Magisterarbeit

Hannes Kreuzer

Digitale Film-Distribution

Funktionsweise und kritische Beleuchtung der Auswirkungen auf die Filmindustrie

Diplom.de

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de/ abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlages. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Copyright © 2009 Diplom.de
ISBN: 9783836634298

https://www.diplom.de/document/227133

Hannes Kreuzer

Digitale Film-Distribution - Funktionsweise und kritische Beleuchtung der Auswirkungen auf die Filmindustrie

Diplom.de

Magisterarbeit

Hannes Kreuzer

Digitale Film-Distribution

Funktionsweise und kritische Beleuchtung der Auswirkungen auf die Filmindustrie

Diplom.de

Hannes Kreuzer
Digitale Film-Distribution - Funktionsweise und kritische Beleuchtung der Auswirkungen auf die Filmindustrie

ISBN: 978-3-8366-3429-8
Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH, Hamburg, 2009
Zugl. Hochschule für Musik und darstellende Kunst Wien, Wien, Österreich, Magisterarbeit, 2009

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtes.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und der Verlag, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

© Diplomica Verlag GmbH
http://www.diplomica.de, Hamburg 2009

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungen

1 Einleitung 7

1.1 Begründung der Themenwahl 7

1.2 Zielsetzung 7

1.3 Arbeitsmaterial und Methodik 9

2 Grundlagen der Filmfinanzierung & Distribution – „Alte Welt“ 11

2.1 Marktübersicht 11

2.2 Independent- vs. Filmstudio-Modell, Unterschiede Europa und Amerika 16

2.3 Definition Low & High Budget 18

2.4 Finanzierung 19

2.4.1 Förderungen 19

2.4.2 TV 20

2.4.3 Vorverkäufe – Weltvertrieb, Verleih 21

2.4.4 Steuermodelle 22

2.4.5 Koproduktion 23

2.4.6 Weitere Finanzierungsformen 24

2.5 Distribution 24

2.5.1 Verwertung und Erlöse 24

2.5.1.1 Kino 25

2.5.1.2 DVD - Blue-ray - Flash 27

2.5.1.3 VOD / Streaming 29

2.5.1.4 Pay-TV & Free-TV 29

2.5.1.5 Ancilary Rights 30

2.5.2 Verwertungsfenster 30

2.5.3 Recoupment 31

2.5.4 Festivals 31

3 Grundlagen der Digitalen Film Distribution – „Neue Welt“ 34

3.1 Definition 34

3.2 Empfang 35

3.2.1 PC 35

3.2.2 Set-Top-Box 36

3.2.3 Konsolen 37

3.2.4 Mobile Geräte 38

3.3 Nutzungsart 39

3.4 Übertragung 39

3.5 Content 42

3.5.1 User Generated Content 42

3.5.2 Professional Generated Content 43

4 Marktübersicht und Nutzungsverhalten 45

4.1 Internetnutzung 45
4.2 Nutzung TV & Videos 46
4.3 Nutzung Videospiele und virtuelle Welten 51
4.4 Markt Videoplattformen 52
4.5 Neues Nutzer- und Nutzungsverhalten 53
5 Rechtliche Entwicklungen 58
5.1 Globale Entwicklungen 59
5.2 Three Strikes 61
5.3 DRM 61
5.4 Offene Systeme - Creative Commons 63
5.5 Filesharing 66
6 Strukturwandel der Filmindustrie 68
6.1 Ein neues Major-Studio 68
6.2 Die Demokratisierung in der Produktion und im Vertrieb 68
6.3 No/Micro/Low Budget Films 72
6.4 Neue Finanzierungsformen 73
6.5 Verwertungsfenster im Wandel 76
7 Zugang zum Endverbraucher – Wie erreicht der Content den Zuseher, der Zuseher den Content? 79
7.1 Begriff „Filter“ 79
7.2 Die Kollektive Kraft 80
7.2.1 Virales Marketing 80
7.2.2 Bewertungen 82
7.3 Aggregatoren 84
7.4 EPG / IPG 87
8 Monetarisierung – Wie wird Geld verdient? 88
8.1 Stichwort Content 90
8.2 Geschäftsmodelle 91
8.2.1 Werbung 92
8.2.2 Bezahlung Abo/Pay-Per-View 97
8.2.3 Gratis - „Freemium“ 100
8.2.4 Selbst-Distribution 103
8.2.5 Nebenrechte/Nebenverdienste 106
8.2.6 Kulturflatrate 107
8.2.7 Freiwillige Abgaben / Fair Use 107
8.3 Mythos Long Tail 108
8.4 „1000 True Fans“-Prinzip 111
8.5 Filesharing/Piraterie = Geldausfall? 113
9 Die Auswirkungen – Warum nicht alles so rosig ist, wie es scheint 116
9.1 Kontrolle 117
9.2 Finanzierung & Erlöse 119

