

Seminar Zukunft@Gesellschaft  
Wintersemester 2009/2010  
Prof. Dr. A. Rolf

# **Digital Rights Management, Urheberrecht und Netzpolitik**

Vorgelegt von:

Felix E.

Tobias K.

Florian A.

Datum: 02.02.2010

# 1. Digital Rights Management

Neue Technologien haben stets unsere Gesellschaft verändert. Sie haben großen Einfluss auf die Menschen und deren Lebensumstände. Wann immer eine neue Technologie die Grenzen des Möglichen erweitert, muss sich unsere Gesellschaft anpassen. Die Erfindung des Buchdrucks z.B. revolutionierte die Weise, wie sich Kultur in unserer Gesellschaft verbreiten und entfalten konnte. Die Veränderungen in der Gesellschaft geschehen nicht über Nacht und dennoch können sie rasant voranschreiten, und so manches gesellschaftlich Etabliertes bleibt dabei auf der Strecke. Mit dem Eintritt in das digitale Zeitalter wurde wiederum die Art, wie sich Wissen und Kultur in unserer Gesellschaft verbreitet, revolutioniert. Das neue Zeitalter erfordert ein Umdenken, denn digitale Daten sind keine physischen Objekte, obwohl sie in der heutigen Justiz oft als solche behandelt werden, sie unterscheiden sich vor allem darin, dass man sie ohne Qualitätsverlust, ohne nennenswerten Aufwand und ohne das Original dadurch abzunutzen vervielfältigen kann.

Diese Andersartigkeit und die damit verbundenen Vorteile und Probleme wurden von der Politik und dem Großteil der Wirtschaft für lange Zeit ignoriert, die digitale Welt war ein Nischenmarkt für „Freaks“ und „Nerds“. Die rasante Entwicklung des Internets in den 90iger Jahren des letzten Jahrtausends haben viele Industriezweige verschlafen und stehen nun vor gewaltigen Problemen, wie sie in der digitalen Welt ihren Platz finden können. Es gibt jedoch auch Industrien, die von Anfang an auf die digitale Welt gesetzt haben, darunter natürlich die Software Industrie und die Video-Spiel Industrie. Am Beispiel letzterer lässt sich anschaulich machen, welche Wege eingeschlagen wurden, um digitale Daten vor „unrechtmäßiger“ Benutzung in einer Industrie, die seit über 30 Jahren mit diesem Problem kämpft, zu schützen.

## 1.1 Kopierschutz

Die Antwort der Video-Spiel Industrie auf dieses Problem ist seit Mitte der 80iger Jahre der sog. Kopierschutz. Der Kopierschutz ist:

***Eine Maßnahme zur Verhinderung der Vervielfältigung von Daten und deren unrechtmäßiger Nutzung.  
-Wikipedia***

Anfangs resultierte dieses Konzept in Beigaben zur Software in Form von Codelisten, Code-Drehscheiben oder Ähnlichem, die benötigt wurden, um einen Code in die Software einzugeben, um sie funktionsfähig zu machen. Da diese Beigaben jedoch an sich wiederum vervielfältigt werden konnten (z.B. das Weitergeben der Codeliste), folgten kurz darauf Mechanismen, die das Kopieren der digitalen Daten selbst verhindern bzw. erschweren sollten. Diese Schutzmechanismen führten über die Jahre zu immer stärkeren Einschränkungen für die Nutzer. So bereitete die Einführung speziell präparierter Datenträger bei vielen Lesegeräten Probleme. Die kopiergeschützte Audio CD führte Anfang des neuen Jahrtausends dazu, dass viele alte CD Player und Autoradios die CDs nicht mehr lesen bzw. abspielen konnten. Mit der Verbreitung des Internets folgten Kopierschutzmechanismen, die eine Aktivierung über das Internet erforderten oder gar eine permanente Internetverbindung benötigten, um die Software ausführen zu können. Wer kein Internet zur Verfügung hatte, konnte die Daten nicht nutzen. Seit der Einführung des Kopierschutzes durch die Industrie gab es eine Gegenbewegung auf Seiten der Nutzer, die den Kopierschutz gezielt aushebelten und dieses Wissen anderen zur Verfügung stellten. Seitdem ist ein Kampf zwischen der Industrie und der sog. Cracker-Szene entbrannt, bei dem kein Ende absehbar ist. Die Industrie entwickelt ständig neue Schutzmechanismen, die immer restriktiver werden. So griff Sony 2005 für

seinen Kopierschutz XCP (Extended Copy Protection) zu Mitteln aus der Viren- und Spyware-Szene und setzte sog. Rootkits ein, um das Kopieren der Daten zu verhindern. Dabei entstehen durch einen Kopierschutz für die Industrie erhebliche Kosten, entweder durch die Entwicklung neuer (eigener) Schutzmechanismen oder durch die Lizenzierung bestehender. Diese Kosten verteuern die Produkte (hier die Videospiele), was im Endeffekt dazu führt, dass immer mehr Personen auf eine illegale Kopie zurückgreifen, anstatt das Original zu kaufen. Mit der rasanten Ausbreitung der Informationstechnologie auf die unterschiedlichsten Bereiche unseres Lebens wurde von der Industrie eine Möglichkeit der präziseren Rechteverwaltung für digitale Daten gefordert, die über einen bloßen Kopierschutz hinausgeht. Daraus resultiert das Konzept des Digital Rights Management.

## 1.2 Begriffsklärung

Das Digital Rights Management wird im Deutschen auch gerne als „Digitales Rechtemanagement“ übersetzt. Diese Übersetzung ist irreführend, da in der deutschen Sprache „Rechte“ mit „Gesetzen“ in Verbindung gebracht werden. Das englische „rights“ bezieht sich aber nicht auf Gesetze im Sinne eines „law“, sondern auf Berechtigungen im Sinne der Zugangsberechtigung zu digitalen Inhalten.

Der Begriff des Digital Rights Management (DRM) ist nicht eindeutig definiert. Es gibt sehr viele verschiedene Auffassungen darüber. Es gibt engere, meist auf technische Mechanismen fokussierende Definitionen oder weitergefasste, die eher auf die sozio-ökonomische Bedeutung eingehen, wie z.B. von Fränkl/Karpf:

**„[...] technische Lösungen zur sicheren zugangs- und nutzungskontrollierten Distribution, Abrechnung und Verwaltung von digitalem und physischem Content.“**

DRM ist also mehr als ein bloßer Kopierschutz. Es beschreibt ein Konzept zur Verwaltung, für den Zugriff und die Verwendung von digitalen Inhalten. Ein Kopierschutz allein ist noch kein digitales Rechtemanagement, kann jedoch sehr wohl ein Teil davon sein. Das Konzept des DRM ruht auf drei Basistechnologien. Zum einen die Kryptographie, die durch Verschlüsselung des Inhalts eine Zugangssteuerung zu den digitalen Daten ermöglichen soll. Zum anderen die digitalen Wasserzeichen und Fingerabdrücke, die dazu dienen, Manipulationen an den Daten festzustellen oder sie eindeutig kennzeichnen zu können und sie im Falle des digitalen Fingerabdrucks untrennbar mit personenbezogenen Daten zu verbinden. Die dritte Basistechnologie ist eine Rechtedefinitionssprache, in der festgelegt werden kann, wer was mit welchen Daten tun darf. Diese Sprache bildet den Kern des DRM, die mit den beiden erstgenannten Technologien durchgesetzt wird.

Neben diesen drei auf Technologie basierenden Standbeinen gibt es zumindest in den meisten westlichen Ländern noch ein viertes, nämlich die gesetzlichen Rahmenbedingungen des jeweiligen Staates. So ist es in fast allen Industrienationen per Gesetz unter Freiheits- und Geldstrafen verboten, DRM-Mechanismen zu umgehen.

