



URheberRECHT IM ALLTAG

KOPIEREN, BEARBEITEN, SELBER MACHEN

SCHRIFTENREIHE BAND 655

Bonn 2008

2. Auflage

© Bundeszentrale für politische Bildung

Adenauerallee 86, 53113 Bonn

www.bpb.de

Verantwortlich in der bpb: Thorsten Schilling,

Sabine Berthold (Projektmanagement)

Diese Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung der Bundeszentrale für politische Bildung dar. Für die inhaltlichen Aussagen tragen die Autorinnen und Autoren die Verantwortung.

Redaktion: Valie Djordjevic, Till Kreutzer, Matthias Spielkamp

Korrektorat: Christine Kriegerowski, Christoph Tempel



Alle Texte in diesem Band unterliegen der *Creative Commons-Namensnennung-Keine Bearbeitung-Lizenz 2.0 Deutschland*. Das bedeutet, sie können in der vorliegenden Form bei Namensnennung der Autorin oder des Autors beliebig vervielfältigt, verbreitet und öffentlich zugänglich gemacht werden. Sie dürfen nicht bearbeitet werden. Mehr zu dieser Lizenz kann man unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.0/de/deed.de> nachlesen.

Die hier abgedruckten Texte sind zum überwiegenden Teil mit finanzieller Unterstützung des Bundesministeriums für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz (BMELV) erstellt worden. Projektträger von iRights.info ist der Mikro e.V. Verein zur Pflege von Medienkulturen.

Umschlagsgestaltung: Christine Gundelach, dieSachbearbeiter.innen, Berlin

Satz, Layout & Illustration: Christine Gundelach, dieSachbearbeiter.innen, Berlin

Druck: Moeker Merkur Druck, Köln

ISBN: 978-3-89331-812-4



URHEBERRECHT IM ALLTAG
KOPIEREN, BEARBEITEN, SELBER MACHEN

Herausgegeben von

Valie Djordjevic
Robert A. Gehring
Volker Grassmuck
Till Kreuzer
Matthias Spielkamp

1

EINLEITUNG

2

PRIVAT KOPIEREN

3

SELBER MACHEN

4

BEARBEITEN

5

FREIE KULTUREN

6

HINTERGRUND

7

ANHANG

| | |
|--------------------------------|----|
| Thomas Dreier: Zum Geleit..... | 10 |
|--------------------------------|----|

1 / EINLEITUNG

| | |
|----------------------------|----|
| Urheberrecht für alle..... | 14 |
|----------------------------|----|

2 / PRIVAT KOPIEREN

BRENNEN

| | |
|--|----|
| Musik und Filme kopieren: Privatkopie und Co. | 23 |
|--|----|

| | |
|--|----|
| Software und Spiele kopieren: Das Lizenzmodell entscheidet | 29 |
|--|----|

| | |
|--|----|
| Fernsehsendungen aufzeichnen: (Fast) freie Bahn zur privaten Videothek | 34 |
|--|----|

| | |
|---|----|
| Songs aus dem Radio aufnehmen: Das unendliche Musikarchiv | 37 |
|---|----|

| | |
|--|----|
| Online-Recording: Der Videorekorder im Netz..... | 40 |
|--|----|

TAUSCHEN

| | |
|---|----|
| Tauschbörsen: Gefahr oder Chance? | 43 |
|---|----|

| | |
|---|----|
| Bootlegging: Live-Mitschnitte selbst gemacht..... | 52 |
|---|----|

KAUFEN & VERKAUFEN

| | |
|--|----|
| CDs, Musik, Software verkaufen: Materiell oder immateriell ist die Frage | 57 |
|--|----|

| | |
|--|----|
| Hörbücher: Wer hören will, muss lesen..... | 60 |
|--|----|

3 / SELBER MACHEN

MUSIK

| | |
|---|----|
| Veröffentlichen: Gehör finden und Geld damit verdienen..... | 69 |
|---|----|

Samplen: Fragen kostet was..... 75

Netzlabel: Alternative Vertriebswege 80

SENDEN

Podcasting: Offene Kanäle im Netz 85

Internetradio: Freier Funk im Internet?..... 93

TEXTE

Plagiate: Wenig ist so, wie es scheint..... 99

Publizieren: Ich schreibe, also bin ich 104

Texte zitieren: Meine Worte, deine Worte 112

BILDER

Fotos und Urheberrecht: Auf Motivsuche – Wen und was darf man fotografieren? 117

Fotos verwerten: Auslöser drücken reicht nicht – Mit eigenen Fotos Geld verdienen 122

Grafiken, Illustrationen, Webdesign, Screendesign: Werk oder nicht Werk? 130

Fanseiten: Hommage an die Idole..... 140

Produktabbildungen: Werbung auf dem Internet-Marktplatz 146

FILME

Filme veröffentlichen: Auf nach Hollywood 153

Fremdes Material nutzen: Die Gefahren der Montage..... 158

SOFTWARE

| | |
|---|-----|
| Software veröffentlichen: Wem gehören die Rechte? | 163 |
| Software schreiben: Fremder Code in eigenen Programmen | 168 |
| Proprietäre Softwarelizenzen: Standard für kommerzielle Programme | 172 |
| Softwarelizenzen – Beispiele: Und welche Lizenz nehme ich jetzt? | 176 |

WAS NOCH?

| | |
|--|-----|
| Websites selber bauen: Auf der Suche nach dem freien Inhalt..... | 181 |
| Kochrezepte und Urheberrecht: Nichts anbrennen lassen | 184 |
| Schülerzeitungen: Am besten alles selber machen | 190 |
| Stadtpläne: Der beste Weg zur Anfahrtsskizze | 193 |

4 / BEARBEITEN

SOUND

| | |
|---|-----|
| Covern & Remixen: Aus Alt mach Neu..... | 201 |
| Klingeltöne: Mono, Polyphon, MP3 | 205 |

COMPUTERSPIELE

| | |
|--|-----|
| Skins, Mods, Machinima: Mehr als nur Ballern | 209 |
|--|-----|

5 / FREIE KULTUREN

| | |
|--|-----|
| Creative Commons: Andere Zeiten, andere Lizenzen | 219 |
| Lessigletters-Remix: Die Creative-Commons-Initiative | 223 |

| | |
|---|-----|
| Open Source und freie Software: Die Freiheit geb ich dir..... | 233 |
|---|-----|

6 / HINTERGRUND

GESETZGEBUNG

| | |
|---|-----|
| Einführung ins Urheberrecht: Eine kurze Geschichte..... | 239 |
|---|-----|

| | |
|--|-----|
| Europäischer Hintergrund: Die Harmonisierung des Urheberrechts | 252 |
|--|-----|

| | |
|--|-----|
| Internationale Zusammenhänge: Der Traum vom weltweit einheitlichen Urheberrecht | 256 |
|--|-----|

RECHTLICHE PRAXIS

| | |
|--|-----|
| EULA: Fragwürdige Softwarelizenzen | 263 |
|--|-----|

| | |
|--|-----|
| Was tun bei Abmahnungen: Post vom Anwalt | 273 |
|--|-----|

| | |
|---|-----|
| Der Heise-Fall und seine Folgen: Urheberrechtsschutz und Online- berichterstattung | 277 |
|---|-----|

| | |
|--|-----|
| Daten weiterverkaufen: Ist der Gebrauchthandel mit Nutzungsrechten erlaubt? | 283 |
|--|-----|

WIRTSCHAFT

| | |
|--|-----|
| Verwertungsgesellschaften: Im Dienste der Urheber..... | 289 |
|--|-----|

| | |
|--|-----|
| Geräte- und Leermedienabgabe: Pauschale für Autoren..... | 298 |
|--|-----|

| | |
|---|-----|
| Onlineauktionshäuser: Kaufen und verkaufen bei E-Bay..... | 304 |
|---|-----|

KULTUR

| | |
|---|-----|
| Die Schlüsselrolle der Kunst für das Urheberrecht | 311 |
|---|-----|

| | |
|---|-----|
| Wo endet das Plagiat, wo beginnt die Kunst? Legal Perspective – Cornelia Sollfrank | 316 |
|---|-----|

TECHNIK

| | |
|---|-----|
| Digitales Rechtekontrollmanagement: Rechte oder Restriktionen?..... | 325 |
|---|-----|

7 / ANHANG

| | |
|--|-----|
| Geschichte des Projekts iRights.info: Kooperative Gesetzgebung | 334 |
| Redaktion und Autoren | 352 |
| Literaturhinweise..... | 356 |
| Glossar..... | 362 |
| Stichwortverzeichnis | 380 |

ZUM GELEIT

... MP3, Filesharing und Downloads, Privatkopie, Brennen sowie Cut & Paste, Podcasting, Internetradio, Samplen, Covern & Remixen, Erstellen von Webseiten, Bearbeiten von Filmen sowie Handel mit Spielständen und gebrauchter Software und schließlich Open Source und Creative Commons ... wer kennt sie nicht, die Stichworte, die den heutigen Umgang mit fremdem geistigen Eigentum am Computer und im Netz ausmachen?

Aber ist das alles legal? Was darf man und was nicht? Vor allem, wenn etwas durch das Urheberrecht verboten ist, warum ist das so? Und wenn ich etwas Kreatives geschaffen habe, welche Rechte stehen mir dann zu?

All diese Fragen beantwortet das Urheberrecht. Angesichts der vielfältigen Möglichkeiten im Umgang mit kreativem Material kommt dem Urheberrecht in der heutigen Informations- und Wissensgesellschaft eine Schlüsselstellung zu. Von einem Spezialgesetz der Autoren, Verleger und Buchdrucker in den Zeiten Gutenbergs hat es sich mit der Digitalisierung und weltweiten Vernetzung zu einem Gesetz entwickelt, das alle angeht.

Die Website „iRights“ (<http://www.irights.info>) hält Antworten auf diese vielen Fragen bereit. Auf der Eingangsseite heißt es: „Wer mehr über die rechtlichen Hintergründe wissen möchte“ und „welche Auswirkungen das Urheberrecht im Alltag hat ... , der ist hier richtig!“ Mit finanzieller Unterstützung des Bundesministeriums für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz (BMELV) haben sich auf diesen Seiten im Laufe der Zeit neben aktuellen Meldungen und Themen auch eine ganze Reihe grundlegender Texte angesammelt, die über die Tagesaktualität hinaus Bestand haben. Auch ein Glossar der wichtigsten Fachbegriffe haben die Betreuer der Seite unter der tatkräftigen Leitung von Volker Grassmuck von der Berliner Humboldt-Universität erarbeitet, der auch die Idee für dieses Projekt hatte. Mit dem vorliegenden, von der Bundeszentrale für politische Bildung herausgegebenen Band liegen diese Texte einschließlich des Glossars nun auch in gedruckter Form vor. Das Urheberrecht ist ein Rechtsgebiet, das alle angeht, seien sie nun Künstler, Produ-

zenten oder Konsumenten von Texten, Musik oder Bildern. So bleibt diesem Buch nur noch zu wünschen, dass es als wertvolle Verständnishilfe für aufgeklärte und mündige Bürger eine möglichst große Verbreitung findet.