9.3 Problemfall Globale Distribution 125
9.4 Marketing kostet weiterhin viel Geld oder viel Zeit 128
9.5 Filmindustrie ist nicht gleich Musikindustrie 131
9.6 Neues Nutzungsverhalten, neue Rahmenbedingungen 133
9.7 Wer profitiert, wer verliert? 135
10 Conclusio und Ausblick 140
11 Quellenverzeichnis 143
11.1 Literatur 143
11.2 Tabellen & Abbildungen 144
11.3 Interviews 148
11.4 Internetquellen 148

Abkürzungen

Anm. d. Verfass.	Anmerkung des Verfassers
bzw.	beziehungsweise
ca.	circa
d.h.	das heißt, nämlich
ders.	derselbe Autor
ebd.	ebenda
f.	die folgende Seite
ff.	die folgenden Seiten
Hrsg. (Hg.)	Herausgeber
hrsg.v. (hg.v.)	herausgegeben von
m.E.	meines Ermessens
o.J.	ohne Angabe des Erscheinungsjahres
o.O.	ohne Ortsangabe
o.V.	ohne Verfasser
u.a.	und andere, unter anderem
u.v.m.	und viele mehr
vgl.	vergleiche
z.B.	zum Beispiel
z.T.	zum Teil

1 Einleitung

1.1 Begründung der Themenwahl

Immer wieder hat die Film- und Medienindustrie technologische Weiterentwicklungen erlebt. Zuerst löste das Farb- das Schwarzweiß-Fernsehen ab, dann revolutionierte die VHS-Kassette den Filmkonsum im eigenen Heim und wurde nicht viel später durch die DVD abgelöst. Der nunmehr stattfindenden Digitalisierung in Produktion und Vertrieb wird zum momentanen Zeitpunkt eine ebenso weitreichende Revolutionierung der Medienlandschaft prophezeit.

Die Digitalisierung im Vertrieb steckt gewissermaßen noch in den Kinderschuhen, ist dabei sich zu definieren, den Vertrieb zu revolutionieren und genau an diesem Punkt möchte ich mit meiner Arbeit ansetzen. Am Beginn einer Entwicklung zu stehen, bedeutet Spannung und Herausforderung zugleich, täglich ändern sich die eben auf den Markt gekommenen Forschungen und Expertenmeinungen. Mit meiner Arbeit versuche ich zunächst einmal dem Leser einen Überblick über das gesamte Thema zu geben, Zusammenhänge zu erklären und vorgefasste Meinungen kritisch zu hinterfragen, um einen professionellen Umgang, frei von blinder Euphorie oder angsterfüllten Untergangsszenarien, zu gewährleisten.

Die von mir bis dato rezipierten Werke zu diesem Thema verlieren sich meist in theoretischen Abhandlungen, die zwar sicherlich auch eine Daseinsberechtigung haben, für den praktischen Anwender jedoch oftmals nur bedingt hilfreich sind. Meine Motivation ist eher pragmatisch-praktischer Natur, die mit konkreten Beispielen und Lösungsansätzen ein höchst komplexes Thema möglichst benutzerfreundlich und anwendbar aufschlüsseln will.

1.2 Zielsetzung

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, auf Basis der Darlegung des bis dato gängigen Filmherstellungs- und Distributionsprozesses, nun den durch die neuen Technologien bedingten Strukturwandel innerhalb dieser Sektoren der Filmindustrie aufzuzeigen sowie seine revolutionären Möglichkeiten und Herausforderungen, genauso aber auch mögliche Risiken kritisch zu beleuchten. Nach derzeitigem Stand begegnet man diesen neuen Entwicklungen zumeist mit überschwänglicher Euphorie, die bisher vor allem auf einem theoretischen Konstrukt beruht: Ob diese Euphorie jedoch tatsächlich angebracht ist und

sich die theoretischen Modelle vor allem auch in der Praxis bewähren (werden), soll hier kritisch überprüft werden.