Prominente Beispiele für derzeit eingesetzte DRM Systeme sind zum einen FairPlay von Apple, welches zur Zeit hauptsächlich in dem Media-Store iTunes und den verbundenen Geräten wie iPod und iPhone genutzt wird, und zum Anderen das Windows Media DRM der Firma Microsoft, das zur Zeit am weitesten verbreitet ist. Es gibt jedoch noch unzählige andere DRM Systeme, da viele Firmen auf ein eigenes System setzen. Hierbei ergibt sich das Problem, dass bislang alle DRM Systeme untereinander inkompatibel sind. So dass man zurzeit bei Daten von verschiedenen DRM Systemen auf unüberwindbare Hindernisse stößt, sollte man diese gemeinsam verwenden wollen.

Die grundsätzliche Arbeitsweise ist jedoch allen DRM Systemen gemein. Die Abbildung 1 zeigt ein Schema für eine Ausprägung eines DRM Systems, wie es zurzeit vor allem bei Video-On-Demand Diensten oder Kinos eingesetzt wird. In der Clientanwendung wird die Wiedergabe eines Medieninhalts initiiert; dabei wird zunächst bei einem Inhaltsserver/Contentserver der jeweilige Medieninhalt abgefragt, dieser wird vom Server verschlüsselt und an den Client gesandt. Die DRM Steuerung der Clientanwendung prüft dann über eine Abfrage an den Lizenzserver, ob die entsprechenden Rechte zur Darstellung dieses speziellen Inhalts vorliegen. Sollte dies nicht der Fall sein, kann der verschlüsselte Inhalt nicht entschlüsselt werden und daher ist eine Darstellung des Inhalts nicht möglich.

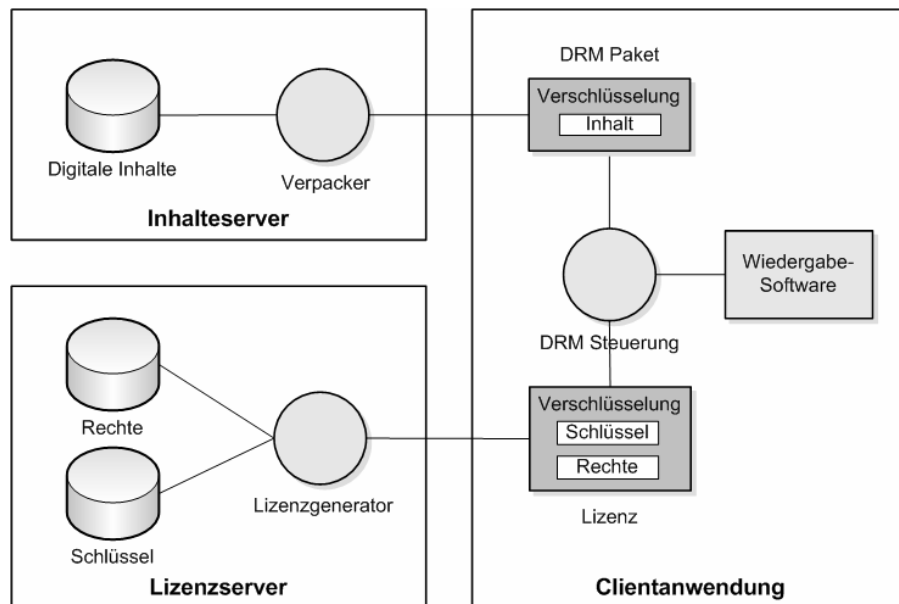


Abbildung 1: DRM System Schema

Dieses dargelegte Schema ist nur eins von vielen. In der einfachsten Form entfallen Lizenzserver und Inhaltsserver und werden durch eine simple Datei mit Passwortschutz ersetzt. Das Konzept des Digital Rights Management umfasst jedoch viel mehr als bloße Zugangsberechtigung zu digitalen Inhalten. Orientiert am Urheberrecht, welches nach §15 UrhG dem Urheber verschiedene Verwertungsrechte einräumt, darunter das Vervielfältigungsrecht, das Verbreitungsrecht, aber auch das Senderecht oder das Recht der Wiedergabe durch Bild- oder Tonträger, ermöglichen es moderne DRM Systeme, die Nutzung der digitalen Daten zu steuern. Bei der Nutzungssteuerung geht es also nicht darum „wer“ die Daten nutzen darf, sondern darum „wie“ die Daten verwendet werden dürfen. Hier unterscheidet man vier grundsätzliche Steuerungsrichtungen: Die Nutzungsdauer bzw. Nutzungshäufigkeit, die Art der Wiedergabe, Transportrechte der Daten und die Möglichkeit der Editierbarkeit. Die Steuerung der Nutzungsdauer ermöglicht z.B. bei ausgeliehenen Filmen einer Online-Videothek, dass ein Video nur 10 Tage lang abgespielt werden kann. Die Steuerung der Wiedergabe erlaubt z.B. bei elektronischen Dokumenten, dass sie sehr wohl am Bildschirm gelesen werden können, aber nicht ausgedruckt werden dürfen. Die Transportrechte gestatten die Kontrolle über Kopieren, Weitergabe oder Ausleihe. Zu guter Letzt sorgt die Kontrolle der Editierbarkeit dass das Extrahieren, Editieren oder Einfügen von Inhalten zugelassen oder unterbunden werden kann.

### 1.3 Trusted Computing Group (TCG)

Die Trusted Computing Group ist ein Konsortium aus über 200 Firmen, darunter Microsoft, Intel, Lenovo, AMD, Hewlett-Packard, IBM und Infineon, die sich 2003 zusammenschlossen haben, nachdem die Vorgängerorganisation dieser Art die TCPA (Trusted Computing Platform Alliance) aufgrund von inneren Konflikten auseinanderbrach. Die TCG hat es sich zum Ziel gesetzt, durch die Entwicklung von Industriestandards eine manipulationssichere Computerplattform zu entwickeln, speziell mit dem Fokus der besseren Durchsetzung des Urheberrechts und des Patentrechts. Kernstück dieser manipulationssicheren Plattform ist das sog. Trusted Platform Modul (TPM). Das TPM ist im Grunde ein Kryptoprozessor, der direkt in die Hardware des Systems mit der Absicht integriert ist, sämtliche unrechtmäßigen Manipulationsversuche an der Plattform von außen wie von innen zu verhindern. So kann das Betriebssystem des Computers nur Code ausführen, welcher von dem TPM als „rechtmäßig“ eingestuft wurde. Das TPM gilt als Versuch, die Schranken eines DRM Systems hardwareseitig zu „zementieren“, so dass es keine Möglichkeit gibt, mit Softwarehacks das DRM System zu umgehen. Durch die Architektur des Moduls ergibt sich dadurch auch, dass sämtliche Inhalte und Anwendungen auf dem jeweiligen Computer durch das TPM abgesegnet werden müssen. Auf diese Weise ist es (theoretisch) möglich, die totale Kontrolle über die Inhalte auf dieser Plattform zu erlangen. In der Praxis sieht es heutzutage so aus, dass es viele Produkte mit einem integrierten TPM auf dem Markt gibt. Dennoch hat sich die Technik bis jetzt nicht auf dem Markt etablieren können. Laut Experten liegt dies unter anderem daran, dass Microsoft bis heute nicht in der Lage war, das TPM in sein Betriebssystem Microsoft Windows zu integrieren. Darüber hinaus gilt das TPM selber heute nicht mehr als unüberwindbar. Die TCG orientierte sich bei der Entwicklung des TPM nicht an dem, was technisch machbar war, sondern was kommerziell wünschenswert für die Betreiber war.