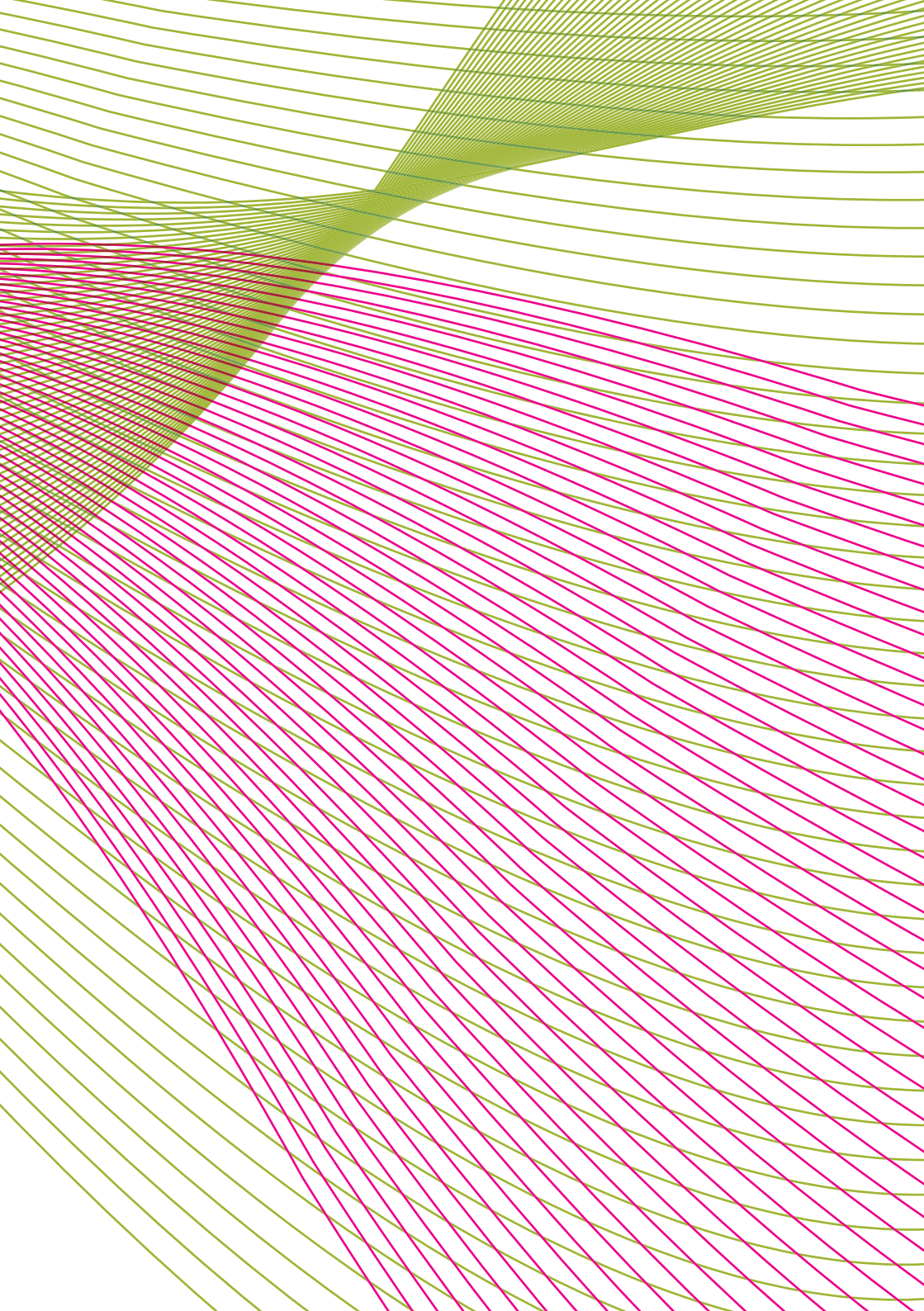
Karlsruhe, November 2007

Prof. Dr. Thomas Dreier



1

EINLEITUNG
URheberRECHT FÜR ALLE



URheberRECHT FÜR ALLE

„Modern ist, jedenfalls nach meinem Verständnis, eine Gesellschaft, die alles daran setzt, das grenzenlose Wissen, das wir als Menschheit inzwischen haben, so zu nutzen und zu vermehren, dass dieses Wissen der Allgemeinheit zugänglich gemacht wird und die Menschen, und zwar möglichst alle Menschen, in einem sehr umfassenden Sinne daran teilhaben können.“

Gerhard Schröder auf dem Berliner Innovationskongress des Bundesbildungsministeriums im Januar 2004¹

Dieser Vision des Altbundeskanzlers ist auch iRights.info verpflichtet. Zentrales Regelungsinstrument des Wissens ist das Urheberrecht. Dieses in einem umfassenden Sinne möglichst allen Menschen zugänglich und verständlich zu machen, haben wir uns mit dem Informationsportal zur Aufgabe gemacht. Tatsächlich haben Gesetzgeber und Bundesgerichtshof immer hervorgehoben, dass auch das Urheberrecht selbst dazu dient, das „Recht der Allgemeinheit auf ungehinderten Zugang zu urheberrechtlich geschützten Gütern“² sowie „das Interesse der Allgemeinheit, im Rahmen der Entwicklung der modernen Industriegesellschaft, zu vorhandenen Informationen und Dokumentationen einen unkomplizierten Zugang haben zu müssen,“ zu sichern.³ Im Gegensatz zu vielem anderen Wissen ist dieses tatsächlich frei zugänglich, denn Gesetzgebungsdokumente, Gerichtsentscheide und das Urheberrechtsgesetz sind selbst nicht urheberrechtlich geschützt. Sie gehören allen. Was hier einer breiten Teilhabe an der Nutzung, der Ausgestaltung und Neuordnung des Wissens im Weg steht, ist die Komplexität dieser gesetzlichen Regeln. Daher möchten wir mit iRights.info dazu beitragen, das Urheberrecht auf alltagsrelevante Weise zu vermitteln.

„Ideen sind frei“, „Das Eigentum wird gewährleistet“ – das sind klare, verständliche Grundnormen. Doch dabei bleibt es nicht: „Persönliche geistige Schöpfungen, die eine wahrnehmbare Gestalt angenommen haben, sind geschützt.“⁴ „Eigentum verpflichtet. Sein Gebrauch soll zugleich dem Wohle der Allgemeinheit dienen.“⁵ Klare Grundaussagen relativieren sich, wenn sie auf das wirkliche gesellschaftliche

Leben treffen. So kann Bundesjustizministerin Brigitte Zypries von „Ideenklau“ sprechen.⁶ Und dogmatisch wird Urheberrecht im Gegensatz zum Sacheigentum als „eigentumsähnliches“ Recht verstanden.⁷

Jedes Werk besteht aus Allgemeingut und Anteilen, die eine geschützte persönliche Schöpfung darstellen. Doch wo liegt im jeweiligen Fall die Grenze? Die Gemeinschaft ist daran interessiert, dass Einzelne neue Werke schaffen, und ebenso daran, dass alle an Kultur und Bildung teilhaben. Urheber, Verwerter, Nutzer haben teils identische, teils konträre Interessen am urheberrechtlichen Werk. Wenn eine einzelne Autorin oder eine Konsumentin ihre Interessen gegenüber einem multinationalen Medienkonzern vertreten will, ist die Verhandlungsmacht offenkundig ungleich verteilt. Deshalb hat der Gesetzgeber die Rolle der regelmäßig schwächeren Seite im Urheber- und im Verbraucherschutzrecht gestärkt. Werke sind nicht nur Produkt und Ware, sondern selbst wieder Rohstoff für neue Werke. Urheber sind daher sowohl am Schutz wie am Zugang interessiert.

Urheberwerke sind grundsätzlich geschützt, doch diesem Schutz sind Grenzen gesetzt. Anders als beim Sacheigentum ist er zeitlich befristet. Es gibt zahlreiche Ausnahmen. Die freie Benutzung, das Zitat, die Privatkopie, Nutzungen in Bildung und Wissenschaft sind ohne Genehmigung des Rechteinhabers gesetzlich zugestanden. Damit diese Nutzungsfreiheiten nicht über Gebühr auf Kosten der Autoren und Verwerter gehen, sind sie in der Regel mit einer Vergütungspflicht verbunden.

Das Urheberrecht bietet somit kein einfaches Schwarz-Weiß-Bild, sondern einen immer wieder neu zu findenden Interessenausgleich aus fein abgestuften Grautönen. Zudem handelt es sich um eine veränderliche Größe, denn die Materialität von Text, Bild, Musik hängt unmittelbar mit der medientechnologischen Entwick-

1 Zitiert nach Stefan Krempf, Olga Drossou, Andreas Poltermann (Hrsg.): Die Wunderbare Wissensvermehrung, Hannover 2006, S. 4. Online unter: <http://www.wissensgesellschaft.org/themen/wissensoekonomie/OpenInnovation.pdf>.

2 Im Regierungsentwurf zur Reform des Urheberrechts 1985. Siehe BT-Drcks. 10/837, S. 9.

3 BGH, GRUR 1997, 459/463 – CB-Infobank I.

4 Vgl. z.B. Thomas Dreier, Gernot Schulze: Urheberrecht, § 2, Rdnr. 13, München 2004.

5 Grundgesetz, Artikel 14 (2).

6 Als Schirmherrin des von Microsoft im November 2006 ausgelobten Wettbewerbs zum Schutz des geistigen Eigentums „Die Idee“: <http://www.microsoft.com/germany/dieidee/>.

7 Vgl. z.B. Verträge über Schutzrechte des geistigen Eigentums (Übertragung und Lizenzen) und dritter Parteien, Q190, National Report Germany, AIPPI (Internationale Vereinigung für den Schutz des geistigen Eigentums) 2006, http://www.aippi.org/reports/q190/q190_germany_d.pdf.

lung zusammen. Damit ändern sich auch ihre Nutzungs- und Verwertungsformen. Mit der digitalen Revolution ist medientechnologisch alles anders geworden. Ideen sind weiterhin frei, aber darüber hinaus sind nun die Bits, die sie verkörpern, frei beweglich. Die Gesellschaft ist bemüht, diesen Wandel im Urheberrecht nachzuvollziehen. Die Kunst dabei ist, die verschiedenen Interessen immer wieder neu auszubalancieren, ohne dass eine Seite zu Ungunsten der anderen die Oberhand gewinnt.

Das Internetportal „iRights.info – Urheberrecht in der digitalen Welt“, das diesem Buch zugrunde liegt, hat sich zum Ziel gesetzt, durch eine sachliche und verständliche Darstellung der alltagsrelevanten Aspekte des Urheberrechts das Interesse und Verständnis einer breiten Leserschaft für diese schwierige Materie zu wecken. Die Stärke von iRights.info liegt dabei in den Qualifikationen seiner Redaktionsmitglieder, die aus den Bereichen Rechtswissenschaft, Journalismus, Technik, Kunst und Politik kommen und das Thema somit aus unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchten können.

Dieses Buch organisiert sich, ebenso wie die Website, entlang von drei Nutzungsszenarien, aus denen sich jeweils bestimmte Fragestellungen an das Urheberrecht ergeben. Die häufigste urheberrechtlich relevante Alltagshandlung ist ohne Frage das *private Kopieren*. In dieser Kategorie bietet das Buch Information zu den Besonderheiten der verschiedenen Werkarten: Musik, Filme, Texte und Software und zu den verschiedenen Quellen der Vorlagen wie Rundfunk, Konzert oder Internet. An die gekaufte oder selber erstellte Kopie schließt sich die Frage an, was man mit ihr anstellen darf. Dass es sich bei Tauschbörsen um eine heikle Angelegenheit handelt, ist vielen bekannt, aber was genau darf man dort und was nicht? Auch dass man nicht alles, was man in seinem Besitz hat, auch verkaufen darf, ist nicht ohne Weiteres einzusehen. Warum darf ich eine Musik-CD auf E-Bay versteigern, nicht aber die MP3-Dateien desselben Albums, die ich in einem Downloadshop erworben habe?

Das Besondere an der neuen digitalen Medienumwelt ist, dass Privatpersonen nicht nur konsumieren, sondern auch selbst Texte, Bilder, Videos und Musik schaffen und veröffentlichen können. Unter der zweiten Hauptkategorie *Selber machen* bietet dieses Buch daher Informationen dazu, wie das Urheberrecht Autorinnen und Autoren schützen kann und was sie bei der Veröffentlichung, zum Beispiel auf einer Webseite oder als Podcast, beachten sollten.

Neue Werke beziehen sich oft mehr oder weniger direkt auf Werke anderer. Digitale Medien machen es den Nutzern so leicht wie nie zuvor, Teile von Musikstücken oder Filmen auszuschneiden und in eigenen Produktionen zu verwenden. Die Kategorie *Bearbeiten* ist daher ein weiterer Schwerpunkt dieses Buches, in dem

wir der gewachsenen Bedeutung der verschiedenen Formen sekundärer Kreativität Rechnung tragen. Dabei erfreuen sich vor allem das Zusammenmischen mehrerer Musikaufnahmen, die Nutzung von Musik als Klingelton auf dem Mobiltelefon und die Modifikation von Computerspielen immer größerer Beliebtheit.

Die drei Hauptkategorien werden durch Informationen zu den für das Urheberrecht wichtigen, rechtlichen, wirtschaftlichen und technischen Hintergründen ergänzt. Die im Laufe von drei Jahren für die Website iRights.info entstandenen Texte haben wir für die Veröffentlichung in diesem Buch vollständig überarbeitet und auf den aktuellen Stand gebracht. Daneben sind eine Reihe neuer Artikel entstanden. Dazu gehören Texte zur aktuellen Änderung des Urheberrechts (Zweiter Korb), Hintergrundinformationen zur Bewertung von Grafiken im Urheberrecht, zur umstrittenen Frage des digitalen Rechtekontrollmanagements (DRM) und zur Rolle von Verwertungsgesellschaften.

Zum Schluss habe ich das Vergnügen, zumindest einigen zu danken, die iRights.info auf den Weg gebracht haben. Ein herzlicher Dank geht zuallererst an unsere Partner im Bundesministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz (BMELV), ohne deren konstruktive Unterstützung das Projekt nicht möglich gewesen wäre. Auch den Mitgliedern des Beirats danke ich, die dem Projekt kontinuierlich und besonders in kritischen Phasen mit Rat und Tat zur Seite standen. Ganz besonders danke ich den Redaktionsmitgliedern: Valie Djordjevic, Till Kreuzer, Matthias Spielkamp, Robert A. Gehring, Oliver Passek und Philipp Otto. Sie haben gemeinsam mit Christine Gundelach (Layout, Grafik und Webdesign) und Stefan Schreck (Webprogrammierung) Großartiges geleistet, um in den vergangenen drei Jahren das vorliegende Informationsangebot zu schaffen. Schließlich sind wir der Bundeszentrale für politische Bildung, namentlich Sabine Berthold und Thorsten Schilling, sehr dankbar dafür, dass die Informationen zum Urheberrecht in der digitalen Welt nun auch in der analogen Welt als Nachschlagewerk zur Verfügung stehen.

Nicht zuletzt sind wir den Leserinnen und Lesern verpflichtet, die uns ermutigten, am Ball zu bleiben, auf Fehler hinwiesen und durch ihre Anregungen beitrugen, das Angebot zu verbessern. Ob Grundschülerin oder Polizeihauptwachtmeister, sie alle haben uns mit ihren Reaktionen gezeigt, dass iRights.info einen nützlichen Beitrag zur Orientierung in der digitalen Welt liefert. Eine Gruppe von Lesern möchte ich eigens nennen: die Jury des Adolf-Grimme-Instituts. Sie lobte iRights.info dafür, in unaufgeregter Tonalität und verständlicher Sprache all jene Alltagsprobleme zu klären, die zwischen CD-Brenner, DVD-Ländercode und MP3-Download auftau-

1

chen, und verlieh uns den Grimme Online Award 2006 in der Rubrik *Information*. Dies ist ein besonderer Ansporn, uns auch in Zukunft für ein verständliches und nützliches Urheberrecht für alle zu engagieren.