Ein besonders wichtiger Faktor innerhalb dieser Entwicklungen ist der starke Demokratisierungsprozess, den die Filmwirtschaft in den letzten Jahren erlebt hat, und der in erster Linie die Herstellungs- und Vertriebsbedingungen per se verändert hat und weiterhin verändern wird, genauso aber auch immensen Einfluss auf das Nutzungs- und Nutzerverhalten hat und dies in den Folgejahren noch um ein Vielfaches mehr haben wird. Nicht nur am prominentesten Beispiel dieses Demokratisierungsprozesses, nämlich der Plattform YouTube zeigt sich, dass der Content in den nächsten Jahren durch die technologischen Entwicklungen weiterhin massiv zunehmen wird. Dringliche Fragen, die sich dadurch stellen und die im Verlauf der Arbeit diskutiert werden sollen, sind:

- Wie erreicht der Content das Publikum trotz des massiven Angebots?
- Welche Geschäftsmodelle ergeben sich?
- Welche Auswirkungen haben die Entwicklungen auf die Filmherstellung?
- Welche Filme werden zukünftig hergestellt?
- Kann zukünftig als Independent Producer oder weiterhin als „Big Player“ mehr Geld verdient werden?
- Welche Zielgruppe ist überhaupt interessiert?
- Ändert sich das Nutzungsverhalten der Zielgruppen?
- Wie werden die Menschen in Zukunft Content konsumieren? Was werden sie schauen? Wer wird dafür zahlen?

Vorrangig werden in dieser Arbeit die Auswirkungen auf die Independent-Filmindustrie im Bereich Low Budget-Filme und kleinere Filmproduktionen behandelt, also Filme, deren Budgets nicht von großen Unterhaltungskonzernen zur Verfügung gestellt werden. Gerade dieser Bereich soll laut Studien und Expertenmeinungen von der Digitalisierung in der Distribution als auch in der Produktion am meisten profitieren. Wobei die Auswirkungen, die jene Entwicklungen auf die großen Filmbetriebe haben werden, ebenso analysiert und zum Vergleich herangezogen werden sollen.

In dieser Arbeit werden nicht die Entwicklungen des „Digital Cinemas“ behandelt. Hierbei handelt es sich um den Digitalisierungsprozess der Kinos, die Umstellung der Distributions- und Vorführungstechniken von analog auf digital. Dies ist ein eigenes, sehr komplexes Thema und würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Wenn in dieser Arbeit von Digitaler

Content-Distribution gesprochen wird, so handelt es sich ausschließlich um den direkten Vertriebsweg zum Zuseher.

1.3 Arbeitsmaterial und Methodik

Um den äußerst komplexen Bereich der digitalen Distribution erforschen zu können, bedarf es vor allem des Mutes, sich bewusst zu machen, dass heute noch brandaktuelle Studien morgen schon wieder veraltet sein können. Die wohl größte Herausforderung besteht darin, Systematik in ein Thema zu bringen, das vor allem damit zu kämpfen hat, täglich mit neuen Entwicklungen am Markt überschüttet zu werden. Das Gefühl dafür zu bekommen, welche Themen relevant für die Entwicklung der digitalen Distribution sind und vor allem, was diese Entwicklung entscheidend beeinflussen wird, ist dabei zentral. Außerdem soll versucht werden, dem Interessierten die Möglichkeit zu geben, einen Gesamtüberblick über die aktuellen Marktbewegungen zu bekommen, denn bis dato wurden und werden in der einschlägigen Fachliteratur immer nur sehr spezifisch Themengebiete herausgegriffen und abgehandelt. M.E. ist es jedoch von elementarer Bedeutung, sich über die Gesamtzusammenhänge im Klaren zu sein, um so auch mit den Herausforderungen und Risiken der rasanten Entwicklung digitaler Distribution umgehen zu können.

Im Wesentlichen gliedert sich die vorliegende Arbeit durch diesen Umstand sowohl hinsichtlich des Materials als auch der Methodik in drei große Bereiche:

Im ersten Abschnitt (siehe Kapitel 2) wird zunächst der herkömmliche Herstellungs- und Vertriebsprozess in kompakter Form erläutert und durch bereits publizierte Sekundärliteratur belegt. Wie werden Filme finanziert, produziert und anschließend vertrieben? Hierbei wird ein Schwerpunkt auf das europäische Modell der Filmherstellung gelegt, aber es wird auch mit dem amerikanischen System verglichen. Ebenfalls werden die generellen Marktbewegungen am Filmsektor analysiert, wie z.B. Kinobesuchszahlen, Filmherstellungskosten und die Anzahl produzierter Filme. Diese Grundkenntnisse sind m.E. elementar, um die Auswirkungen der Digitalisierung auch entsprechend bewerten und einordnen zu können.