### 1.4 Kritik

Digital Rights Management wird in vielen Bereichen erfolgreich eingesetzt. Wo immer hohe Sicherheitsanforderungen notwendig sind, ist der Einsatz von DRM sicherlich sinnvoll. Firmen setzen DRM Systeme z.B. dazu ein, um sicherstellen zu können, dass geheime firmeninterne Dokumente nur innerhalb des Firmennetzwerks geöffnet werden können. Für die Industrie ist DRM das Mittel zur sog. Superdistribution, welches ihr ermöglicht, theoretisch für jede Verwendungsart und für jeden Anwendungszeitpunkt zusätzliche Gebühren zu erheben und diese pro Nutzer unterschiedlich zu gestalten. Dabei birgt dieses Verfahren für die Nutzer erhebliche Gefahren. Aufgrund der Inkompatibilität der DRM Systeme ist ein Nutzer auf den Fortbestand des jeweiligen Systems angewiesen. Sollte z.B. eine Firma insolvent werden und die Lizenzserver des DRM Systems würden abgestellt, so könnte der Nutzer seinen erworbenen Inhalt nicht mehr nutzen. Die Abhängigkeit von der IT-Infrastruktur, insbesondere der Lizenzserver, machte sich auch im Dezember 2009 bei der Kinopremiere des Hollywoodblockbusters „Avatar“ negativ bemerkbar, als bei der Vorpremiere in einigen Kinos in Deutschland die 3D Vorstellung ausfallen musste, da es zu einem Fehler bei der Verbindung zu den Lizenzservern gekommen war und die Filme auf den Projektor Servern der Kinos nicht entschlüsselt werden konnten. Die Inkompatibilität der DRM Systeme hat noch einen weiteren Nachteil, sie erschwert den Umstieg auf andere Systeme und wird in vielen Fällen zur Kundenbindung benutzt. Ein prominentes Beispiel hierfür ist Apples iTunes. Die dort erworbenen DRM-geschützten Titel können nur mit den MP3 Playern von Apple abgespielt werden. So wird der Nutzer gezwungen, weitere Produkte der Firma zu kaufen, damit man die bereits erworbenen Medieninhalte auch weiterhin nutzen kann. Dies schafft Markteintrittsbarrieren und fördert die Monopolbildung.

Das DRM wird in den meisten Fällen dazu eingesetzt, das Urheberrecht und Patentrecht in der digitalen Welt durchzusetzen. Das Urheberrecht sieht als Schutzfrist für die Werke jedoch nur einen Zeitraum von nach dem Tod des Autors 70 Jahren vor. Derartige Verfallsfristen existieren in den heutigen DRM Systemen nicht. Darüber hinaus ist es dank der Nutzungssteuerung möglich, die Verwendung der Inhalte viel genauer zu kontrollieren und zu steuern, weit über die Vorgaben des Urheberrechts hinaus. Zusammen mit dem gesetzlichen Rahmenwerk zu DRM Systemen, welches ein Umgehen dieser Systeme unter Strafe stellt, ermöglicht man der Industrie somit, ein eigenes virtuelles Urheberrecht zu schaffen, in der sie allein die Bestimmungen festlegt. Nutzer haben nur noch die Möglichkeit, auf die Verwendung dieser Medieninhalte zu verzichten oder sich den Regelungen der Industrie zu beugen. Dies hat katastrophale Auswirkungen auf unsere Gesellschaft. Weit über 90% aller Innovationen entstehen dadurch, dass etwas Bestehendes unter anderen Bedingungen bzw. in einem anderen Kontext eingesetzt wird und dadurch etwas Neues geschaffen wird. Diese Form von Kreativität kann durch DRM Systeme, bei denen die Nutzungsart des Inhalts bis auf das Kleinste geregelt werden kann, verhindert werden. In einer Gesellschaft, in der für jede Verwendung von Medieninhalten, in welcher Form auch immer, eine Erlaubnis benötigt wird, ist kreatives Handeln nur noch schwer möglich. John Perry Barlow, Gründer der Electronic Frontier Foundation und engagierter Bürgerrechtler in den USA brachte die Gefahr von umfassenden DRM Systemen mit seiner Aussage auf den Punkt:

**„Alles dreht sich um die Kontrolle von Information, und die hat das Potenzial, sich zu einer Art privaten Totalitarismus auszuwachsen. Ich fürchte, dass das heutige Digital Rights Management das Political Rights Management von morgen ist. Und ich fürchte, dass wir einen großen Teil des menschlichen Wissens gerade in Krypto-Flaschen versiegeln, die nur noch nach Zahlen eines Preises geöffnet werden können.“**

**- John Perry Barlow, EFF**

## 2 Alternativen

Betrachtet man die Ausführungen im ersten Teil dieser Arbeit, drängt sich einem die Frage auf, ob es keine Lösung für diese Situation gibt, die sowohl für die Schaffer, die Verwerter und die Nutzer von digitalisierbaren Inhalten immer schwieriger wird. Dabei rückt unser Gesetz, das die Erschaffung und die Nutzung von Inhalten der Kultur, der Wissenschaft und der Kunst regelt, das Urheberrecht, in den Mittelpunkt. Im Verlauf seines Bestehens ist das Urheberrecht immer wieder an das sich verändernde Umfeld angepasst worden. Auf die Probleme, die durch die Digitalisierung und das Internet auf das Urheberrecht in seiner jetzigen Form zu kommen scheint es trotz einiger Änderungen in den letzten Jahren keine Antwort zu haben. Dabei ist das Problem nicht neu, aber zu Anfang betrafen die Probleme der Digitalisierung nur wenige. Als das Internet im Jahr 1990 zum World Wide Web wurde bekamen in den darauf folgenden Jahren immer mehr Menschen die Möglichkeit die digitalen Inhalte auf ihrer Festplatte Anderen zukommen zu lassen. Spätestens Mit dem Start von Napster im Jahr 1999 war die Diskussion um sogenannte Raubkopien im Internet auch in den traditionellen Medien vertreten und einer breiteren Öffentlichkeit bekannt. Obwohl wir seit dem Start des ersten großen Filesharing-Programms inzwischen die dritte Regierungskoalition haben, bietet das Urheberrecht bis heute keine wirklich brauchbare Antwort auf die Herausforderungen des neuen Jahrtausends.

## 2.1 Urheberrecht

Einer der Gründe für die Stagnation im Urheberrecht dürfte wohl sein, dass viele Politiker und etablierte Parteien mit der Verwertungsindustrie übereinstimmen, dass das Urheberrecht gar keine Änderungen benötigt, sondern die bestehenden Gesetze nur nachdrücklicher durchgesetzt werden müssen. Aus Sicht von Anderen, insbesondere der Generation der „Digital Natives“, also den Menschen, die mit dem Internet groß geworden sind, spiegelt das Gesetz aber nicht den für sie selbstverständlichen Umgang mit Inhalten im Netz wieder. Dieser Umgang geht weit über die Raubkopie hinaus und berührt unsere elementaren Grundrechte sowie unsere kulturelle Entwicklung als Gesellschaft.

Das deutsche Urheberrecht stellt den Schöpfer eines Geisteswerkes, den Urheber, in den Mittelpunkt und gewährt ihm zwei zentrale Rechte. Die Urheberschaft an seinem Werk, eine Eigenschaft die er bis zu seinem Tod immer inne haben wird, und die Nutzungsrechte die er an Dritte weitergeben kann. Letztere können auch die Veröffentlichung des Werkes in bestimmten Formen regeln.