Volker Grassmuck
Projektleiter iRights.info







2

PRIVAT KOPIEREN

BRENNEN

TAUSCHEN

KAUFEN & VERKAUFEN



BRENNEN

Darf man eigentlich noch CDs brennen oder Software kopieren? Gibt es dabei einen Unterschied, ob Musik, Filme, Texte oder Software auf den Scheiben gespeichert sind? Auf kaum einem anderen Gebiet haben die Veränderungen der Technik, aber auch der Gesetze zu so viel Unsicherheit geführt wie bei der Frage: Was ist verboten, was ist erlaubt?

TAUSCHEN

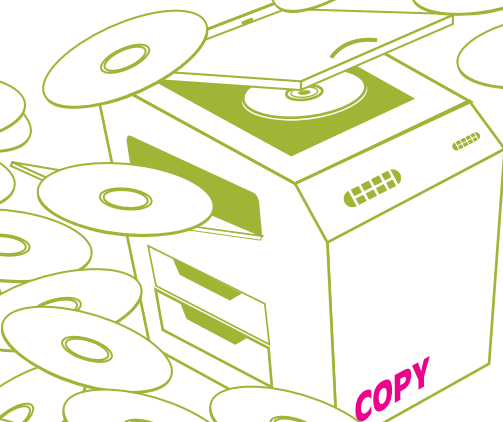
Kaum ein Thema der Informationsgesellschaft wird gegenwärtig kontroverser diskutiert als Tauschbörsen. Was steckt dahinter? Wie funktionieren Tauschbörsen? Darf man sie nutzen?

KAUFEN & VERKAUFEN

Nur weil man etwas gekauft hat, darf man noch längst nicht alles damit tun. Das gilt jedenfalls für urheberrechtlich geschützte Werke, wie Musik-CDs, Film-DVDs, Hörbücher, aber auch Kauf-MP3 und Software. Denn der Urheber hat immer ein Wörtchen mitzureden.

2

BRENNEN



Oliver Passek, Till Kreutzer

MUSIK UND FILME KOPIEREN **PRIVATKOPIE UND CO.**

Musik und Filme auf CDs, DVDs, Videos und anderen Trägern darf man für den privaten Gebrauch, etwa um sie gemeinsam mit Freunden anzusehen oder anzuhören, vervielfältigen. Es sei denn, sie sind kopiergeschützt.

---- PRIVATES KOPIEREN ----

An sich ist das Vervielfältigen eines urheberrechtlich geschützten Werkes nur mit Zustimmung des Rechteinhabers gestattet. Für den privaten Bereich hat der Gesetzgeber jedoch die sogenannte Privatkopieschranke eingeführt, die es erlaubt, Kopien von geschützten Werken, wie CDs, DVDs oder Fernsehsendungen herzustellen, um sie für private Zwecke zu nutzen. Sie lässt für die Vervielfältigung von Filmen und Musik zunächst einen relativ breiten Spielraum: Für den Konsum im privaten Umfeld (Familie, Freundeskreis) darf man einzelne Vervielfältigungen von Werken herstellen. Das gilt also sowohl für Musik als auch für Spiel-, Fernseh- oder Dokumentarfilme. (Achtung! Für Computerprogramme und elektronische Datenbanken gelten Sonderregeln.)

Dabei muss als Vorlage kein eigenes Werkstück verwendet werden. Das heißt, man darf zum Beispiel Fernseh- oder Radiosendungen zu privaten Zwecken aufnehmen, Dateien aus dem Internet herunterladen oder sich für den privaten Gebrauch Kopien von ausgeliehenen CDs und Videos machen, egal ob diese von Freunden oder aus der Videothek stammen. Grundsätzlich darf man sich sogar Filme aus dem Internet herunterladen. Allerdings gibt es dabei so viele Einschränkungen, dass es in der Praxis häufig rechtswidrig sein wird. Dies hängt mit der rechtlichen Beurteilung von im Internet und vor allem in Tauschbörsen zur Verfügung gestellten Dateien und dem Verbot des Umgehens von Kopierschutzmaßnahmen (mehr dazu später) zusammen. Die Privatkopie ermöglicht also die meisten Handlungen im privaten Umfeld, ohne dass der Nutzer hierfür Genehmigungen einholen müsste. Zum Ausgleich für diese Freiheit werden auf Kopiermedien – wie CD-Rohlinge oder Videokassetten und

Kopiergeräte, zum Beispiel CD-Brenner oder Videorekorder – Abgaben erhoben, die bereits im Kaufpreis enthalten sind.

---- VERÖFFENTLICHEN IST KEINE PRIVATE NUTZUNG ----

2

Wichtig ist, dass die Privatkopieschranke – wie der Begriff schon sagt – nur für private Nutzungen gilt. Wer etwa einen eigenen Film produziert, darf ihn zwar zu privaten Zwecken mit urheberrechtlich geschützter Musik unterlegen. Aber er darf diesen Film dann eben nicht mehr öffentlich aufführen, zum Download anbieten oder verkaufen, ohne vorher die Musikrechteinhaber um Erlaubnis zu fragen. In den meisten Fällen werden sie darauf bestehen, dass Lizenzgebühren für die Musik bezahlt werden. Entsprechend gilt diese Regelung für alle anderen Werke (Fotos, Texte, Videos und vieles mehr): Dinge im Internet oder in einem gedruckten Magazin zu veröffentlichen, auf CD oder DVD zu verkaufen oder zum Download bereitzuhalten, sind keine Handlungen, die durch die Privatkopie gedeckt sind. Das Gleiche gilt für die Benutzung von Tauschbörsen: Auch wenn es nach der Privatkopieregelung unter Umständen zulässig ist, etwa ein Musikstück von einem anderen Teilnehmer der Tauschbörse herunterzuladen; den Titel dann wieder zu „sharen“, also zum Download freizugeben, ist in jedem Fall unzulässig.

Wer nicht auf fremde Inhalte in eigenen Produktionen verzichten möchte, sollte Ausschau halten nach Werken, die unter sogenannten alternativen Lizenzen veröffentlicht werden, wie etwa der Creative-Commons-Lizenz. Diese Inhalte dürfen zumindest zu nichtkommerziellen Zwecken verwendet und auch wieder veröffentlicht werden.

---- KOPIERSCHUTZ KNACKEN VERBOTEN ----

Die Freiheiten aus der Privatkopieregelung sind jedoch nicht so weitreichend, wie es zunächst scheint. Bei der Beurteilung, ob Privatkopien angefertigt werden dürfen, sind vielmehr noch diverse Faktoren zu bedenken. Im Film- und Musikbereich erfährt die Privatkopie die bedeutendste Einschränkung durch den sogenannten Schutz technischer Maßnahmen. Hiernach gilt: Für das Kopieren von Filmen und Musik-CDs auch zu rein privaten Zwecken darf man keinen Kopierschutz umgehen, auch nicht, wenn man nur vorhat, eine Sicherheitskopie anzufertigen.

Die meisten Filme kommen heute kopiergeschützt auf den Markt. Denn das Kopierschutzsystem CSS wird bei DVDs standardmäßig eingesetzt. Soweit die Kopierschutzsysteme nicht gänzlich unwirksam sind – denn dann gilt das Umgehungsverbot nicht – sind Privatkopien im Filmbereich kaum noch zulässig. CSS ist – wenn auch nicht absolut umgehungssicher – im Zweifel nicht als gänzlich unwirksam zu bezeichnen. Zulässig ist bei Filmen daher eigentlich nur noch die Aufzeichnung aus dem Fernsehen, oder alte Videokassetten zu überspielen, die nicht kopiergeschützt sind (auch bei VHS gab es schon Kopierschutzsysteme). Bei Musik-CDs ist das ein wenig anders: Hier gibt es immer noch viele Angebote ohne Kopierschutz. Dadurch spielt die Privatkopie im Musikbereich eine stärkere Rolle als bei Filmen.

Obwohl es nicht erlaubt ist, einen Kopierschutz zu umgehen, halten es die meisten Experten für zulässig, kopiergeschütztes digitales Material analog zu kopieren (sogenannte analoge Lücke). Nach dieser Ansicht wäre es also zum Beispiel möglich, eine kopiergeschützte DVD auf eine Videokassette zu kopieren. Andere Juristen vertreten allerdings die Gegenmeinung: Hiernach verstoßen auch solche Kopien gegen das Umgehungsverbot und sind damit untersagt. Immerhin hat es schon einmal eine Entscheidung des Landgerichts Frankfurt (Main) gegeben, in der die Ansicht bestätigt wurde, dass man mit analogen Kopien digitale Kopierschutzsysteme nicht umgeht. Hiernach ist es also erlaubt, Kopierprogramme zu verwenden, die über den Umweg einer analogen Kopie ein digitales Vervielfältigungsstück erstellen.

Ab wann ein Schutzmechanismus „wirksam“ und damit gegen Umgehung geschützt ist, ist daneben eine bis heute weitgehend ungeklärte Frage. Die meisten Juristen scheinen sich darin einig zu sein, dass weder eine hundertprozentige Wirksamkeit vorliegen muss noch jeglicher Pseudoschutz genügen kann. Ein extremes Beispiel: Auf einer CD-Hülle befindet sich ein Aufkleber „kopiergeschützt“, faktisch ist auf der CD aber gar kein technischer Kopierschutz. Ein Kopieren dieser CD würde keine rechtswidrige Umgehung des Kopierschutzes bedeuten. Bei der Beurteilung, welche technischen Schutzmaßnahmen als „wirksam“ anzusehen sind, wird von einem Durchschnittsnutzer ausgegangen, also von jemandem, der weder Computerlaie noch professioneller Cracker ist. Lässt sich eine Audio-CD beispielsweise mit einem entsprechenden Laufwerk ohne Weiteres und ohne dass der Nutzer es merkt kopieren, begeht der Nutzer, der eine private Vervielfältigung vornimmt, keinen Verstoß gegen das Umgehungsverbot. Ist zur Umgehung dagegen ein spezielles Crackprogramm notwendig, ohne das es nicht möglich ist, eine Vervielfältigung anzufertigen, handelt es sich im Zweifel um eine „wirksame“ und damit gegen Umgehung geschützte technische Maßnahme.

---- DOWNLOAD: TAUSCHBÖRSEN UND OFFIZIELLE ANGEBOTE ----

2 Filme und Musik aus dem Internet darf man nur dann herunterladen – das heißt zu privaten Zwecken vervielfältigen – wenn die Vorlage nicht „offensichtlich rechtswidrig hergestellt wurde“. Die Frage, wann eine Datei, die über das Internet angeboten wird, objektiv (und das heißt: allgemein erkennbar) rechtswidrig hergestellt wurde, ist weitgehend ungeklärt.

Bezogen auf Filme wird in der Rechtsliteratur vertreten, dass sie auf keinen Fall heruntergeladen werden dürfen, bevor sie auf dem Markt offiziell angeboten werden. Dies trifft vor allem auf Filme zu, die noch nicht im Kino uraufgeführt wurden und auch auf DVDs, die noch nicht erschienen sind. Ist ein Film noch nicht auf Video oder DVD erschienen, wurde er im Zweifel im Kino aufgezeichnet. Dies ist – wohl für jedermann offensichtlich – verboten, so dass es sich um eine „offensichtlich rechtswidrige Vorlage“ handelt. Wird ein Film bekanntermaßen nur auf kopiergeschützten DVDs vertrieben, gilt das Gleiche, solange er nicht im Fernsehen gezeigt wurde. Ob das Recht allerdings wirklich so auszulegen ist, ist nach wie vor unklar. Denn auch hierüber haben deutsche Gerichte noch nicht entschieden.

Ist ein Film dagegen bereits im Fernsehen gelaufen, wäre eine digitale Kopie desselben, die in einer Tauschbörse angeboten wird, nicht ohne Weiteres „offensichtlich rechtswidrig hergestellt“ worden. Es könnte sich ja auch um eine rechtmäßig hergestellte Privatkopie handeln. Wichtig ist vor allem Folgendes: Da das Gesetz auf die „offensichtlich rechtswidrige“ Herstellung der Kopiervorlage abzielt, werden dem Nutzer keine Prüfungspflichten auferlegt. Er muss also nicht etwa einen Rechtsanwalt aufsuchen, um sich zu informieren oder ähnliches. „Offensichtlich rechtswidrig“ bedeutet vielmehr, dass die Rechtswidrigkeit der Kopiervorlage quasi ins Auge sticht, für jedermann ohne Weiteres erkennbar ist.

