

Das rechtliche Risiko einer Multimediaproduktion

**Sind für die Herstellung eines Multimediaproduktes alle Rechte abgeklärt?
Fehlt auch nur eine einzige Zustimmung, ist das ganze Projekt gefährdet!**

Die Vermischung von Video, Song, Künstlerportrait, Plakate, Promotion, Instrumente, Fotos, Computer-Programme, Filmszenen, Darstellung wissenschaftlicher und technischer Art, Text, Film, Sprache, ... die Multimediaproduktionen beinhaltet dadurch eine Vielzahl von zu schützenden und abzugeltenden Urheberrechte!

Auch wenn nur Teile verwendet werden benötigt man immer die Zustimmung des jeweiligen Rechteinhabers!

Kennzeichnungsrecht der Urheber:

Es besteht weiterhin das Kennzeichnungsrecht für Urheber und die Kennzeichnungspflicht für die verwendende Firma!

Schadenersatz-Rechnungslegung:

Das Urhebergesetz ist parteilich!

Das ist ein Vorteil für die Urheber, führt jedoch zu Schwierigkeiten bei Multimediaproduktionen.

Zweckübertragungstheorie:

Beschränkung für diesen oder jenen Bereich.

Geschmacksmuster

Warenzeichen

Gefahr:

Es wird daher nur das der Allgemeinheit angeboten, was Medienkonzerne rechtlich zur Verfügung stellen und nicht alles was weltweit vorhanden ist!

Daher existiert aus Rechteabgeltungsgründen ein nur sehr einseitiges, unvollständiges Angebot.

Die Grundlage für ein Multimedia-Produkt ist eine genaueste Rechteklärung und Rechte-Abgeltung.

Z. B. sind bei einer Elvis-Interaktiv-CD-Produktion die Rechte mit ~10.000 Einzelpersonen vorab abzuklären.

D.h.: So ein Projekt ist realistisch nicht im vollem Umfang durchführbar! Daher werden sehr viele, auch oft für die Allgemeinheit sehr interessante Multimedia-Projekte nicht realisiert.

Die Kalkulation:

Die Kalkulationsklarheit schafft die Grundlage für eine Produktion!

Aber Vorsicht: „Erst nach erfolgter Rechteklärung besteht Kalkulationsklarheit!“

Der Mangel in den einzelnen Ländern an die, für alle Bereiche des Urheberrechtes zuständigen Verwertungsgesellschaften ermöglicht leider nicht die genaue Erfassung aller Rechteinhaber. Daher können zurzeit nicht alle verfügbaren Daten für eine Produktion einer Multimediaproduktionen verwendet werden.

Kollektive Wahrnehmungssysteme (wie sie von US-Medienkonzerne angewandt werden) sind der Schlüssel um alte Produkte und Produktionen für Multimedia-Produktionen rechtmäßig komplett zu erfassen.

Fazit:

Die technischen Möglichkeiten sind zum jetzigen Zeitpunkt bereits in höchstem Maß vorhanden.

Sie können aber aus urheberrechtlichen Gründen zurzeit nicht voll ausgewertet werden.