Der zweite Abschnitt (siehe Kapitel 3 - 8) erklärt zunächst die Grundlagen der digitalen Distribution. Welche Arten der neuen Vertriebsmöglichkeit gibt es, wie funktionieren sie und wie akzeptiert sind sie bereits am Markt und werden es in Zukunft sein? Außerdem werden die grundsätzlichen Vorteile der digitalen Distribution erörtert. Weitere wichtige Punkte, die hier behandelt werden sollen, sind: rechtliche Herausforderungen, der Begriff der Demokratisierung und seine Auswirkungen auf die Filmindustrie, die Vorstellung diverser

aktueller Geschäftsmodelle und die Frage, wie man den Zuschauer in der digitalen Distribution erreichen kann. Was sich dabei deutlich offenbart: Noch nie hat sich der Markt so rasant entwickelt und verändert. Jeden Tag kommen praktisch neue Studien/Analysen und Rezensionen, die sich mit dieser Thematik beschäftigen, auf den Markt/ins Netz und was gestern noch brandaktuell war, ist heute schon wieder veraltet: Der Markt und seine Bedingungen ändern sich permanent.

Im dritten Abschnitt (siehe Kapitel 9 - 10) werden die Auswirkungen des durch die Digitalisierung bedingten Strukturwandels beim Film beleuchtet. Dies geschieht zunächst durch eine Gegenüberstellung der „alten Welt“ mit der „neuen Welt“, es wird also der klassische Filmherstellungs- und Filmvertriebsprozess den neuen digitalen Möglichkeiten gegenübergestellt und kritisch analysiert. Anhand dieses Verfahrens sollen die dringlichen Fragen geklärt werden: Ist die digitale Distribution tatsächlich die vielzitierte „eierlegende Wollmilchsau“? Wer profitiert tatsächlich davon? Wer am meisten/wenigsten? Was muss man bei der digitalen Distribution beachten, um nicht einer blinden Euphorie zu verfallen?

2 Grundlagen der Filmfinanzierung & Distribution – „Alte Welt“

In diesem Kapitel wird eine kurze Einführung in den herkömmlichen Filmfinanzierungs- und Distributionsprozess gegeben, um in weiterer Folge die Änderungen, die sich durch die digitalen Möglichkeiten ergeben, besser nachvollziehen zu können. Statistiken, Trendanalysen sowie Begriffserklärungen sollen hier dargelegt werden, um eine Sensibilisierung und ein Bewusstsein für den klassischen Filmherstellungs- und Distributionsweg zu schaffen, auf deren Basis es dementsprechend leichter ist, die zukünftigen Entwicklungen zu verstehen und sie, sowie die durch sie gegebenen Möglichkeiten, richtig interpretieren und einordnen zu können.

2.1 Marktübersicht

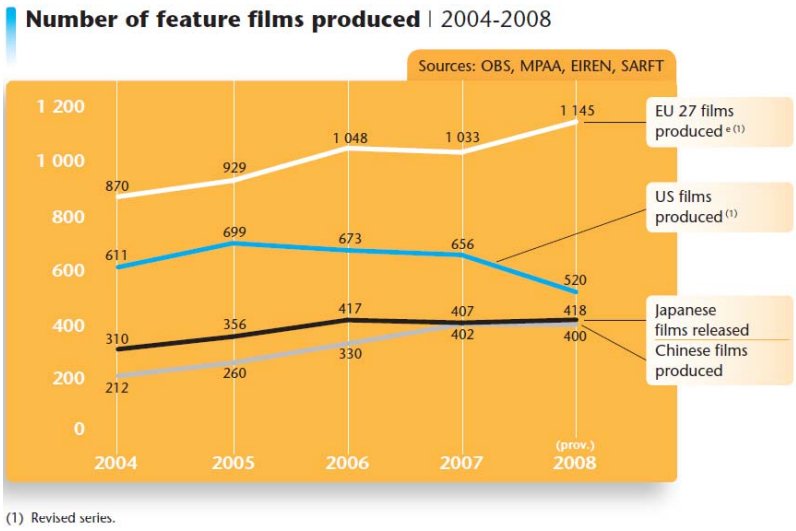

Abbildung 1: Anzahl der produzierten Spielfilme in der EU, den USA und Japan, 2004 - 2008[1]

Abbildung 1 zeigt sehr deutlich, dass die Anzahl der in der Europäischen Union und z.B. auch in Japan auf klassischem Wege hergestellten Filme seit 2004 stetig gestiegen ist, während in den USA seit 2005 ein Rückgang selbiger zu verbuchen ist.