Bei Musik gibt es noch weniger Anhaltspunkte für den Nutzer, ob die Vorlage „offensichtlich rechtswidrig“ hergestellt wurde oder nicht. Zwar wird mitunter vertreten, dass jedes Stück, das in Filesharing-Börsen angeboten wird, unter den Generalverdacht fällt, rechtswidrig hergestellt worden zu sein. Die herrschende Ansicht meint jedoch zu Recht, dass der Nutzer im Regelfall nicht erkennen könne, unter welchen (rechtlichen) Voraussetzungen die Kopiervorlage hergestellt wurde. So ist zum Beispiel auch möglich, dass derjenige, der die Kopiervorlage hergestellt hat, in einem Land lebt, in dem jede Vervielfältigung rechtmäßig ist, in dem es vielleicht gar kein Urheberrechtsgesetz gibt. Bestehen solche Unsicherheiten, ist es eben gerade nicht „offensichtlich“, dass die Kopiervorlage rechtswidrig hergestellt wurde.

Daher sind nach der herrschenden Ansicht die meisten Downloads zulässig. Das wird sich demnächst jedoch ändern. Der deutsche Gesetzgeber hat im September 2007 das „Zweite Gesetz zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft“ verabschiedet, das auch als „Zweiter Korb“ bekannt ist. Es ist Anfang 2008 in Kraft getreten. In Bezug auf die Privatkopieregelung gibt es eine wesentliche Änderung. In Zukunft sollen Kopien zu privaten Zwecken nur noch angefertigt werden dürfen, „soweit nicht zur Vervielfältigung eine offensichtlich rechtswidrig hergestellte oder öffentlich zugänglich gemachte Vorlage verwendet wird.“ Im Klartext heißt das, dass auch solche Dateien nicht heruntergeladen werden dürfen, die für jedermann erkennbar rechtswidrig online gestellt wurden. Der Gesetzgeber geht davon aus, dass jeder weiß oder wissen muss, dass zum Beispiel die Film- oder Musikindustrie keine Dateien in Tauschbörsen einstellen würde. Trifft das zu, sind Downloads solcher Dateien nicht erlaubt.

Trotz dieser Gesetzesänderung wird es auch in Zukunft noch häufig fraglich sein, ob die Kopiervorlage im Internet „offensichtlich rechtswidrig“ online gestellt wurde. Denn viele Künstler, Autoren oder Filmemacher – ja selbst Unternehmen aus der Unterhaltungsindustrie – nutzen das Internet zunehmend als Verbreitungsmedium. Zum Teil stellen die Rechteinhaber selbst ihre Inhalte in Tauschbörsen ein. Liegt ein solcher Fall vor, sind die entsprechenden Dateien natürlich nicht offensichtlich rechtswidrig online gestellt worden. Vielmehr ist dies rechtmäßig geschehen. Solche Dateien dürfen selbstverständlich auch heruntergeladen werden.

---- WAS PASSIERT, WENN MAN ERWISCHT WIRD? ----

Macht ein Nutzer oder eine Nutzerin eines Films oder eines Musikstücks Vervielfältigungen, die nicht unter die Privatkopieregelungen fallen und die auch ansonsten nicht durch den Berechtigten oder das Gesetz erlaubt werden, begeht er oder sie eine Urheberrechtsverletzung. Dies sagt aber noch nicht aus, welche rechtlichen Konsequenzen drohen. Die Rechtsfolgen können, je nachdem, ob die Urheberrechtsverletzung zu privaten oder kommerziellen Zwecken erfolgt ist, erheblich variieren.

Allgemein gilt: Alle Urheberrechtsverletzungen können zivilrechtlich und strafrechtlich verfolgt werden. Zivilrechtliche Verstöße können von den Rechteinhabern mit Abmahnungen und Klagen verfolgt werden. Hierbei werden in der Regel Schadensersatz- und Unterlassungsansprüche geltend gemacht. Strafrechtlich kann das Vergehen von Polizei und Staatsanwaltschaft verfolgt werden, die im Ergebnis Geld-

oder Freiheitsstrafen verhängen können. Allerdings sind Urheberrechtsverletzungen nur dann strafbar, wenn sie vorsätzlich begangen werden, wenn also der Nutzer weiß, dass er rechtswidrig handelt.

Einen Kopierschutz zu umgehen, um eine rein private Vervielfältigung herzustellen, ist zwar nicht strafbar, bleibt aber ein zivilrechtlicher Verstoß. Der Rechteinhaber des Films kann zivilrechtlich – wie oben beschrieben – dagegen vorgehen.

Das bedeutet zunächst, dass Urheberrechtsverletzungen unabhängig davon relevant sind, ob sie zu gewerblichen oder privaten Zwecken begangen wurden. Eine Vervielfältigung zu privaten Zwecken, die nicht durch das Urheberrecht gestattet ist – beispielsweise von einem Computerprogramm, bei dem die Privatkopierschranke nicht gilt (man darf von Computerprogrammen nur eine Sicherungskopie machen) – kann daher ebenso verfolgt werden, wie der Verkauf hunderter Schwarzkopien bei E-Bay.

Unterschiede ergeben sich bei den rechtlichen Konsequenzen. Das gilt zunächst für strafrechtliche Folgen: Bagatelldelikte werden von der Staatsanwaltschaft häufig gar nicht verfolgt, die Verfahren in der Regel eingestellt. Jedenfalls aber (soweit es zu einer Verurteilung kommen sollte) wird die Schwere eines Delikts bei der Strafzumessung berücksichtigt. Der gesetzliche Strafrahmen bei Urheberrechtsverletzungen sieht Geldstrafen und Freiheitsstrafen bis zu drei Jahren (bei „normalen“ Delikten) beziehungsweise bis zu fünf Jahren (bei gewerblichen Verletzungen) vor.

Auch für zivilrechtliche Sanktionen ist die Schwere der Verletzungshandlung von maßgeblicher Bedeutung. Dies gilt zum Beispiel für die Höhe des Schadensersatzes oder die Abmahngebühren. ◇

WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Creative Commons: Andere Zeiten, andere Lizenzen > S. 219
- Websites selber bauen: Auf der Suche nach dem freien Inhalt > S. 181
- Software und Spiele kopieren: Das Lizenzmodell entscheidet > S. 29
- Was tun bei Abmahnungen: Post vom Anwalt > S. 273

Till Kreuzer

SOFTWARE UND SPIELE KOPIEREN **DAS LIZENZMODELL ENTSCHEIDET**

Wer Software kopieren will, muss einige Sonderregeln beachten: Im Gegensatz zu Musik-CDs oder Film-DVDs sind die Regelungen strenger. Bevor man also seinen Brenner anwirft und Microsoft Word oder das neueste Computerspiel kopiert, sollte man sich erkundigen, was erlaubt ist und was nicht.

---- DIE GRUNDREGELN ----

Wie andere Werke genießen auch Computerprogramme jeglicher Art urheberrechtlichen Schutz. Was bedeutet das? Zunächst einfach nur: Was urheberrechtlich geschützt ist, darf nicht ohne Weiteres kopiert werden. Im Urheberrecht wird dafür der Begriff „vervielfältigen“ benutzt. Gemeint ist damit eine Nutzungshandlung, der im Normalfall der Urheber oder ein anderer Rechteinhaber – bei Software zumeist eine Softwarefirma – zustimmen muss. Diese Zustimmung wird bei Computerprogrammen unter Umständen durch eine sogenannte Lizenz erteilt. Es gibt aber gesetzliche Regeln, nach denen es erlaubt ist, urheberrechtlich geschützte Werke zu kopieren. Zusammengefasst: Ohne zu fragen ist kopieren nur legal, wenn es a) vom Gesetz oder b) vom Inhaber der Rechte erlaubt wurde.

---- ERLAUBTE UND VERBOTENE KOPIEN – WAS DAS GESETZ SAGT ----

Die meisten Programme stehen unter sogenannten proprietären Lizenzen, wie etwa dem Microsoft-Endbenutzer-Lizenzvertrag (EULA). Diese gestatten es dem Nutzer im Regelfall nicht, Kopien vom Programm anzufertigen. Selbst wenn Lizenzbestimmungen solche Verbote enthalten, gilt aber eine zwingende gesetzliche Befugnis: Jede Inhaberin und jeder Inhaber eines Computerprogramms hat das Recht, eine Sicherheitskopie zu machen.

Eine Sicherheitskopie ist ein Vervielfältigungsstück, das nur anfertigen darf, wer ein Original besitzt und auch nur dann, wenn es erforderlich ist. Das heißt: Liefert der Hersteller oder Verkäufer des Programms schon eine Kopie mit, darf auch der Besitzer eines Originalprogramms keine zusätzliche Kopie machen. Das heißt auch: Verkaufe ich mein Programm, muss ich die Sicherheitskopie löschen oder dem Käufer mitgeben. Anders also als bei der für Filme oder Musik geltenden Privatkopierregelung ist eine Vervielfältigung von Computerprogrammen – auch zu rein privaten Zwecken – nur zulässig, wenn man ein Original besitzt. Es ist auch – anders als bei der Privatkopieschranke – nicht gestattet, Kopien meines Programms für einen zweiten Rechner oder zur Weitergabe an Freunde oder Familienmitglieder herzustellen. Dies müsste mir der Anbieter der Software (etwa Microsoft) ausdrücklich erlauben, was eigentlich nur gemacht wird, wenn man eine Software mit mehr als einer Lizenz gekauft hat.

---- KOPIEREN NUR IN ENGEN GRENZEN ----

Daran zeigt sich sehr deutlich, dass der Gesetzgeber das Kopieren von Computerprogrammen nur in sehr engen Grenzen gestattet. Das Tauschen von kommerziellen Programmen in Gameclubs, im Internet, Tauschbörsen oder über Warex-Server ist also rechtswidrig. Das gilt natürlich erst recht für den Verkauf von kopierten Computerprogrammen – egal ob es um den gebrannten Rohling auf dem Flohmarkt geht oder groß angelegte Raubkopieverkäufe durch einen internationalen Softwarepiraterie-Ring.

Allerdings darf man sein Original weitergeben oder wieder verkaufen. Das Urheberrecht gestattet es, Werkstücke (wie eine CD-ROM), die einmal vom Berechtigten in den Verkehr gebracht wurden, später frei weiterzuveräußern.

Es ist also Vorsicht geboten: Wenn ich beispielsweise Word, Second Life, Excel oder Photoshop kopiere, selbst wenn es nur für den privaten Gebrauch ist, verstoße ich gegen das Urheberrecht. Einzige Ausnahme ist die Sicherheitskopie. Wer sich hieran nicht hält, kann auf Schadensersatz verklagt werden und er macht sich unter Umständen sogar strafbar.

Indem ich ein Computerspiel zum Download auf einen Warex-Server hochlade oder in den Shared-Ordner von E-Donkey ablege, begehe ich also genauso eine Urheberrechtsverletzung wie der Softwarekopierer, der bei E-Bay Raubkopien versteigert. Dass der E-Bay-Verkäufer hiermit Geld verdient, der Spieletauscher aber nicht, spielt

erst im Rahmen der möglichen Rechtsfolgen eine Rolle. Dies kann sich auf die Höhe eines etwaigen Schadensersatzes auswirken oder – wenn es um die Strafbarkeit geht – heißen, dass der Verkäufer möglicherweise ins Gefängnis geht, der Spieler mit einer Geldstrafe davonkommt oder gar nicht bestraft wird.

---- SICHERUNGSKOPIEN VON KOPIERGESCHÜTZTEN COMPUTERPROGRAMMEN ----

Ob Sicherungskopien von Computerprogrammen gemacht werden dürfen, wenn ein Computerprogramm oder Computerspiel kopiergeschützt vertrieben wird, ist eine derzeit weitgehend ungeklärte Rechtsfrage. Nach einer Ansicht soll dies zulässig sein, weil das Recht zur Anfertigung einer Sicherungskopie etwaigen Regelungen zum Schutz von Kopierschutztechnologien bei Software vorgeht. Wäre dem zu folgen hieße dies, dass der Nutzer die Kopierschutzmaßnahme selbst umgehen dürfte, um seine Sicherungskopie herzustellen. Es ergäbe sich damit eine andere Rechtslage als bei Musik, Texten, Fotos oder Filmen, wo so etwas nicht erlaubt ist. Der Unterschied erklärt sich daraus, dass sich auch die Regelungen über die Umgehung technischer Schutzmaßnahmen bei Computerprogrammen von denen unterscheiden, die für andere Werkarten gelten.

Nach der Gegenansicht soll eine solche Umgehung auch dann unzulässig sein, wenn sie nur vorgenommen wird, um eine Sicherungskopie herzustellen. Der Nutzer soll hiernach nur einen Anspruch gegen den Rechteinhaber (im Zweifel den Softwarehersteller) auf Herausgabe einer weiteren Kopie haben. Geht das Original der Software also kaputt, müsste man sich nach dieser Meinung an den Hersteller wenden und darum bitten, einen neuen Datenträger zugeschickt zu bekommen.

Was richtig ist, ist – wie gesagt – bis heute ungeklärt. Die Gerichte haben sich hiermit ersichtlich noch nicht befasst. Immerhin spricht einiges für die Annahme, dass Sicherungskopien auch von geschützten Datenträgern gemacht werden dürfen. Eingehende Untersuchungen sind zu diesem Schluss gekommen, da der Sicherungskopie (anders als der Privatkopie bei anderen Inhalten als bei Computerprogrammen) von den europäischen und deutschen Gesetzgebern ein sehr hoher Stellenwert eingeräumt wurde.

---- KOPIEREN MIT ERLAUBNIS: SHAREWARE, FREEWARE,
OPEN SOURCE, PUBLIC DOMAIN ----

2 Nicht jeder Programmierer oder Softwarehersteller hat etwas gegen das Kopieren seiner Software. Viele Anbieter stellen ihre Software für eine mehr oder weniger freie Nutzung zur Verfügung. Solche Programme werden dann in Form von Shareware, Public-Domain- oder Open-Source-Software vertrieben. Sie sind meist allgemein über das Internet oder FTP-Server zu bekommen.