Im Gegensatz zum Copyright im angelsächsischen Raum, das klassisch das öffentliche Interesse an Geisteswerken und ihrer Verbreitung in den Mittelpunkt stellt, stammt das deutsche Urheberrecht vom Französischen „Droit d'auteur“ ab, das sich während der napoleonischen Feldzüge bei uns verbreitet hat. Die Franzosen hatten das Persönlichkeitsrecht des Schöpfers an seinem Werk in den Vordergrund gestellt. Im Verlauf der letzten hundert Jahre hat sich das Copyright Schritt für Schritt an das Urheberrecht angepasst.

Mit der Digitalisierung und dem World Wide Web haben sich die Möglichkeiten des Einzelnen kulturelle Inhalte zu gestalten geändert. Noch nie in unserer Geschichte standen so vielen Menschen so viele Ausdrucksmöglichkeiten offen. Nicht nur gibt einfache und effiziente Werkzeuge zur Schaffung und zur Beteiligung an kreativen Werken, sondern auch einen Vertriebsweg der quasi allen Menschen offen steht und kaum Publikationskosten mit sich bringt. Im Zuge dieser neu gewonnenen Freiheit und den damit verbundenen Möglichkeiten sind Probleme an die Oberfläche getreten, die schon viel länger bestehen als das Internet. Sie zeigen sich an der Diskussion um die Urheberrechtsverletzungen, an der Reibungsstelle zwischen den Interessen der Urheber und dem Interesse der Allgemeinheit.

Im Verlauf seines Bestehens ist das Urheberrecht immer wieder an die veränderten Umweltbedingungen angepasst worden. Dabei wurde vor allem neuen Technologien Rechnung getragen. Allerdings wurden unter dem Mantel des Künstlerschutzes sukzessive auch andere Bereiche reformiert. So wurde zum Beispiel im Jahr 1965 die Schutzdauer von 50 auf 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers erhöht. Insbesondere im Verlauf des letzten Jahrhunderts wurden in immer kürzeren Abständen Veränderungen am Gesetzestext vorgenommen. Allerdings unterliegt nicht nur das deutsche Urheberrecht steten Reformen. Der Stanford Rechtsprofessor Lawrence Lessig beschreibt in seinem Buch „Free Culture“ (das frei als E-Book unter <http://www.free-culture.cc> herunterzuladen ist), wie sich das amerikanische Copyright von 1790 bis heute geändert hat. Ursprünglich garantierte das Gesetz Verlegern nur die exklusiven Publikationsrechte an einem einzelnen Werk für 14 Jahre mit der einmaligen Option die Schutzdauer nach Ablauf um weitere 14 Jahre zu verlängern. Nach Ablauf dieser Frist ging das Werk in das Gemeinwohl über und jeder konnte es völlig frei benutzen. Um den Schutz zu erhalten musste das Werk zentral registriert werden. Das Copyright betraf also ausschließlich die kommerzielle Veröffentlichung und den Vertrieb von Werken. Die Nutzung oder aufbauende Werke, sogenannte „derivative work“, also zum Beispiel

Übersetzungen oder Theaterstücke zum Buch waren nicht reglementiert. Jetzt, 220 Jahre und zahlreiche Änderungen später, reguliert das Copyright sämtliche erdenkbaren Nutzungsarten eines Werkes, egal ob kommerziell oder privat, und gewährt ihnen Schutz für 95 Jahre nach Veröffentlichung. Dabei ist jedes mögliche Werk automatisch geschützt, unabhängig von einer Registrierung.

Alle diese Änderungen, die sich ähnlich auch in unserem Urheberrecht widerspiegeln, führen praktisch dazu, dass wir zwar alle Werkzeuge an der Hand haben um unsere Kultur im immer größer werdenden Maße zu gestalten, wir dafür aber nicht die Erlaubnis haben, da uns etwas verweigert wird, was alle Generationen vor uns durften. Auf dem aufzubauen, was vor uns da war.

Eine ausführliche Würdigung des bestehenden Urheberrechts würde den Rahmen dieser Seminararbeit sprengen. Deswegen soll an dieser Stelle die Frage gestellt werden, wie ein „besseres“ Urheberrecht aussehen kann.

Das Ziel dieser Überlegungen sollte ein offenes Urheberrecht sein, in dem möglichst viele Nutzungen nicht reguliert sind, Künstler aber weiterhin für ihre Arbeit entlohnt werden. Diese Forderung stellt einen schwierigen Spagat dar, wenn gleichzeitig der Datenschutz eingehalten werden soll. Mit einem offenen Urheberrecht geht die direktere Einbindung der Nutzer als Interessensgruppe und dem Allgemeinwohl als weitere wichtige Zielsetzung des Gesetzes einher. Erstere sind im bisherigen Recht stark unterrepräsentiert und kommen nur in Form einiger Schranken wie der Privatkopie vor, obwohl sie zusammen mit Urhebern und Verwertern die drei Hauptinteressensgruppen bilden. Letzteres stellt die Wichtigkeit eines kulturellen Allgemeingutes in den Mittelpunkt das jeder Bürger frei nutzen kann. Damit hängt auch eine Verkürzung der Schutzdauer zusammen bis ein Werk Allgemeingut wird.

Diese Punkte stellen zugegeben nur eine sehr grobe Skizze des Weges da, den ein neues Urheberrecht gehen könnte. Außerdem ist dieser Weg sehr idealistisch und spart sich eine Betrachtung des Gegenwinds, der realistischer Weise von der Verwertungsindustrie kommen wird. Es gibt allerdings Ansätze, die sowohl Antworten auf die Probleme des Konzeptes wie auch dessen Einführung haben.

## 2.2 Kulturflatrate

Obwohl sich die politische Diskussion zu den Urheberrechtsverletzungen im Internet in unserem Land zwar meistens um härtere Strafen und mehr Kontrolle dreht, sind einige Parteien wenigstens bereit über alternative Lösungen des Problems nachzudenken. Dabei ist insbesondere die sogenannte „Kulturflatrate“ oder auch „Kulturabgabe“ etwas weiter in den Mittelpunkt gerückt.

Die Grundidee der Kulturflatrate ist die Annahme, dass die Urheberrechtsverletzungen, die durch das freie Kopieren von digitalen Inhalten und insbesondere im Internet entstehen, nicht verhindert oder im ausreichenden Maße strafrechtlich verfolgt werden können. Zwar ist eine absolut strikte Durchsetzung des Urheberrechts theoretisch möglich, brächte aber einen massiven Verlust von Bürgerrechten mit sich und würde den kreativen Prozess in unserer Gesellschaft wohl empfindlich stören. Da die augenblickliche Situation aber auf Dauer weder für Produzenten und Konsumenten von kreativen Inhalten noch für den Staat tragbar ist, sollen nach Idee der Kulturflatrate künftig kulturelle Inhalte frei kopiert werden können.

Um die Produzenten von Geisteswerken weiterhin für ihre Arbeit zu entlohnen muss der Staat eine pauschale Abgabe, eine Flatrate, von jedem Internetanschluss in Deutschland einfordern und diese an die Künstler, deren Werke kopiert werden, verteilen.

An dieser Stelle muss gesagt werden, dass die Kulturflatrate in keinsten Weise die weiter oben geforderte Umgestaltung des Urheberrechts darstellt, sondern nur ein verzweifelter Versuch ist, das bisherige Gesetz auf die digitale Welt anzuwenden. Zwar müssten auch für die Kulturflatrate gewisse Änderungen am Urheberrecht vorgenommen werden, die meisten Schutzbereiche blieben aber wohl unangetastet. Trotzdem stellt der zentrale Kern der Kulturflatrate, das freie Kopieren von Inhalten, ein gewisses Sprungbrett für weitere Urheberrechtsänderungen da. Es würde nun immer schwerer vermittelbar, warum ich einen Inhalt zwar kopieren, aber nicht ändern, kommentieren oder drauf aufbauen darf. Zusätzlich bietet die Kulturflatrate einen ersten Ansatz zur Lösung des schwierigen Ausgleichs zwischen offenem Urheberrecht und Vergütung für die Künstler.

