine (1998) *Die Filmpolitik der Europäischen Union im Spannungsfeld zwischen nationaler staatlicher Förderung und US-amerikanischer Mediendominanz*, Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.
- Jessop, Bob (1982) *The Capitalist State. Marxist Theory and Method*, Oxford
- Jessop, Bob (1990): *State Theory: Putting the Capitalist State in its Place*, Cambridge
- Lobby für Menschenrechte e.V. (2004): *Unterschriftenaktion*, unter: <http://www.lobby-fuer-menschenrechte.de/protestbriefraubkopie.html>.
- Keiper, Jürgen (2004): Filme online und on demand, unter: [http://www.filmportal-projekt.de/download\\_filmportal/doku/portal\\_b\\_04\\_10\\_05\\_txt.pdf](http://www.filmportal-projekt.de/download_filmportal/doku/portal_b_04_10_05_txt.pdf)
- Kress, Daniel (2004) *Die private Vervielfältigung im Urheberrecht*, Tübingen: Verlag Dr. Kovac.
- mbr-mediencompany.de (2003) Projektprotokoll vom 17.10.2003, unter: <http://www.mbr-mediacompany.de/sieben/netdays/innenpolice.htm>.
- Miller, Toby et.al. (2001) *Global Hollywood*, London: British Film Institute.
- Nuss, Sabine (2002): Download ist Diebstahl, in: *PROKLA – Zeitschrift für kritische Sozialwissenschaft*, 32. Jg., Nr.1, 11-36.
- P4M / RTWH Aachen (2005): *AfD-Studie – Online-Filmpiraterie transparent gemacht. Eine Studie von P4M – Die InternetAGENTEN und der RWTH*.
- Poulantzas, Nicos (1978): *Staatstheorie. Politischer Überbau, Ideologie und autoritärer Etatismus*, Hamburg 2002
- Privatkopie.net (2003): *Privatkopie aktuell: Rettet die Privatkopie! Alternative Anhörung zur Novelle des Urheberrechtsgesetzes*, unter: <http://www.privatkopie.net/files/aktuell2.htm> .
- Reupert, Christine (1995): *Der Film im Urheberrecht. Neue Perspektiven nach hundert Jahren Film*, Baden-Baden
- Sandberg, Karin (1998). *Unzulässiger Protektionismus in der europäischen Medienpolitik? Die Maßnahmen der Europäischen Gemeinschaft zum Schutz des europäischen Films und ihre Vereinbarkeit mit dem durch das „GATT“ und die „WTO-Vereinbarungen“ gebildeten Rechtsrahmen*, Frankfurt a.M.
- Schaper-Rinkel, Petra (2003): *Die europäische Informationsgesellschaft. Technologische und politische Integration in der europäischen Politik*, Münster: Westfälisches Dampfboot
- Schröder, Nicolaus (1995). *Filmindustrie*, Hamburg, rororo spezial. (im Text: Schröder 1997).
- Smith, Murray (1998) Theses on the Philosophy of Hollywood History, in: Neale, S. /Smith, M. (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*, London u.a., 3-20.
- Spitzenorganisation der deutschen Filmwirtschaft (SPIO) (2004): *Filmstatistisches Jahrbuch*, Baden Baden.
- Spitzenorganisation der Filmwirtschaft e.V. (SPIO) und film 20 (2002a): *Politische Stellungnahme von SPIO und film20 zur Umsetzung der Info-Richtlinie in deutsches Urheberrecht. Hier: Reaktion auf die Gegenäußerung der Bundesregierung*, November 2002.
- Dies. (2002b): *Stellungnahme der Filmwirtschaft zu dem Regierungsentwurf Urheberrecht in der Informationsgesellschaft*, 31.7.2002.
- Dies. (2002c) 'Stellungnahme der Filmwirtschaft zum „Entwurf eines Gesetzes zur Regelung des Urheberrecht in der Informationsgesellschaft“'. Wiesbaden. 28.8.2002.
- Thiermeyer, Michael (1994) *Internationalisierung von Film und Filmwirtschaft*, Köln
- Verband der Deutschen Filmkritik (2005): *Presseerklärung: Protest gegen das Verhalten des Filmverleihs bei 'Krieg der Welten' und der Behandlung von Filmjournalisten in Deutschland*, 21.6.2005, unter: <http://www.filmforen.de/lofiversion/index.php/t6548.html>.
- Vermittlungsausschuss des Bundestages (2003): *Beschlussempfehlung des Vermittlungsausschusses zu dem Gesetz zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft*. Drucksache 15/1353.
- Wasko, Janet (1994): *Hollywood in the Information Age. Beyond the Silver Screen*, Cambridge
- Ziltener, Patrick (2000): Die Veränderung von Staatlichkeit in Europa – regulations- und staats-theoretische Überlegungen, in: Bieling, H.-J. / Steinhilber, J. (Hg.): *Die Konfiguration Europas. Dimensionen einer kritischen Integrationstheorie*, Münster, 23-50.
- Zylla, Gabi (2004) *Filmbranche und Polizei jagen Raubkopierer. Kinos zahlen Mitarbeitern Erfolgsprämien – 218 Fälle von privater Software-Piraterie 2003*, 30.7.2004, <http://www.welt.de/2004/07/30/312207.html?search=filme+urheberrecht&searchHILL=1>