Bei Shareware, Public Domain oder Open Source handelt es sich um Lizenzmodelle. Sie unterscheiden sich zwar untereinander im Detail erheblich, haben jedoch eins gemeinsam: Der Nutzer erhält vom Berechtigten die Erlaubnis, die Software mehr oder weniger frei zu verwenden und zu kopieren. Besonders bei Public-Domain- und Open-Source-Programmen (auch freie Software genannt) ist es dem Anwender zudem gestattet, die Software weiterzugeben oder online zu stellen.

Bei Shareware gibt es meist gewisse Beschränkungen der Nutzungsfreiheit (die so weit gehen können, dass man von einer eigentlichen Nutzungsfreiheit nicht mehr sprechen kann). Dennoch darf auch Shareware im Regelfall zunächst einmal kopiert, also etwa aus dem Internet heruntergeladen und häufig auch an Dritte weitergegeben werden. Die Nutzungsfreiheit gilt dann aber oft nur zeitlich begrenzt. Viele Shareware-Versionen von Computerprogrammen werden eher zu Testzwecken verteilt. Der Nutzer kann die Software für eine bestimmte Zeit kostenlos ausprobieren und muss danach für die Weiternutzung eine Lizenzgebühr bezahlen.

---- GANZ URHEBERRECHTSFREI GEHT ES NICHT ----

Public-Domain-Software zeichnet sich dadurch aus, dass der Urheber auf seine Rechte an dem Programm gänzlich verzichtet. Sie ist damit copyright-frei. Nach deutschem Urheberrecht, das sich vom US-amerikanischen Copyright wesentlich unterscheidet, ist ein völliger Verzicht auf das Recht nicht möglich. Dennoch kann man auch hierzulande Public-Domain-Software frei kopieren und weitergeben. Weitere Informationen über die Verbreitung von Software unter Open-Source- oder Shareware-Lizenzen gibt es bei iRights im Bereich: Selber machen/Software.

Will man herausfinden, ob man eine Software kopieren oder weitergeben darf, muss man die Lizenzbestimmungen lesen. Sie sind sowohl kommerzieller als auch freier und Public-Domain-Software sowie Shareware nahezu jedem Programm als

Teil der Nutzungsbedingungen beigefügt oder können von den Downloadseiten, auf denen man die Software erhält, heruntergeladen werden. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Software veröffentlichen: Wem gehören die Rechte? > S. 163
- Proprietäre Softwarelizenzen: Standard für kommerzielle Programme > S. 172

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Wikipedia zu Shareware > <http://de.wikipedia.org/wiki/Shareware>
- Wikipedia zu Freeware > <http://de.wikipedia.org/wiki/Freeware>
- Informationen über Rechtsfragen bei Open-Source-Software: Institut für Rechtsfragen der Freien und Open-Source-Software (ifrOSS) > www.ifross.de

Matthias Spielkamp

FERNSEHSENDUNGEN AUFZEICHNEN (FAST) FREIE BAHN ZUR PRIVATEN VIDEOTHEK

2

Digitales Fernsehen, Festplattenrekorder, DVD-Brenner und die passende Software – diese Kombination macht es einem so leicht wie nie zuvor, TV-Sendungen in bester Qualität aufzunehmen, zu speichern, an Freunde zu verleihen. Aber ist all das auch erlaubt?

Wenn es darum geht, Fernsehsendungen von frei empfangbaren Sendern aufzunehmen, ist die Rechtslage erfreulich eindeutig: Jeder darf solche Sendungen aufnehmen und dauerhaft behalten. Ob die Programme auf die gute alte Videokassette, auf eine Festplatte oder direkt auf eine DVD aufgezeichnet werden, spielt keine Rolle.

Es gilt die Regel, die auch für andere private Kopien gilt: Solange die Quelle der Aufzeichnung rechtmäßig ist, darf man für den privaten Gebrauch Kopien herstellen. Für Programme der in Deutschland sendenden Stationen trifft das in der Regel zu. Selbst wenn es ausnahmsweise nicht zuträfe, würde das an der Zulässigkeit der Privatkopie im Zweifel nichts ändern. Denn die ist nur dann nicht gegeben, wenn die Quelle der Sendung für den Nutzer offensichtlich rechtswidrig hergestellt (oder nach Inkrafttreten des Zweiten Korbes „offensichtlich rechtswidrig öffentlich zugänglich gemacht“) wurde. Da der Nutzer nicht erkennen kann, wie die Quellen einer Sendung zustande gekommen sind, ist es für ihn generell nicht offensichtlich, ob dies rechtmäßig oder rechtswidrig erfolgt ist.

---- RAUS MIT DER WERBUNG? KEIN PROBLEM ----

Auch die Aufnahmen zu bearbeiten, ist für den privaten Gebrauch kein Problem. Wer lästige Werbung herauschneiden möchte oder seinen Kindern bestimmte Filmszenen nicht zumuten will, kann mit Schnittsoftware nach Herzenslust an den Videos herumschnipseln. Komplizierter ist die Lage allerdings, wenn man die Sendung nicht selbst aufgenommen hat, sondern eine Aufzeichnung aus einer Tauschbörse laden

möchte. Dann gelten die Regeln, die im iRights-Text über Tauschbörsen beschrieben sind.

---- WEITERGEBEN ERLAUBT, VERBREITEN VERBOTEN ----

Auch die Frage, ob man diese Aufzeichnungen weitergeben darf oder nicht, wird durch die Privatkopieregeln beantwortet. Hier das Wichtigste: Jeder darf einzelne Kopien von Fernsehsendungen für den rein privaten Gebrauch von persönlich verbundenen Personen – dazu gehören Freunde und Familienangehörige – herstellen und weitergeben. Nach einer alten Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs können das bis zu sieben Kopien sein. Allerdings darf man diese Aufzeichnungen weder verkaufen noch über Tauschbörsen anbieten. Beides ist durch die Privatkopieregeln nicht gedeckt.

---- BEZAHLFERNSEHEN UND VIDEO-ON-DEMAND ----

Grundsätzlich andere Regeln gelten, wenn man Sendungen aus dem Bezahlfernsehen aufnehmen will. Zwar ist es auch hier erlaubt, dass man zum privaten Gebrauch kopieren (also Sendungen aufnehmen) darf. Allerdings gilt das nur solange, wie zu diesem Zweck kein Kopierschutz umgangen wird. Das Signal wird beim Pay-TV grundsätzlich verschlüsselt ausgestrahlt, sodass man die Sendungen nur rechtmäßig anschauen kann, wenn man den Sender abonniert und ein technisches Hilfsmittel zur Verfügung gestellt bekommen hat, um die Programme zu entschlüsseln – zum Beispiel eine Smartcard. Es ist nicht erlaubt, diese Verschlüsselung zu umgehen, etwa indem man eine Smartcard knackt. Wer aber einen rechtmäßigen Zugang hat, in der Regel durch ein Abo, darf Sendungen nicht nur anschauen, sondern auch aufnehmen – genauso, als würden sie von frei zugänglichen Sendern ausgestrahlt.

Wieder anders sieht es aus bei sogenannten Video-on-Demand-Diensten. Einige Firmen bieten an, sich Filme über das Internet zu bestellen, um sie dann zu Hause auf dem Computer oder Fernsehgerät anzuschauen. Diese Videos sind in den meisten Fällen mit einem digitalen Rechtekontrollmanagement versehen, das verhindern soll, dass der Film kopiert werden kann. Ein effektiver Kopierschutz darf aber nicht umgangen werden, um eine Kopie zu machen – auch dann nicht, wenn sie nur für den persönlichen Gebrauch verwendet werden soll. Es ist zwar noch nicht durch die

Rechtsprechung geklärt, wann ein Kopierschutz als effektiv einzuschätzen ist, aber man kann davon ausgehen, dass es in der Regel nicht erlaubt ist, derartig kodierte Filme zu kopieren.

2

----- KOPIERSCHUTZ AUCH FÜR FERNSEHSENDUNGEN? -----

Derzeit wird innerhalb der World Intellectual Property Organization (WIPO) darüber beraten, ob auch für Aufnahmegерäte frei empfangbarer Fernsehprogramme eine Art Kopierschutz zwingend vorgeschrieben werden soll. Dann dürften von einem bestimmten Zeitpunkt an nur noch Videorekorder verkauft werden, die bestimmte Vorgaben der Sender umsetzen. Dazu gäbe ein Signal, das mit dem Fernsehprogramm ausgestrahlt wird, dem Videorekorder beispielsweise zu erkennen, dass die laufende Sendung nicht aufgezeichnet werden darf.

Sollte sich die WIPO auf eine solche Bestimmung einigen, würde sich wahrscheinlich auch Deutschland daran halten. In den USA hatte die Regulierungsbehörde für die Telekommunikation (FCC) eine vergleichbare Regelung unter der Bezeichnung „broadcast flag“ bereits erlassen. Sie wurde zwar anschließend vor Gericht wieder kassiert, aber nur aus formalen Gründen. Derzeit wird im US-Kongress über eine Gesetzesänderung verhandelt, die die broadcast flag legalisieren soll. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Musik und Filme kopieren: Privatkopie & Co. > S. 23
- Tauschbörsen: Gefahr oder Chance? > S. 43

Matthias Spielkamp

SONGS AUS DEM RADIO AUFNEHMEN **DAS UNENDLICHE MUSIKARCHIV**

Radio ist das Überall-Medium. Im Auto, in der Küche, bei der Arbeit: Überall versorgt es uns mit aktuellen Nachrichten – aber vor allem mit ganz viel Musik. Ideal, um Songs aufzunehmen und damit sein privates Musikarchiv zu ergänzen.

Das wird besonders interessant, wenn man die Stücke nicht mehr, wie früher, auf analoge Musikkassetten aufnehmen muss, sondern gleich als komprimierte Audio-Dateien (MP3, Ogg Vorbis oder andere) auf der Festplatte abspeichern kann. Zwar muss man dafür sein Radio an den Computer anschließen oder spezielle Hardware verwenden (wie zum Beispiel eine Radioempfangskarte). Doch wer diesen Aufwand nicht scheut, kann die aufgenommenen Songs direkt von der Festplatte auf CD brennen oder auf den tragbaren Player für unterwegs überspielen. Sehr bequem. Aber auch erlaubt?

---- MITSCHNEIDEN ERLAUBT ----

Die Antwort lautet eindeutig: ja. So, wie man früher das Radioprogramm auf Kassetten aufgenommen hat, darf man heute Musik digital mit dem Computer aufnehmen. Nicht weniger, aber auch nicht mehr, denn es ist nicht erlaubt, diese Musik weiterzugeben, sei es über die eigene Website, eine Tauschbörse, eine Web-2.0-Plattform oder einen Podcast – geschweige denn, sie zu verkaufen. Denn das hieße, sie öffentlich wiederzugeben oder zu verbreiten, und das ist nur mit Erlaubnis der Urheber gestattet, die in diesem Fall nicht vorliegt.

Allerdings darf man die Stücke im Rahmen der sogenannten Privatkopieregelung auf CDs brennen und an Freunde weitergeben oder sich – wie früher bei Musikkassetten – die Songs von Freunden oder Verwandten überspielen. Da die Musik im Radio gespielt wurde, heißt das, dass sie rechtskonform angeboten wurde.

----- INTERNETRADIOS: LEGALER KOMFORT -----

2 Ein spezieller Fall sind Internetradios, auch Webcasting genannt. Diese Radios senden ihr Programm über das Netz. Einen Computer mit Internetzugang vorausgesetzt, kann man diese Sender direkt digital empfangen. Nachteil: Man muss, um Internetradio hören zu können, immer mit dem Internet verbunden sein. Diese Art des Radiohörens bietet sich also vor allem für diejenigen an, die eine Flatrate haben. Vorteil: Man braucht keine besondere Hardware (außer einer Soundkarte, die heute in fast jedem Computer steckt) und die Musik ist leichter archivierbar. Denn fast immer liefern die Internetradios Dateiinformationen für die einzelnen Musikstücke mit: Wer ist der Interpret, wie lang ist der Song, von welchem Album stammt er? Wenn man diese Infos direkt verarbeiten kann, muss man nichts mehr von Hand eingeben. Das haben sich auch die Softwarehersteller gedacht, die inzwischen zahlreiche Programme anbieten, die Songs mitschneiden und diese Daten direkt auslesen, und die Musik inklusive der Datei-Informationen auf der Festplatte ablegen. Manche Programme bieten sogar an, einen bestimmten Musikstil auszuwählen – die Software sucht anschließend selbstständig Sender und Programme aus, die dazu passen, und speichert die Musik.

Kann soviel Komfort legal sein? Auch hier ein eindeutiges Ja. Als Nutzer darf man Musik aus Internetradios aufnehmen und im persönlichen Umfeld weitergeben. Zwar hat die Musikindustrie im Rahmen der aktuellen Urheberrechtsnovellierung (Zweiter Korb, in Kraft getreten im Januar 2008) gefordert, intelligente Aufnahme-Software zu verbieten. Hiermit sind Programme gemeint, die automatisch einzelne Songs aus Internetradios mitschneiden, Playlisten erstellen und so weiter. Da die Musikindustrie mit ihrem Anliegen jedoch – vorerst – gescheitert ist, gilt weiterhin, dass solche Programme angeboten und verwendet werden dürfen.