Betrachtet man die Kulturflatrate in erster Linie als Mittel zur Bekämpfung der Urheberrechtsverletzungen im Internet, muss man trotzdem die verschiedenen Vorteile und Probleme abwägen, die mit dieser neuen Regelung auftreten werden.

Der deutlichste und klarste Vorteil ist die Entlohnung der Kulturschaffenden für ihre Arbeit.

Ein weiterer, oft diskutierter, Punkt ist die Entlastung unserer Gerichte und Staatsanwaltschaften. Durch die schiere Menge an Urheberrechtsverletzungen im Internet werden auch immer mehr konkret strafrechtlich verfolgt. Dadurch ist es in den letzten Jahren zu einer starken Überlastung unserer Gerichtswesen gekommen, die inzwischen darin gipfelt, dass einige Richter und Staatsanwälte eine Bagatell-Untergrenze fordern unter der keine Urheberrechtsverletzung verhandelt wird. Mit der Einführung einer Kulturflatrate wären all diese Klagen schlagartig vom Tisch. Zusätzlich würde der immer stärker werdenden Kriminalisierung der Kunden und Internetnutzer, die sich in immer restriktiveren DRMs äußert, das Hauptargument entzogen.

Aus diesem letzten Argument resultiert auch der verbesserte Datenschutz. Die bisherige Datenspeicherung der Internetprovider ist dazu da, die Verursacher der Urheberrechtsverletzungen durch Auflösen der IP-Adresse auffindig zu machen (damit man weiß, wen man verklagen muss) und wäre damit bei der Einführung einer Kulturflatrate überflüssig. Obwohl es wohl etwas naiv ist anzunehmen, dass die Regierung die Vorratsdatenspeicherung deswegen auflöst, so ist doch zumindest die Datenweitergabe an die Verwertungsindustrie damit gestoppt.

Selbstverständlich ist die Einführung einer Kulturflatrate auch mit Problemen und Schwierigkeiten verbunden. Obwohl es nach einer Studie im Auftrag der Bundestagsfraktion Bündnis 90/ die Grünen wahrscheinlich keine rechtlichen Komplikationen geben wird, so gibt es doch einige konzeptionelle Herausforderungen zu bewältigen.

Das erste Problem, dem wir uns stellen müssen ist, wie entschieden wird, wer von der Kulturflatrate profitieren soll und eng damit verknüpft die Frage „Was ist Kultur?“. Zweifellos sind alle Werke der Literatur, Musikstücke, Filme und Zeitungen sowie Zeitschriften Teil unseres Kulturgutes. Seit einer Entscheidung des deutschen Kulturrates gehören auch Videospiele fest dazu. Es gibt aber noch andere urheberrechtlich geschützte Werke wie Bilder, Fotos und Software aber auch Pornographie. Was hindert jemanden daran seine Urlaubsfotos als Kulturgut anzusehen und dafür ebenfalls eine Beteiligung an der Kulturflatrate zu fordern?

Ein oft gebrachtes Gegenargument ist der erhebliche Verwaltungsaufwand, der mit der Kulturfltrate einhergeht. Als Beispiel dient dabei die GEMA, die die Tantiemen der Musikkünstler, die bei ihr Mitglied sind, sammelt. Im Jahr 2008 hat die GEMA 830 Millionen Euro für Tantiemen eingenommen, aber nur 710 Millionen an ihre Mitglieder ausgeschüttet. 120 Millionen hat der Verwaltungsapparat der GEMA gekostet. Eine irgendwie geartete Kulturbehörde, die diese Aufgabe jetzt für alle Künstler, die an der Kulturfltrate partizipieren wollen wahrnimmt, wäre um ein vielfaches umfangreicher. Selbst wenn ein Großteil der Erfassung und Verteilung automatisiert ablaufen würde, wäre es ein nicht zu unterschätzender Kostenfaktor.

Das nächste Problem, ist die Entscheidung, wer welche Summe aus der gesammelten Pauschale beziehen darf. Es erscheint nicht gerecht, jedem Künstler den gleichen Betrag zukommen zu lassen, egal wie beliebt seine Werke sind. Deshalb muss eine irgendwie geartete Messung der Beliebtheit stattfinden auf deren Basis dann der Anteil berechnet wird. Aus rein rechtlicher Sicht bietet sich die Menge der Downloads eines Werkes an, da jeder Download ein Kopiervorgang ist, bei dem theoretisch das Urheberrecht Anwendung findet. Praktisch ist diese Vorgehensweise aber etwas komplizierter, da Downloads mit einfachen Mitteln vom Kulturschaffenden oder der Verwertungsindustrie künstlich in die Höhe getrieben werden können. Zusätzlich ist bei einem freien Zugang zu kulturellen Inhalten die Wahrscheinlichkeit sehr groß, dass nach einem Download gar keine Nutzung stattfindet. Beim Versuch die tatsächliche Nutzung zu messen, stehen uns aber keine Möglichkeiten zur Verfügung, die nicht in den Datenschutz eingreifen.

Auf den ersten Blick nicht ganz so offensichtlich wie die bisherigen Kritikpunkte sind die Auswirkungen auf die Wirtschaft. Durch die Kulturfltrate wird ein Großteil des Marktes in seinem Gesamtvolumen fixiert. Zwar ist nicht anzunehmen, dass der bisherige Verkauf von Kulturwerken komplett wegfällt, ein schwerwiegender Einbruch ist aber sehr wahrscheinlich. Ganz abgesehen von den Auswirkungen auf die Direktverkaufsstellen wie zum Beispiel Buchhandlungen und Musikläden oder auf die Verwertungsindustrie, werden mit der Einführung einer Kulturfltrate Veränderungen im Gesamtmarkt ignoriert. Betrachtet man die Zahlen des Bundesverbands für audiovisuelle Medien, dann gab es in den Jahren zwischen 1999 und 2008 Schwankungen von über einer Milliarde Euro im Gesamtvolumen. Eine Zu- oder Abnahme wäre aber bei einer Pauschale nicht mehr abzubilden. Allerdings muss auch davon ausgegangen werden, dass bei freiem Zugang zu unseren Kulturgütern sich völlig neue Nutzungsstrukturen bilden, die sich deutlich von unserem bisherigen Konsum unterscheiden und deshalb schwierig in ihrer Geldmenge quantifizierbar sind.

Abschließend soll an dieser Stelle noch darauf hingewiesen werden, dass im Internet (z.B. im Wiki der Piratenpartei unter <http://wiki.piratenpartei.de/Kulturfltrate>) einige Entwürfe für eine Kulturfltrate diskutiert werden, die zumindest einige der hier vorgestellten Probleme lösen.

## 2.3 Open Access

Die Kulturfltrate ist der Versuch, einen neuen Vergütungsweg für die Künstler zu schaffen da der Alte im Zeitalter der Digitalisierung Schwächen gezeigt hat.

Im Gegensatz dazu soll Open Access als Beispiel dafür dienen, dass es auch bei bestehendem Urheberrecht möglich ist, offen und sogar unentgeltlich wichtige Inhalte zu publizieren, wenn die Zielsetzung der Schaffenden eine Andere ist. Und die Vergütung der Schaffenden über einem anderen Weg erfolgt.