[1] Kanzler, Martin (2009): Focus 2009 – World Film Market Trends. Marché du Film, 13

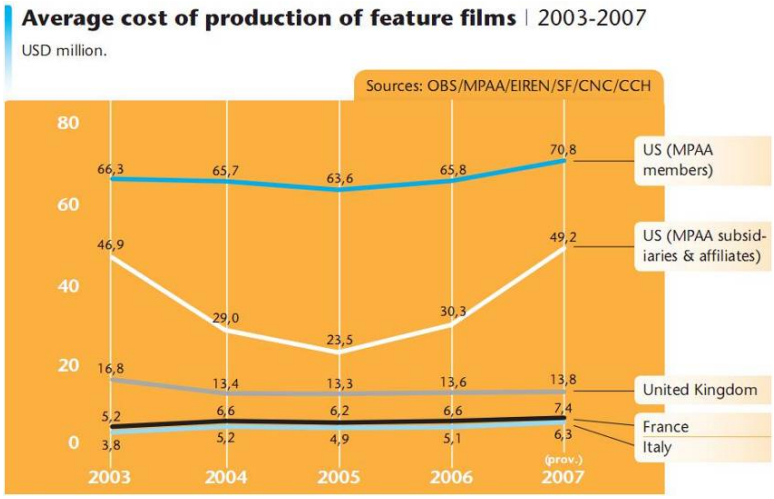

Abbildung 2: Durchschnittsproduktionskosten Spielfilme, 2003 - 2007[2]

Auf Abbildung 2 wird deutlich, dass die Produktionskosten von Spielfilmen seit 2005 in jedem Land, ohne Ausnahme, langsam aber stetig gestiegen sind. Diese Entwicklung steht in krassem Gegensatz zu vielen Berichten, die besagen, dass der reine Filmherstellungsprozess (nicht jedoch die Distribution) durch die Digitalisierung um ein Vielfaches billiger werde.

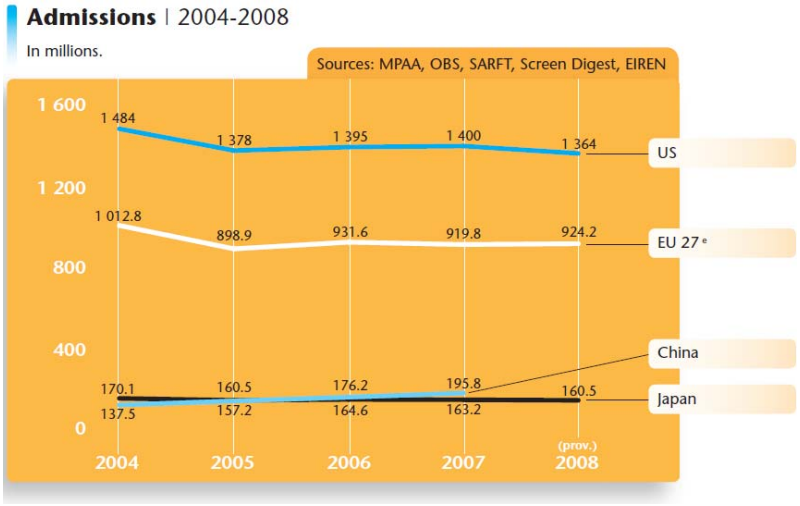

Abbildung 3: Eintritte. 2004 - 2008[3]

Obwohl Abbildung 1 und Abbildung 2 zeigen, dass immer mehr Filme hergestellt werden und diese immer mehr kosten, verdeutlicht Abbildung 3, dass das nicht zwangsläufig mit mehr Besuchern verbunden ist. Sowohl in den USA als auch in der Europäischen Union sind zwar Rückgänge bei den Besucherzahlen zu verbuchen, jedoch sind diese nicht derart drastisch,

[2] Kanzler, Martin (2008): Focus 2008 – World Film Market Trends. Marché du Film, 7

[3] Kanzler, Martin (2009): Focus 2009 – World Film Market Trends. Marché du Film, 11

wie von vielen Analytikern angenommen, sondern vollziehen sich in einem schleichenden Prozess.