Es bleibt also bei der geltenden Rechtslage: Mitschneiden wäre nur dann verboten, wenn die gespielten Stücke „offensichtlich rechtswidrig“ hergestellt oder online zugänglich gemacht wurden. Diese „Offensichtlichkeit“ dürfte für die Durchschnittshörer praktisch nie gegeben sein. Auch hier gilt jedoch die gleiche Einschränkung wie bei herkömmlichen Radiostationen: Man darf die Songs nicht öffentlich zugänglich machen (also etwa in Tauschbörsen) oder verkaufen (zum Beispiel die eigene Best-of-CD auf dem Flohmarkt).

---- KOPIERSCHUTZ DEMNÄCHST AUCH BEIM INTERNETRADIO? ----

Seit dem 1. April 2005 gelten neue Tarife und Vertragsbedingungen der Gesellschaft zur Verwertung von Leistungsschutzrechten (GVL), die im Auftrag der ausübenden Künstler und Tonträgerhersteller Lizenzen an Internetradios vergibt. Darin ist festgelegt, dass Webcaster, „sofern es nicht mit unverhältnismäßig hohen Kosten verbunden ist“, effektive technische Maßnahmen einsetzen müssen, um zu verhindern, dass die Programme gescannt oder aufgezeichnet werden. Außerdem muss der Betreiber eines Internetradios „technische Maßnahmen unterstützen, die von Tonträgerherstellern eingesetzt werden, um ihre Musikaufnahmen zu identifizieren und zu schützen“.

Derzeit herrscht Streit darüber, ob Internetradios diese Vorgaben umsetzen können und werden. Sollten sie es jedoch tun – oder bereits getan haben –, ist davon auszugehen, dass auch Webradioprogramme mit einem effektiven Kopierschutz versehen sind. Der darf nicht geknackt werden, um das Programm auf dem PC aufzuzeichnen.

Analoge Kopien wären weiterhin erlaubt. Wer also seinen MiniDisk-Recorder an den Audio-Ausgang des Computers anschließt, um das Programm aufzuzeichnen, ist auf der sicheren Seite. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Musik und Filme kopieren: Privatkopie und Co. > S. 23
- Tauschbörsen: Gefahr oder Chance? > S. 43
- Internetradio: Freier Funk im Internet? > S. 93

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Internetradio aufnehmen: ausführliche Informationen auf der privaten Websiteradiosites.de
> www.radiosites.de/aufnehmen.shtml

Matthias Spielkamp

ONLINE-RECORDING DER VIDEOREKORDER IM NETZ

2

Wie praktisch: Die Lieblingsfernsehsendung aufzeichnen lassen, um sie dann an jedem Ort mit Internetzugang wieder abzurufen. Einige Firmen bieten diesen Service auch in Deutschland an. Je nach Unternehmen fehlen allerdings bestimmte Programme – ein Hinweis darauf, dass die Dienste urheberrechtlich umstritten sind. Was bedeutet das für die Nutzer?

Shift TV, Save.TV oder OTR heißen die Anbieter, die es den Kundinnen und Kunden möglich machen, per Webmenü Sendungen auszuwählen, die aufgenommen werden sollen. Die werden dann zentral auf einem Server gespeichert und können später von den Kunden mit einem Login-Passwort abgerufen werden. Abhängig von Dienst und Gebühren, können sie entweder heruntergeladen oder als Stream abgerufen werden.

Der Vorteil ist offensichtlich: Statt sich einen Videorekorder kaufen zu müssen, können Kunden den virtuellen Videorekorder nutzen und bis zu drei Sendungen gleichzeitig aufnehmen. Wenn die Sendungen zum Herunterladen zur Verfügung stehen, können sie sich bequem ihr privates Archiv anlegen, auf Festplatte, CD oder DVD.

Nicht alle Fernsehsender mögen diese Angebote. So hatte etwa die RTL-Gruppe gegen den Anbieter Shift TV eine einstweilige Verfügung beantragt, um ihn daran zu hindern, Sendungen von RTL, RTL Plus und Super-RTL aufzuzeichnen. Mit sehr unterschiedlichen Begründungen haben verschiedene Gerichte diesem Antrag stattgegeben. Für den Nutzer bedeutet das, dass sie das Programm der entsprechenden Sender per Shift TV nicht aufzeichnen können. Davon abgesehen müssen sie aber nicht mit Konsequenzen rechnen. Vom Rechtsstreit darüber, ob die Aufzeichnungen rechtswidrig sind oder nicht, sind derzeit lediglich die Anbieterfirmen betroffen. Solange deren Dienste zur Verfügung stehen, können Interessenten davon ausgehen, dass sie sie auch nutzen dürfen.

Das bedeutet allerdings nicht, dass man auf diese Art hergestellte digitale Aufnahmen anderen ohne Einschränkung zur Verfügung stellen darf. Die Kopie für den

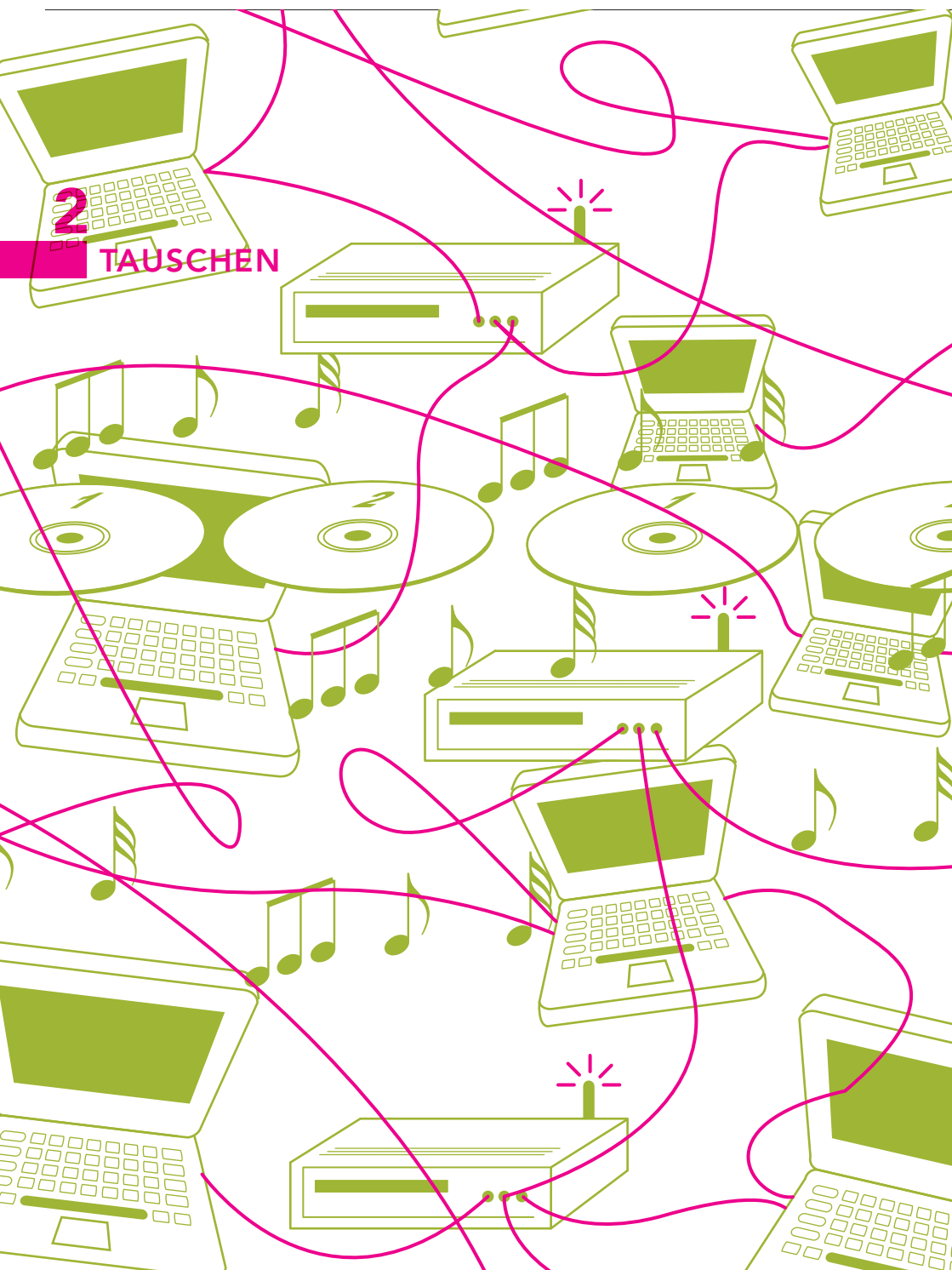
Freund oder die Schwester auf CD oder USB-Stick ist durch die Privatkopieregelung gedeckt, die es erlaubt, für den eigenen, nichtkommerziellen Gebrauch Kopien herzustellen. Die Aufnahme einer Fernsehsendung über eine Internetausbörse anzubieten, verstößt jedoch gegen das Urheberrecht, das es verbietet, diese Sendungen öffentlich zugänglich zu machen. Denn dazu müssten die Rechteinhaber, also die Fernsehsender, ihre Zustimmung gegeben haben, was normalerweise nicht der Fall ist. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Musik und Filme kopieren: Privatkopie und Co. > S. 23
- Tauschbörsen: Gefahr oder Chance? > S. 43

2

TAUSCHEN



Matthias Spielkamp

TAUSCHBÖRSEN GEFAHR ODER CHANCE?

Tauschbörsen sind der Untergang der Unterhaltungsindustrie und damit der Kultur, sagen die einen. Tauschbörsen befreien die Künstler davon, durch Zwischenhändler – Musik- und Filmindustrie, Verlage – ausgebeutet zu werden. Dadurch ermöglichen sie nie gekannte Kreativität, sagen die anderen. Wahrscheinlich liegt, wie so oft, die Wahrheit irgendwo dazwischen. Nirgendwo sonst kristallisiert sich der Streit ums Urheberrecht so deutlich wie an der Frage, ob Tauschbörsen verboten oder erlaubt sein sollten.

Tauschbörsen zu nutzen, ist an sich nicht rechtswidrig. Im Gegenteil, man kann sie für nützliche und völlig legale Zwecke verwenden. Aber vieles, was mit Tauschbörsen zusammenhängt, ist tatsächlich verboten.

So ist es etwa legal, Tauschbörsen zu benutzen, wenn man die Rechte an den Dateien besitzt, die man dort zur Verfügung stellt. Wer etwa ein selbst komponiertes und aufgenommenes Musikstück, Softwareprogramm oder Foto, oder einen selbst geschriebenen Text einstellt, hat nichts zu befürchten. Problematisch wird es bei Inhalten, die man nicht selbst geschaffen hat oder deren Rechte man exklusiv an einen Dritten abgetreten hat (zum Beispiel einen Verlag oder eine Plattenfirma). Will man fremde Werke in einer Tauschbörse anbieten, braucht man die Erlaubnis des Rechteinhabers. Vor allem im Internet kursieren viele Inhalte, die ihre Urheber ausdrücklich zur Weiterverbreitung – auch in Tauschbörsen – freigegeben haben. Dies ist zum Beispiel dann der Fall, wenn eine Musik-, Film- oder Softwaredatei unter einer freien Lizenz steht, die das explizit erlaubt, etwa die General Public License für Software (GNU) oder Creative-Commons-Lizenzen für Musik, Texte und Filme.

Die weitaus meisten Inhalte dürfen jedoch nicht in Tauschbörsen zum Download angeboten werden. Im Regelfall räumen die Rechteinhaber den Nutzern keine Nutzungsrechte an Filmen, Musikstücken, Texten oder Webseiten ein. Wer etwa eine Musik-CD kauft, erwirbt an den Musikstücken darauf keine Rechte. Er darf die CD nur abspielen und hören. Hierfür braucht man keine Lizenz (also kein Nutzungs-

recht), da das Urheberrecht solche Handlungen nicht betrifft. Häufig weisen die Rechteinhaber deutlich darauf hin, dass der Nutzer keine Rechte an dem geschützten Inhalt eingeräumt bekommt. Dann findet sich auf dem Werkstück (der CD, DVD, Videokassette etc.) ein Hinweis mit den Worten „Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Kein Verleih, keine unerlaubte Vervielfältigung, Vermietung, Aufführung, Sendung.“ Auch auf deutschen Veröffentlichungen erscheint dieser Hinweis oft in englischer Sprache und lautet dann „All rights reserved. Unauthorized copying, reproduction, hiring, lending, public performance, and broadcasting prohibited ...“ oder ähnlich.

Zu beachten ist, dass die Rechteinhaber solche Hinweise nicht extra anbringen müssen, um ihre Rechte zu wahren. Im Gegenteil: Wenn nicht darauf hingewiesen wird, dass dem Nutzer Rechte an einem Werk eingeräumt werden, hat er auch keine. Allerdings gibt es Nutzungshandlungen, die das Gesetz ausdrücklich erlaubt – auch im Urheberrecht. Sie ergeben sich aus den sogenannten Schranken. Diese Schranken schränken nicht die Nutzung ein, wie man zuerst glauben könnte, sondern die Rechte der Urheber. So zum Beispiel die Privatkopierschranke, die es erlaubt, von den meisten Werkstücken Kopien für den privaten Gebrauch zu erstellen. Eine Schranke, die es erlauben würde, geschützte Inhalte zum Abruf für jedermann online zu stellen, gibt es im Urheberrechtsgesetz jedoch nicht. Deshalb sind solche Handlungen in den meisten Fällen verboten, wenn der Rechteinhaber sie nicht erlaubt hat.