Als Open-Access wird ein alternativer Publikationsweg für wissenschaftliche Arbeiten bezeichnet. Im Gegensatz zur klassischen Veröffentlichung in speziellen wissenschaftlichen Zeitschriften, werden bei Open-Access die Werke frei ins Netz gestellt, so dass sich jeder andere Forscher oder interessierte Bürger damit beschäftigen kann. Die Grundidee von Open-Access ist, dass freie Forschung für Alle da ist. Niemand darf von wichtiger Forschung ausgeschlossen sein, weil ihm die nötigen Finanzmittel fehlen.

**“Open access meint, dass diese Literatur kostenfrei und öffentlich im Internet zugänglich sein sollte, so dass Interessierte die Volltexte lesen, herunterladen, kopieren, verteilen, drucken, in ihnen suchen, auf sie verweisen und sie auch sonst auf jede denkbare legale Weise benutzen können, ohne finanzielle, gesetzliche oder technische Barrieren jenseits von denen, die mit dem Internet-Zugang selbst verbunden sind. In allen Fragen des Wiederabdrucks und der Verteilung und in allen Fragen des Copyright überhaupt sollte die einzige Einschränkung darin bestehen, den jeweiligen Autorinnen und Autoren Kontrolle über ihre Arbeit zu belassen und deren Recht zu sichern, dass ihre Arbeit angemessen anerkannt und zitiert wird.“**  
**- Budapester Open-Access Initiative**

Die Entstehung von Open Access lässt sich vor allem auf zwei Tatsachen zurückführen. Zum einen ist das der klassische Publikationsweg für wissenschaftliche Arbeiten. Möchte ein Forscher oder eine Gruppe ein Werk oder einen Artikel publizieren, wenden sie sich an einen wissenschaftlichen Verlag und überlassen ihm den von ihnen verfassten Text damit dieser ihn drucken kann. In der Regel bekommen die Wissenschaftler keine Vergütung für das Verfassen des Artikels. Die Veröffentlichung als solche und der damit gesteigerte Bekanntheitsgrad und das Ansehen ist ihr Lohn. Der Verlag führt nun eine Qualitätskontrolle wie zum Beispiel „Peer Review“ durch und verkauft dann die gedruckte Zeitschrift mit den Artikeln der Forscher an die Universitäts- und Fachbibliotheken. Dort können dann andere Akademiker die Artikel einsehen und sich bei ihren eigenen Arbeiten darauf beziehen. Dieser klassische Vorgang wurde schon Anfang der 90er von vielen Wissenschaftlern abgelehnt, da er den Verlagen zu viele Rechte über die Arbeit der Autoren gibt und die Möglichkeit selbst auf Werke von Anderen zuzugreifen stark von der Finanzkraft der eigenen Bibliothek abhängig war. Schon 1991 wurden die ersten Server zum freien Zugang zu wissenschaftlichen Arbeiten aufgesetzt.

Als Katalysator für die Open Access Bewegung hat die Zeitschriftenkrise in der Mitte der 90er Jahre gedient. In dieser Zeit sind die Preise für Zeitschriften, insbesondere im naturwissenschaftlichen und medizinischen Bereich, erheblich gestiegen wodurch immer mehr Bibliotheken gezwungen waren, die Abos abzubestellen. Um diese Verluste auszugleichen haben die Verlage die Preise noch weiter erhöht, was zu einem Teufelskreis geführt hat. Durch die Zeitschriftenknappheit in immer mehr Forschungseinrichtungen ist die Wichtigkeit von leichtem Zugang zu wissenschaftlichen Arbeiten immer mehr Akademikern klargeworden.

Im Open Access werden 3 verschiedene Publikationsarten unterschieden.

Beim sogenannten „goldenen Weg“ wird das Werk zuerst in einem Open Access Verlag publiziert. Wie beim klassischen Verlegen wird hier eine Qualitätskontrolle durchgeführt bevor der Artikel oder das Buch auf dem Serversystem des Verlags für die Allgemeinheit bereitgestellt wird. Die Finanzierung hierfür in Form von Publikationsgebühren muss von den Autoren oder ihren Institutionen erbracht werden, das sogenannte „Author fee“.

Der „grüne Weg“ bezeichnet die Erstpublikation in einem Verlag und die zeitgleiche oder anschließende Veröffentlichung auf dem Open-Access-Server der Institution oder eines disziplinären Repositorium. Dabei muss der Verlag kein Open-Access Verlag sein, sondern es kann sich auch um einen klassischen Verleger handeln. Wichtig ist, dass die Vergabe der Nutzungsrechte die Autoren nicht daran hindert, ihr Werk hinterher erneut zu publizieren.

Als „grauer Weg“ wird die direkte Veröffentlichung auf einem eigenen Open-Access Server der Institution, der Disziplin oder auf der eigenen Webseite bezeichnet. Dabei wird sich keines Verlages bedient. Dieser Weg schließt eine Qualitätskontrolle zwar nicht aus, er erfordert aber nicht zwingend eine. Besonders für sogenannte Preprints, Manuskripte die noch nicht publiziert oder überprüft worden sind, ist der graue Weg beliebt, weil einfach.

Die Vorteile von Open Access sind aus wissenschaftlicher Sicht mannigfaltig. Das Hauptargument, die Sichtbarkeit, hängt dicht mit dem Ziel „Forschung ist für alle da“ zusammen. Ein Dokument, das auf einem Open-Access-Server liegt, kann von überall her aufgerufen werden und hat eine stark erhöhte Wahrscheinlichkeit von einem Interessierten gefunden zu werden, da er Suchmaschinen benutzen kann. Zusätzlich zum Auffinden des Dokuments können die digitalen Suchwerkzeuge auch dazu benutzt werden den Artikel selbst zu durchsuchen. Das zentrale Gütemaß einer wissenschaftlichen Arbeit ist die Zitierhäufigkeit in anderen Dokumenten. Durch die erhöhte Sichtbarkeit wird damit auch die Menge an Artikeln vergrößert, die sich auf den Eigenen beziehen. Außerdem lässt sich die Zitatliste einer digitalisierten Arbeit standardisiert auslesen und mit anderen Open-Access Servern abgleichen um so die genaue Anzahl der Zitate aus einem Dokument zu erhalten.

Durch die Internet-Technologien, die heute als Web 2.0 bezeichnet werden ist die Partizipation an Inhalten und das Mitmachen in den Vordergrund gerückt. Das Web bietet Wissenschaftlern dieselben Diskussions-, Kommentations- und Änderungsmöglichkeiten bei Open-Access Arbeiten. Insbesondere bei der Qualitätskontrolle können durch die neuen Medien deutliche Zeitvorteile bei der Veröffentlichung entstehen.

Bei der klassischen Publikation bezahlt der Staat die Wissenschaftler, die den Artikel verfassen, die Qualitätskontrollleure, die auch Wissenschaftler sind und kauft am Ende die Dokumente zurück. Eine Forschungsarbeit wird damit praktisch dreifach bezahlt, ohne dass die Rechte am Ende bei der Allgemeinheit liegen. Open-Access spart zumindest die letzte Zahlung ein und sorgt dafür, dass die Nutzungsrechte bei den Autoren bleiben.

Auch Open-Access ist nicht frei von Kritik. Es gibt verschiedene Vorbehalte, insbesondere gegen die Qualität und Auffindbarkeit von Dokumenten. Da Open-Access Verlage von den Autoren finanziert werden, haben sie kein Interesse daran, Arbeiten von schlechterer Qualität abzulehnen, was zu einer Qualitätssenkung sämtlicher wissenschaftlicher Arbeiten führt, da die Standards niedriger werden. Bei einer Archivierung auf institutionellen Servern kann es an der Qualitätskontrolle mangeln und eine Überprüfung ob ein Dokument Pre- oder Postprint ist stellt für Wissenschaftler von Außerhalb ein Problem da. Darüber hinaus muss eine nachträgliche Änderung von Artikeln verhindert werden, was zum Beispiel durch Hashcodes geschehen kann.