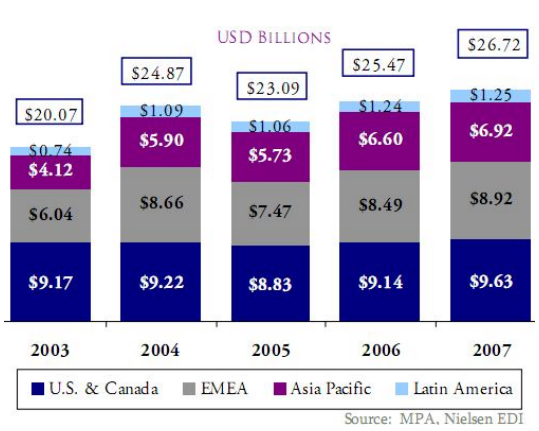

Abbildung 4: Weltweite Kinoeinspielergebnisse 2007[4]

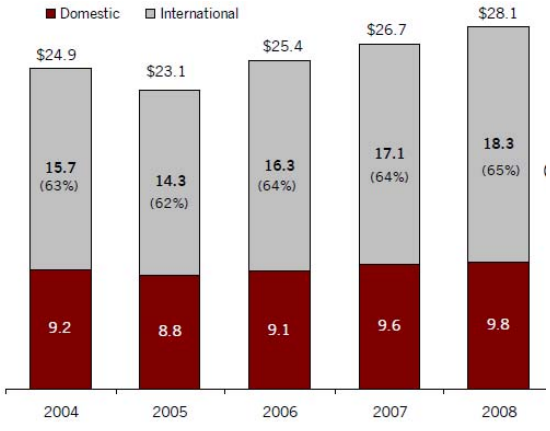

Abbildung 5: Weltweite Kinoeinspielergebnisse 2008[5]

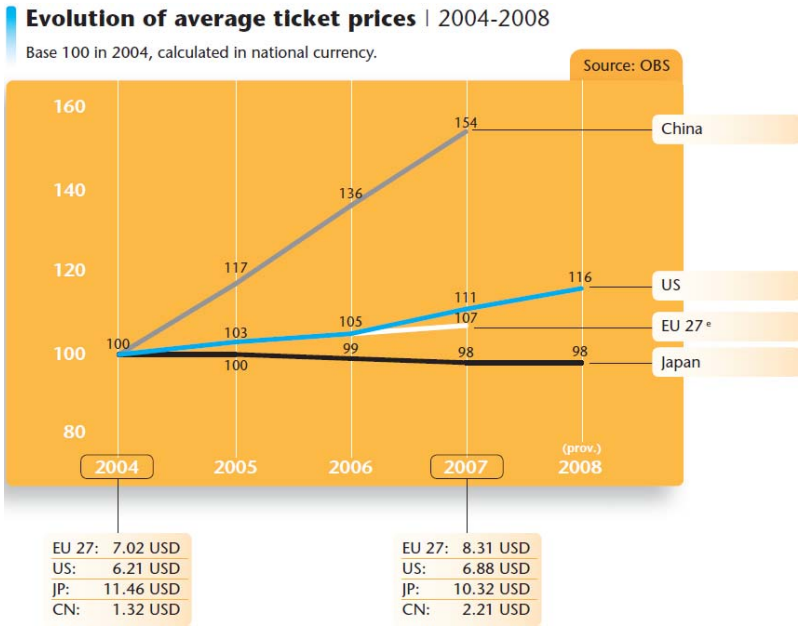

Abbildung 6: Preisentwicklung der Kinokarten[6]

Trotz global rückläufiger Besucherzahlen steigen die weltweiten Kinoeinnahmen. Im Jahr 2008 erreichte die Zahl der US-Erlöse den Rekordwert von 9,8 Milliarden. Was auf den ersten Blick paradox erscheint, ist leicht erklärbar: Die Preise für die Eintrittskarten steigen seit 2004 kontinuierlich an. Dadurch wird - laut Expertenmeinungen - versucht, die fallenden Besucherzahlen u.a. mit leicht angehobenen Kinoeintrittspreisen zu kompensieren.

[4] O.V. (2007): 2007 International Theatrical Snapshot. MPA, 1

[5] O.V. (2008): 2008 Theatrical Market Statistics. MPAA, 2

[6] Kanzler, Martin (2009): Focus 2009 – World Film Market Trends. Marché du Film, 11