---- HOCH- ODER RUNTERLADEN: EINE WICHTIGE UNTERSCHIEDUNG ----

Das ist allerdings nicht alles. Es ist wichtig zu unterscheiden, ob man ein geschütztes Werk aus einer Tauschbörse herunterlädt oder dort zur Verfügung stellt. Wenn ein privater Nutzer zum Beispiel ein Musikstück aus einer Tauschbörse zieht, ist das eine Vervielfältigung. Wird die Kopie nur für private Zwecke gemacht, ist sie erlaubt – solange sie nicht von einer „offensichtlich rechtswidrig hergestellten Vorlage“ gemacht wurde. Ist allgemein erkennbar, dass eine Datei nicht hätte kopiert werden dürfen, darf sie auch nicht heruntergeladen werden. Dies wird im Zweifel der Fall sein, wenn das Werk, also der Film oder das Musikstück, noch gar nicht offiziell auf dem Markt angeboten wird. Das trifft etwa auf Filme zu, die hierzulande noch nicht im Kino laufen, könnte aber auch für Filme gelten, die nur kopiergeschützt auf den Markt kommen. Ist ein Film bereits im Fernsehen gelaufen, kann die in einer Tauschbörse

angebotene Datei auch eine rechtmäßig hergestellte Privatkopie sein. Diese wurde also im Zweifel nicht „offensichtlich rechtswidrig“ hergestellt. Nicht immer ist es also für jedermann klar erkennbar, dass eine Kopie nicht hätte gemacht werden dürfen. In allen anderen Situationen wurde das Werk eben nicht „offensichtlich rechtswidrig“ hergestellt und der Download zu privaten Zwecken ist zulässig.

In der aktuellen Urheberrechtsreform (Zweiter Korb), die Anfang 2008 in Kraft getreten ist, wurde die recht liberale Privatkopieregelung verschärft. Nun gilt, dass Kopien zu privaten Zwecken nur angefertigt werden dürfen, „soweit nicht zur Vervielfältigung eine offensichtlich rechtswidrig hergestellte oder öffentlich zugänglich gemachte Vorlage verwendet wird.“ Im Klartext heißt das, dass Dateien nicht heruntergeladen werden dürfen, die für jedermann erkennbar rechtswidrig online gestellt wurden. Der Gesetzgeber geht davon aus, dass jeder weiß oder wissen muss, dass zum Beispiel die Film- oder Musikindustrie keine Dateien in Tauschbörsen einstellen würde.

Trotz dieser Gesetzesänderung wird es auch in Zukunft noch häufig fraglich sein, ob die Kopiervorlage im Internet „offensichtlich rechtswidrig“ online gestellt wurde. Denn viele Künstler, Autoren oder Filmemacher – ja selbst Unternehmen aus der Unterhaltungsindustrie – nutzen das Internet zunehmend als Verbreitungsmedium. Zum Teil stellen die Rechteinhaber selbst ihre Inhalte in Tauschbörsen ein. Liegt ein solcher Fall vor, sind die entsprechenden Dateien natürlich nicht offensichtlich rechtswidrig online gestellt worden. Vielmehr ist dies rechtmäßig geschehen. Solche Dateien dürfen selbstverständlich heruntergeladen werden.

Noch ein Hinweis: Lädt man aus einer Tauschbörse Dateien herunter, um sie anderen Nutzern wiederum zum Download anzubieten, ist dies keine zulässige Privatkopie. Die Privatkopieschranke gestattet das Vervielfältigen von Werken nur zum Gebrauch im privaten Umfeld (zu Hause, bei Freunden, Familie etc.). Hat man von vornherein vor, die heruntergeladenen Dateien zum Download freizugeben, ist schon das Herunterladen unzulässig.

---- WELCHE FOLGEN DROHEN? ----

Bietet man geschützte Inhalte in einer Tauschbörse an, begeht man eine Urheberrechtsverletzung. Diese kann sowohl von den Rechteinhabern (also zivilrechtlich) als auch durch die Staatsanwaltschaft (also strafrechtlich) verfolgt werden. Zum einen kann, wer erwischt wird, vom Rechteinhaber auf Unterlassung und Schadensersatz

2 verklagt werden. Dieser Schadensersatz kann dabei sehr hoch sein, denn er hängt meistens von der Zahl der angebotenen Werke ab. Wer also 1.000 Musikstücke – an denen er keine Rechte besitzt – bereitstellt, kann auf 1.000 Mal mehr Schadensersatz verklagt werden als jemand, der nur ein Stück zur Verfügung stellt. Ob und in welcher Höhe dann tatsächlich Schadensersatz gezahlt werden muss, müssen die streitenden Parteien (also Rechteinhaber und Uploader) außergerichtlich klären oder es wird vor Gericht entschieden. Nach eigenen Angaben hat die IFPI (International Federation of Phonographic Industries), die Interessenvertretung der großen Plattenfirmen, inzwischen international mehrere Tausend Fälle von Urheberrechtsverletzungen zur Anzeige gebracht. Davon sind 1.400 Verfahren abgeschlossen; die durchschnittliche Vergleichssumme soll 3.000 Euro betragen haben, wobei in Einzelfällen bis zu 15.000 Euro gezahlt wurden. Wie viele Verfahren davon in Deutschland geführt wurden und wie die Details der einzelnen Fälle aussehen, ist nicht bekannt.

Weiterhin kann jemand, der illegal Werke in Tauschbörsen anbietet, auch zu einer Gefängnisstrafe von bis zu drei Jahren und einer Geldstrafe (zusätzlich zum Schadensersatz) verurteilt werden. Verurteilungen zu Gefängnisstrafen sind bisher in Deutschland nicht bekannt geworden.

---- ANONYM IM NETZ? ----

Es ist für die Rechteinhaber schwierig, Tauschbörsennutzer zu verfolgen. Probleme bereitet es vor allem, ihre Identität festzustellen. Denn die Rechteinhaber können nur herausfinden, von welcher numerischen Adresse ein Werkstück angeboten wurde. Diese sogenannten IP-Nummern werden allerdings von den Firmen, die den Nutzern den Zugang zum Internet ermöglichen – den Internetzugangsprovidern (ISPs) wie T-Online, Freenet oder AOL – dynamisch vergeben, das heißt: Ein Nutzer bekommt bei jedem Login eine neue Nummer zugeteilt. Und die ISPs müssen – so jedenfalls die meisten deutschen Gerichtsentscheidungen – auf Anfrage den Rechteinhabern nicht bekannt geben, welchem Kunden zu welchem Zeitpunkt welche IP-Nummer zugeteilt war.

Etwas anderes ist es, wenn aus den oben genannten Gründen ein Strafverfahren eröffnet wird. In diesem Fall müssen die ISPs den Namen desjenigen bekannt geben, dem diese IP-Nummer zugewiesen war.

---- VON GLEICH ZU GLEICH ----

Was genau ist eigentlich eine Tauschbörse? Erst bei genauem Hinsehen offenbaren sich die Vorteile einer Technik, die auf den ersten Blick sehr simpel erscheint. Doch ihre Zukunft ist ungewiss.

Im Grunde handelt es sich bei Tauschbörsen um ein Verfahren, das das Weiterleiten von Dateien von einem Internetnutzer zum anderen ohne einen zentralen Verteiler ermöglicht. Der Fachausdruck dafür lautet „peer to peer“ (oft abgekürzt als P2P), was auf deutsch soviel bedeutet wie „von Gleich zu Gleich“. Es gibt keinen zentralen Server, auf dem eine Datei abgelegt ist, und von dem alle, die diese Datei haben wollen, sie herunterladen müssen – wie es zum Beispiel bei kommerziellen Angeboten der Fall ist: Wer einen Song haben möchte, ruft eine bestimmte Website auf, kauft ihn dort und lädt ihn herunter.

Nutzt man jedoch eine Tauschbörsensoftware, wie E-Donkey, Bittorrent oder Souseek, kann man mit ihrer Hilfe Dateien finden und herunterladen, die auf den Rechnern anderer Nutzer abgelegt sind. Die Nutzer werden damit zugleich auch Anbieter. Der Vorteil dieser Technik: Wenn viele Nutzer die Datei anbieten, können die Downloads auf sie verteilt werden. So wird die Last auf viele Schultern aufgeteilt, statt alle Daten von einem einzigen Server laden zu müssen.

Dafür müssen diese Nutzer aber ebenfalls eine solche Software auf ihrem Rechner laufen lassen, mit dem Internet verbunden sein und Dateien zum Herunterladen anbieten. Eigentlich müsste man eher von einem „Dateien-Tauschnetz“ (filesharing network) sprechen, doch sagen die meisten: „Ich habe mir die Datei aus einer Tauschbörse heruntergeladen.“

---- DER STARTSCHUSS: NAPSTER ----

Lange bevor Musiktauschbörsen populär wurden, wurde das P2P-Prinzip für andere Anwendungen genutzt. Das Usenet mit seinen Diskussionsforen etwa ist ein P2P-Netz; es existiert bereits seit 1979. Wirklich populär wurde die Technik allerdings erst 1998 durch Napster, die erste Tauschbörse im heutigen Sinne. Man spricht von einer ersten Generation, weil bei Napster zwar Dateien nach dem P2P-Prinzip ausgetauscht wurden, es aber noch einen zentralen Server gab, der Informationen darüber speicherte, wo welche Datei im Netz zu finden war. Diese zentrale Instanz war der Grund dafür, dass Napster als rechtswidrig eingestuft und verboten wurde.

---- VOLLSTÄNDIG DEZENTRAL: DIE ZWEITE GENERATION ----

2 Dagegen setzte die nachfolgende Technik auf dezentralisierte Dateiverzeichnisse. Nur noch die Software (die Filesharing-Clients) kommt von einem bestimmten Anbieter. Die getauschten Dateien und auch die Informationen darüber, wo sie zu finden sind, sind im Netz verteilt und unterliegen nicht der Kontrolle des Softwareherstellers.

Dennoch entschied das Oberste Gericht der USA, der US Supreme Court, in einem Grundsatzverfahren im Juni 2005, das die Tauschbörsenanbieter Grokster und Streamcast Networks für die Urheberrechtsverletzungen ihrer Nutzer verantwortlich gemacht werden können, da nicht nur die Technologie in Betracht gezogen werden müsste, sondern auch das Geschäftsmodell der beklagten Firmen. Diese hätten sich explizit als Napster-Nachfolger dargestellt und die Urheberrechtsverletzungen in Kauf genommen, ja sogar damit Werbung gemacht. Grokster und Streamcast Networks hätten die Urheberrechtsverletzungen als Kaufanreiz vermarktet und seien deshalb für die entstandenen Schäden verantwortlich.

Grokster hat inzwischen den Betrieb eingestellt, Streamcast Networks wurde im September 2006 von einem US-Gericht als rechtswidrig eingestuft. Zahlreiche andere Anbieter von Tauschbörsensoftware sind weiterhin am Markt.

---- WIE SIEHT DIE ZUKUNFT DER TAUSCHBÖRSEN AUS? ----

Bereits entwickelt, aber wegen einiger Kinderkrankheiten noch nicht sehr populär, ist die dritte Generation der Tauschbörsensoftware: Bei diesen Programmen soll entweder dafür gesorgt werden, dass Nutzer vollständig anonym Dateien austauschen können, oder dass mit technischen Hilfsmitteln nur noch vertrauenswürdige Teilnehmer beim Dateientausch mitmachen können. Auch versuchen einige Programmierer, Verfahren zu entwickeln, die verhindern, dass urheberrechtlich geschützte Dateien bereitgestellt werden können.

Eine weitere Variante ist der Versuch, Tauschbörsen kommerziell nutzbar zu machen. Mithilfe von DRM-Systemen könnten die Rechteinhaber dafür sorgen, dass Nutzer bezahlen müssen, wenn sie die in Tauschbörsen verbreiteten Dateien verwenden – also etwa Musikstücke anhören, Filme ansehen oder Ähnliches.

---- DIE TECHNIK IST NICHT DAS PROBLEM ----

Häufig wird in der Diskussion um das Urheberrecht der Eindruck erweckt, Tauschbörsen selbst stellen das Problem dar. Dabei hat die Technik mit der Art der Daten, die ausgetauscht werden, nichts zu tun.

Das Problem ist nicht die Technik an sich, sondern die Tatsache, dass in Tauschbörsen urheberrechtlich geschützte Inhalte – Musik, Filme, Bücher – zur Verfügung gestellt werden, ohne dass die Anbieter – meist Privatpersonen – dafür eine Erlaubnis haben. Die Inhaber der Rechte behaupten, dass ihnen dadurch Geld entgeht. Denn wenn jemand in einer Tauschbörse ein Musikstück kostenlos bekommen könne, werde er es nicht bei einem kommerziellen Anbieter kaufen; wenn jemand einen Film herunterladen könne, ohne dafür zu bezahlen, werde er nicht ins Kino gehen. Dementsprechend kommt die größte Kritik an Tauschbörsen derzeit von der Musik- und Filmindustrie.