Bei der Auffindbarkeit steht besonders die Langzeitarchivierung in der Kritik. Niemand kann garantieren, ob ein institutionelles Repositorium über längeren Zeitraum verfügbar ist, oder ob ein Open-Access-Verlag bei einer Insolvenz nicht den Server abschaltet. Tatsächlich ließe sich dieses Problem aber mit Redundanz zwischen den einzelnen Dokumentserver lösen.

Die Finanzierung der Publikation in einem Open-Access-Verlag stellt für Wissenschaftler ohne eine Institution im Hintergrund durch den Author-Fee ein ernstzunehmendes Problem da.

Abschließend muss erwähnt werden, dass es wohl unmöglich ist alle bisherigen wissenschaftlichen Artikel über Open-Access zu veröffentlichen, da viele ältere Arbeiten noch Nutzungsverträgen unterliegen, die eine Zweitpublikation ausschließen.

### **3 Politik und Interessengruppen**

Nachdem wir in den ersten beiden Teilen gesehen haben, wie das Urheberrecht momentan gestaltet ist sowie etwas über mögliche Änderungen des Urheberrechts erfahren haben, werden wir uns nun im dritten Teil prüfen, welche Rolle die Politik sowie Verwertungsindustrie und Künstler bei der Debatte um das Urheberrecht einnehmen.

#### **3.1 Parteien im Bundestag**

Als erstes betrachten wir die Positionen zur Netzpolitik der fünf Parteien, die momentan im Bundestag vertreten sind. Insgesamt kann man sagen, dass die Netzpolitik in den Wahlprogrammen der Parteien zur Bundestagswahl 2009 einen wesentlich höheren Stellenwert eingenommen hat als bei der vorherigen. Während zum Beispiel bei der CDU das Wort „Internet“ im Wahlprogramm von 2005 gar nicht auftauchte, war es 2009 schon einige Male zu finden. Einen großen Einfluss auf die wachsende Bedeutung der Netzpolitik hat sicherlich die Piratenpartei.

Die CDU spricht sehr stark davon, dass das Internet kein rechtsfreier Raum sein darf und möchte das bisherige Urheberrecht auch im Internet besser schützen. Desweiteren soll laut CDU ein Leistungsschutzrecht für Presseverlage eingeführt werden, für das diese schon seit längerer Zeit plädieren.

Auch die SPD möchte das bisherige Urheberrecht schützen und spricht dafür von einem „Kreativpakt“ zwischen Internet Providern und Rechteinhabern, der allerdings nicht genauer erläutert wird. Eine Kulturflatrate sollte nach Meinung der SPD zumindest kritisch geprüft werden. Nachdem die SPD vor der Wahl das Gesetz zur Sperrung von kinderpornografischen Inhalten selbst mitgetragen hat, ist man nun klar davon abgerückt und spricht inzwischen vom Löschen statt Sperren krimineller Inhalte.

Vom Internet als rechtsfreiem Raum ist auch bei der FDP die Rede, allerdings besonders in Bezug auf das Urheberrecht, das auch diese Partei schützen will. Außerdem ist die FDP der Meinung, dass die Debatte um eine Kulturflatrate schnellstens beendet werden sollte.

Die Grünen bezeichnen sich selbst als „Partei der Freiheit des Internets“. Sie setzen sich für ein pauschales Vergütungsmodell für Künstler ein. Dies könnte die Kulturflatrate sein, der Begriff wird allerdings nicht konkret genannt. Außerdem unterstützen die Grünen die Open Access Initiative für den freien Zugang zu wissenschaftlichen Arbeiten.

Die Linke setzt den Fokus stark auf den Schutz der Konsumenten und möchte die Rechte von Großkonzernen beschränken, um so die Bürger vor einer zunehmenden Medienkonzentration zu bewahren. Außerdem ist die Rede von einem modernen Urheberrecht in der Bildung.

## 3.2 neuer Koalitionsvertrag

Der neue Koalitionsvertrag, der von Angela Merkel, Guido Westerwelle und Horst Seehofer am 26.10.2009 unterzeichnet wurde, enthält auch einige Punkte zum Thema Netzpolitik.

So wird laut Koalitionsvertrag das Gesetz zu den Internetsperren bei kinderpornografischen Inhalten, das vor der Wahl von der großen Koalition beschlossen wurde, vorerst nicht umgesetzt. Man setzt hingegen auf das Löschen von kriminellen Inhalten, wie es auch einige Netzaktivisten seit längerem fordern.

Desweiteren soll es bei Urheberrechtsverletzungen zunächst keine Sperrung des Internetzugangs geben, wie es zum Beispiel in Frankreich mit einer sogenannten „Three-Strikes-Regel“ der Fall ist. Dabei wird bei dreimaligem Verstoß gegen das Urheberrecht der Zugang zum Internet gesperrt. Allerdings wird im Koalitionsvertrag nur davon gesprochen, dass keine Initiative unternommen wird. Somit könnte ein solches Gesetz durch eine EU-Richtlinie dennoch eingeführt werden.

Das von den Presseverlagen geforderte Leistungsschutzrecht wurde in den Koalitionsvertrag aufgenommen und soll umgesetzt werden.

Insgesamt gesehen ist der Vertrag in Bezug auf das Thema Internet wahrscheinlich fortschrittlicher, als es in der Netzgemeinde vorher befürchtet wurde. Während im Vorfeld die etablierten Parteien in diesem Themenkomplex recht wenig Kompetenz zeigten und einige Politiker von der Netzgemeinde oft als „Internetausdrucker“ belächelt wurden, erkennt auch die Regierung immer mehr die Relevanz dieses Themas.

## 3.3 Piratenpartei

Die Piratenpartei Deutschland wurde im Jahr 2006 gegründet und hat ihren Ursprung in Schweden, wo sie inzwischen nach Mitgliederzahlen die drittgrößte Partei ist. Sie versteht sich als Partei der Informationsgesellschaft und so bilden auch Internetnutzer die wichtigste Zielgruppe. Auch das Parteiprogramm beschränkt sich momentan auf den Bereich Netzpolitik. Bei der letzten Bundestagswahl erreichte die Piratenpartei mit 2% ein für eine reine Themenpartei ordentliches Ergebnis.

Die Piratenpartei setzt sich stark für eine Reform des Urheberrechts ein, da sie der Meinung ist, dass das alte Urheberrecht für eine Wissens- und Informationsgesellschaft nicht mehr zeitgemäß ist. Stattdessen sollte man die rasante technische Entwicklung der vergangenen Jahre nutzen, um Wissen für jeden verfügbar zu machen. Somit möchte die Piratenpartei das nicht-kommerzielle Kopieren digitaler Inhalte nicht nur erlauben, sondern sogar fördern. Desweiteren soll die Schutzfrist urheberrechtlich geschützter Werke, die momentan 70 Jahre bis nach Tod des Urhebers beträgt, verkürzt werden, da sie zu einer künstlichen Verknappung von Wissen führt.

Außerdem unterstützt die Piratenpartei die Open Access Initiative, um von der Allgemeinheit finanzierte wissenschaftliche Arbeiten auch der Allgemeinheit zur Verfügung zu stellen und so auch Wissenschaftlern mit geringem Budget den Zugang dazu zu ermöglichen.

Ein weiter wichtiger Punkt im Parteiprogramm der Piratenpartei ist eine Reform des Patentrechts. So soll die Patentierbarkeit reduziert werden, um so Innovationen zu fördern und Monopole zu verhindern. Patente auf Lebewesen, Gene, Geschäftsideen und Software lehnt die Piratenpartei ab.

Weitere Ziele der Piratenpartei, die nicht direkt zum Themenkomplex dieser Arbeit gehören, sind die Verteidigung von Bürgerrechten und die informationelle Selbstbestimmung

### **3.4 Verwertungsindustrie**

Die Verwertungsindustrie hat natürlich kein Interesse an einer Lockerung des bestehenden Urheberrechts, da dadurch deren Geschäftsmodell bedroht werden würde. Stattdessen soll das bestehende Urheberrecht noch verstärkt werden, wie es mit der Forderung nach einem Leistungsschutzrecht für Presseverlage geschieht, den auch die schwarz-gelbe Koalition in den Koalitionsvertrag aufgenommen hat.

Das Leistungsschutzrecht soll Presseerzeugnisse im Internet schützen und das kostenlose Verwenden und anschließende Vermarkten von Inhalten verhindern. Stattdessen soll für deren Nutzung bezahlt werden. Für Musik gibt es beispielsweise in Deutschland bereits ein Leistungsschutzrecht und so müssen Radiosender für die Sendung von Musiktiteln eine Gebühr an die GEMA bezahlen. Eine ähnliche Verwertungsgesellschaft soll dann für die Presseverlage ebenfalls gegründet werden. Über die genaue Form des Leistungsschutzrecht herrscht allerdings sowohl bei den Parteien als auch bei den Verlagen noch Unklarheit.

### **3.5 Künstler**

In Bezug auf die Künstler stellt sich die Frage, ob das Urheberrecht in der jetzigen Form überhaupt im Interesse der Erzeuger von künstlerischen Werken ist oder eher der Verwertungsindustrie nützt.

Als erstes ist dabei zu sagen, dass die Rechte nach der Erzeugung eines Werkes in der Regel recht schnell an die Verwertungsindustrie abgegeben werden und letzten Endes nur ein geringer Teil der Erlöse beim Künstler landet.

Desweiteren bieten sich durch die freie Verfügbarkeit von Kulturgütern neue Möglichkeiten bei der Vermarktung. So kann z.B. im Musikbereich durch kostenlose Downloads die Bekanntheit des Künstlers gesteigert werden und schließlich durch Konzerte und Merchandising größere Einnahmen erzielt werden. Diese beiden Bereiche stellen in der Tat inzwischen die größte Einnahmequelle dar.

Somit bilden sich also neue Möglichkeiten durch die eigene Vermarktung, die ebenfalls zu einer geringeren Abhängigkeit von der Verwertungsindustrie führen. Wenn die neuen Wege richtig genutzt werden, bieten sich den Künstlern dadurch wohl eher Chancen.

### **3.6 Aktuelle Urteile und Studien**

Die Princeton University hat in einer Studie herausgefunden, dass Filesharing insgesamt zu Mehreinnahmen führt. Grund dafür ist, dass Leute durch das Tauschen von Musik ihren Horizont erweitern und anschließend auch Musik kaufen. Man könnten somit Filesharing als das neue Radio bezeichnen, um neue Musik kennen zu lernen und sie anschließend möglicherweise zu kaufen.

Die Harvard University ist gemeinsam mit der University Of Kansas zu dem Schluss gekommen, dass die Medienproduktion durch Filesharing nicht abnimmt. Zwar wird dadurch natürlich das Geschäftsmodell der Verwertungsindustrie beschädigt, aber der Anreiz für Künstler, Güter herzustellen sinkt dadurch nicht.

Sogar die OECD bestätigt in einer Studie, dass ein Zusammenhang zwischen steigendem Filesharing und Umsatzrückgang in der Musikindustrie nicht nachgewiesen werden kann. Viel mehr entsteht

dieser Umsatzrückgang durch die zunehmenden Alternativen, z.B. durch DVDs und Computerspiele. Der Gesamtumsatz der Medienindustrie ist stattdessen sogar leicht gestiegen.

## 4 Quellen

- *Gerald Fränkl, Philipp Karpf*: Digital Rights Management Systeme - Einführung, Technologien, Recht, Ökonomie und Marktanalyse. München.
- Felix Oberholzer-Gee und Koleman Strumpf: File-Sharing and Copyright, Harvard Business School
  - [www.hbs.edu/research/pdf/09-132.pdf](http://www.hbs.edu/research/pdf/09-132.pdf)
- Studie zur Kulturflattrate im Auftrag von "Bündnis 90, die Grünen", 03.04.2009
  - [www.gruene-bundestag.de/cms/netzpolitik/dokbin/278/278059.kurzgutachten\\_zur\\_kulturflattrate.pdf](http://www.gruene-bundestag.de/cms/netzpolitik/dokbin/278/278059.kurzgutachten_zur_kulturflattrate.pdf)
- Urheberrecht, 17.12.2008
  - [www.gesetze-im-internet.de/urhg/](http://www.gesetze-im-internet.de/urhg/)
- Wikipedia.de, 14.11.2009
  - [de.wikipedia.org/wiki/Kopierschutz](http://de.wikipedia.org/wiki/Kopierschutz)
- Heise.de, 17.12.2009
  - [www.heise.de/newsticker/meldung/DRM-Chaos-verhindert-3D-Vorpremierer-von-Avatar-2-Update-888309.html](http://www.heise.de/newsticker/meldung/DRM-Chaos-verhindert-3D-Vorpremierer-von-Avatar-2-Update-888309.html)
- Electronic Frontier Foundation
  - [www.eff.org/](http://www.eff.org/)
- Laurence Lessig: Free Culture, 25.03.2004
  - [www.free-culture.cc](http://www.free-culture.cc)
- Budapest Open Access Initiative
  - [www.soros.org/openaccess/g/read.shtml](http://www.soros.org/openaccess/g/read.shtml)
- Programm und Wiki der Piratenpartei
  - [www.piratenpartei.de/](http://www.piratenpartei.de/)
- Gerd Hansen im Interview mit der Süddeutschen Zeitung, 03.11.2009
  - [www.sueddeutsche.de/computer/813/493163/text/](http://www.sueddeutsche.de/computer/813/493163/text/)
- Business Report Bundesverband audiovisueller Medien, 03.03.2009
  - [www.bvv-medien.de/jwb\\_pdfs/JWB2008.pdf](http://www.bvv-medien.de/jwb_pdfs/JWB2008.pdf)
- Bundeszentrale für politische Bildung, 13.11.2007
  - [www.bpb.de/popup/popup\\_druckversion.html?guid=Z1SGXH](http://www.bpb.de/popup/popup_druckversion.html?guid=Z1SGXH)
- iRights.info: Die Lobbyisten der Unfreiheit, 15.11.2009
  - [www.iriights.info/index.php?id=841](http://www.iriights.info/index.php?id=841)
- c't magazin: Qual bei der Wahl, Ausgabe 20/09
  - [www.heise.de/ct/artikel/Qual-bei-der-Wahl-763751.html](http://www.heise.de/ct/artikel/Qual-bei-der-Wahl-763751.html)
- Spiegel Online: Schwarz-gelb entdeckt das Internet, 27.10.2009
  - [www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/0,1518,657486,00.html](http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/0,1518,657486,00.html)
- Spiegel Online: Piraten knapsen Großparteien zwei Prozent ab, 27.10.2009

- [www.spiegel.de/politik/deutschland/0,1518,651683,00.html](http://www.spiegel.de/politik/deutschland/0,1518,651683,00.html)
- Zeit Online: Der Künstler als Vorwand, 29.04.2009
  - [www.zeit.de/online/2009/18/urheberrecht-open-access](http://www.zeit.de/online/2009/18/urheberrecht-open-access)
- iRights.info: Faszination des Mystischen, 29.09.2009
  - [www.irights.info/index.php?id=836](http://www.irights.info/index.php?id=836)