---- WIE GROSS IST DER EINFLUSS VON TAUSCHBÖRSEN? ----

Die Behauptungen sind jedoch umstritten. Die Interessenverbände der Musik- und Filmindustrie veröffentlichen Zahlen, die belegen sollen, dass sie durch Tauschbörsen Geld verlieren. Ihre Argumentation ist simpel: Wenn in einer Tauschbörse eine Million Songs abgerufen werden, die die Downloader bei einem kostenpflichtigen Anbieter zu jeweils einem Euro hätten kaufen können, bedeute das einen Umsatzverlust von einer Million Euro. Nicht beachtet wird in solchen Rechenbeispielen, dass Tauschbörsennutzer viele der Stücke niemals abrufen würden, wenn sie dafür bezahlen müssten. Ein getauschter Song ist nicht gleichzusetzen mit einem nicht gekauften Song.

Studien zum Thema haben widersprüchliche Ergebnisse. Felix Oberholzer-Gee von der Harvard Business School und Koleman Strumpf von der University of North Carolina untersuchten, welche Stücke in Tauschbörsen abgerufen wurden – und wie sich diese Stücke verkauft haben. Ihr Ergebnis: „Filesharing hat – in unserer Stichprobe – keine statistisch signifikanten Auswirkungen auf den Verkauf eines gewöhnlichen Albums.“ Dagegen kommen Rafael Rob und Joel Waldfogel, Wissenschaftler von der University of Pennsylvania, in einer Studie zu dem Schluss, dass zumindest die US-Musikindustrie etwa ein Fünftel ihres Umsatzes eingebüßt habe, weil Titel auch in Tauschbörsen angeboten wurden.

---- TAUSCHBÖRSEN ALS CHANCE ----

Inzwischen gibt es viele Künstlerinnen und Künstler, die Tauschbörsen als Chance erkannt haben und sie dazu nutzen, bekannt zu werden. Für Musiker zum Beispiel ist es sehr schwierig, eine Firma zu finden, die ihre Musik weltweit vermarktet, denn das ist sehr teuer. Musik in Tauschbörsen anzubieten, kostet dagegen so gut wie nichts. Sie dort abrufbar zu machen, kann dazu führen, dass mehr Menschen die Musik kennenlernen und dann eventuell CDs einer Band kaufen oder ihre Konzerte besuchen. Einer der prominentesten Tauschbörsenbefürworter ist Chris Blackwell, Gründer der Plattenfirma Island Records, die Musiker wie U2 und Bob Marley bekannt gemacht hat. Gegenüber der New York Times sagte er, wenn Musik getauscht wird, ist das Werbung, und Alben verkaufen sich auf lange Sicht besser.

Daneben werden P2P-Netze für eine ganze Reihe von Anwendungen genutzt, die das Urheberrecht gar nicht berühren. Wissenschaftler tauschen darüber Forschungsdaten aus, Softwarehersteller vertreiben ihre Programme mithilfe der P2P-Technik. Und nicht zuletzt kann die Technik auch dabei helfen, Hobbys nachzugehen – etwa um mit Freunden große Digitalfotos auszutauschen. Auch sind die technischen Möglichkeiten der Peer-to-Peer-Technologie bei weitem nicht ausgereizt. Denn P2P-Technologie kann auch dazu genutzt werden, ein effizienteres Speicher-Management zu unterstützen oder die „verteilte Suche“, also die Suche auf vielen unterschiedlichen Servern zur gleichen Zeit, zu ermöglichen.

Daher wehren sich Informatiker, Programmierer und andere Wissenschaftler gegen die Kriminalisierung der P2P-Technologie, denn wie keine andere zuvor erlaube sie eine effiziente Nutzung des Internets zum Datenaustausch. Würden File-sharing-Netze verboten, würden damit auch ihre rechtmäßigen Anwendungen unterbunden. Für die Technologie wäre das ein großer Rückschritt. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Creative Commons: Andere Zeiten, andere Lizenzen > S. 219

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Mix, Burn & R.I.P.: Auf der Website des Tauschbörsenkenners Janko Röttgers ist auch sein Buch zur Geschichte und Zukunft von P2P unter einer Creative-Commons-Lizenz vollständig und kostenlos erhältlich. > www.mixburnrip.de

- The Effect of File Sharing on Record Sales: An Empirical Analysis, Studie von Felix Oberholzer-Gee und Koleman Strumpf (Englisch, PDF, 360 KB).
> www.nber.org/~confer/2004/URCs04/felix.pdf
- Piracy on the High C's: Music Downloading, Sales Displacement, and Social Welfare in a Sample of College Students, Studie von Rafael Rob und Joel Waldfogel (nur Zusammenfassung, Volltext kostenpflichtig). > www.nber.org/papers/w10874

Till Kreuzer

BOOTLEGGING LIVE-MITSCHNITTE SELBST GEMACHT

2

Bootlegs sind begehrte Sammlerartikel mit Seltenheitswert. Längst ermöglicht es die Digitaltechnik, ungenehmigte Ton- und Bildaufnahmen von Live-Konzerten in akzeptabler bis hervorragender Qualität herzustellen. Die Musikindustrie geht – nicht zuletzt aus diesem Grund – gegen die Herstellung und den Vertrieb von Bootlegs rigoros vor. Rechtsgrundlage hierfür sind Urheber- und Leistungsschutzrechte.

Als Bootlegs werden (unter anderem) Aufnahmen von Live-Konzerten bezeichnet, die nicht von den Musikautoren und den Künstlern genehmigt wurden. Interessant sind sie vor allem für Sammler und wahre Fans, da Bootlegs im Regelfall unveröffentlichte Aufnahmen enthalten. Selbst wenn dies ausnahmsweise nicht der Fall ist, etwa weil auch ein offizieller Mitschnitt des gleichen Konzerts angeboten wird, bleiben Bootlegs für manche begehrt. Sie erscheinen meist in kleiner Auflage und haben dadurch Seltenheits-, also Sammlerwert.

Das Phänomen des Bootlegging ist keineswegs erst mit dem Aufkommen der Digitaltechnik entstanden. Schon Anfang des 20. Jahrhunderts existierten Aufnahmetechniken, die unautorisierte Mitschnitte von Konzerten ermöglichten.

---- URHEBERRECHT UND BOOTLEGS ----

Das ungenehmigte Mitschneiden von Live-Konzerten ist urheberrechtlich unzulässig. Hierin liegt eine Vervielfältigung der Darbietungen auf der Bühne einerseits und der öffentlich aufgeführten Musikstücke andererseits. Sowohl die ausübenden Künstler (also die Interpreten) als auch die Musikurheber (Textautoren und Komponisten) werden hierdurch in ihren Rechten verletzt. Neben der eigentlichen Herstellung der Bootlegs ist auch ihr Vertrieb, egal ob in Form von Tonträgern oder als Dateien über das Internet, urheberrechtlich nicht gestattet. Will man Konzerte mitschneiden und

die Aufnahmen vertreiben, braucht man die Zustimmung der Rechteinhaber, also der ausübenden Künstlerinnen und Künstler und der Urheber.

In die Rechte der Tonträgerhersteller (also vor allem der Plattenindustrie) greifen Bootlegs dagegen nicht ein. Zwar gesteht das Urheberrechtsgesetz den Tonträgerherstellern an den von ihnen produzierten Tonaufnahmen ein dem Urheberrecht ähnliches Recht, das sogenannte Leistungsschutzrecht, zu. Dieses erstreckt sich aber nur auf die Nutzung des Tonträgers selbst und schützt damit die Tonträgerhersteller vor allem vor der ungenehmigten Vervielfältigung und Verbreitung der einmal auf einem materiellen Träger (zum Beispiel einem Masterband) festgelegten Aufnahmen. Bei einem nicht autorisierten Mitschnitt eines Live-Konzerts wird jedoch keine schon bestehende Aufnahme (und damit kein Tonträger) vervielfältigt, sondern es wird eine neue Aufnahme hergestellt.

Dass die Musikindustrie dennoch eigenhändig gegen Bootlegs vorgehen kann, lässt sich darauf zurückführen, dass sie sich von den Interpreten und Musikurhebern im Regelfall vertraglich ermächtigen lässt, deren Rechte geltend zu machen.

---- BOOTLEGS ALS PRIVATKOPIE? ----

Bootlegs anzufertigen ist im Übrigen auch dann nicht gestattet, wenn man die Aufnahmen nur zum privaten Gebrauch anfertigt und gar nicht vorhat, sie weiterzugeben. Die Privatkopierschranke, die Vervielfältigungen zu privaten Zwecken generell gestattet, ist hier nicht anwendbar. Sie ist in Bezug auf derartige Vervielfältigungen vielmehr ausdrücklich eingeschränkt. Im Gesetz heißt es, dass die Aufnahme von öffentlichen Aufführungen (etwa von Musik) und Vorführungen (gilt zum Beispiel für ungenehmigte Mitschnitte im Kino) von Werken stets nur mit Einwilligung des Berechtigten zulässig ist.

Das Gleiche wird häufig auch gelten, wenn man ein Bootleg kopiert, das ein anderer aufgenommen hat. Denn die Privatkopierschranke untersagt es, Vervielfältigungen von Vorlagen zu machen, die „offensichtlich rechtswidrig hergestellt wurden“. Wenn es also ohne Weiteres erkennbar ist, dass die CD oder Datei einen ungenehmigten Mitschnitt enthält, darf man sie auch nicht kopieren.

Wer sich hierüber hinwegsetzt, dem drohen zivilrechtliche Schadensersatz- und Unterlassungsansprüche und unter Umständen sogar strafrechtliche Verfolgung.

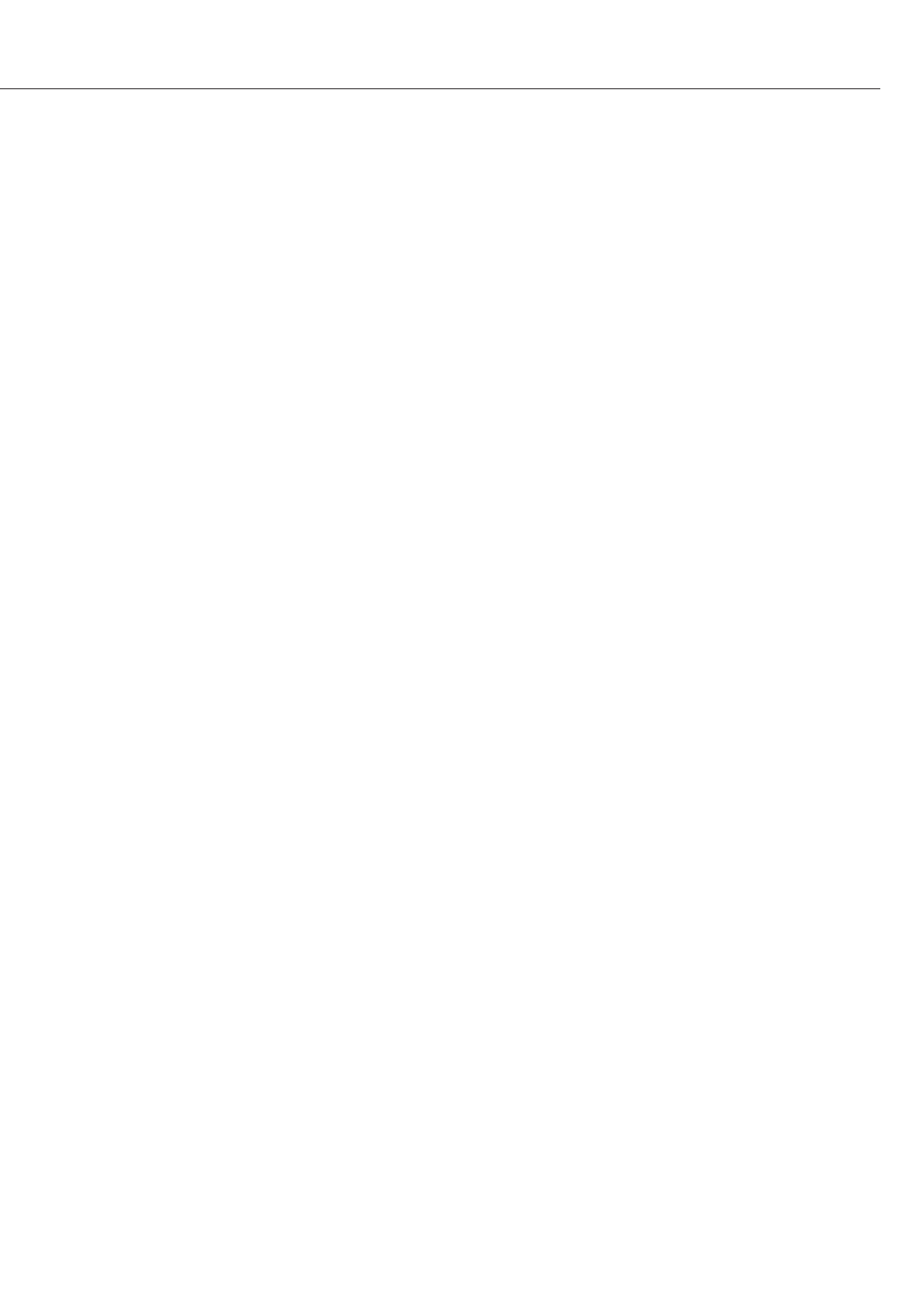
◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Musik und Filme kopieren: Privatkopie und Co. > S. 23

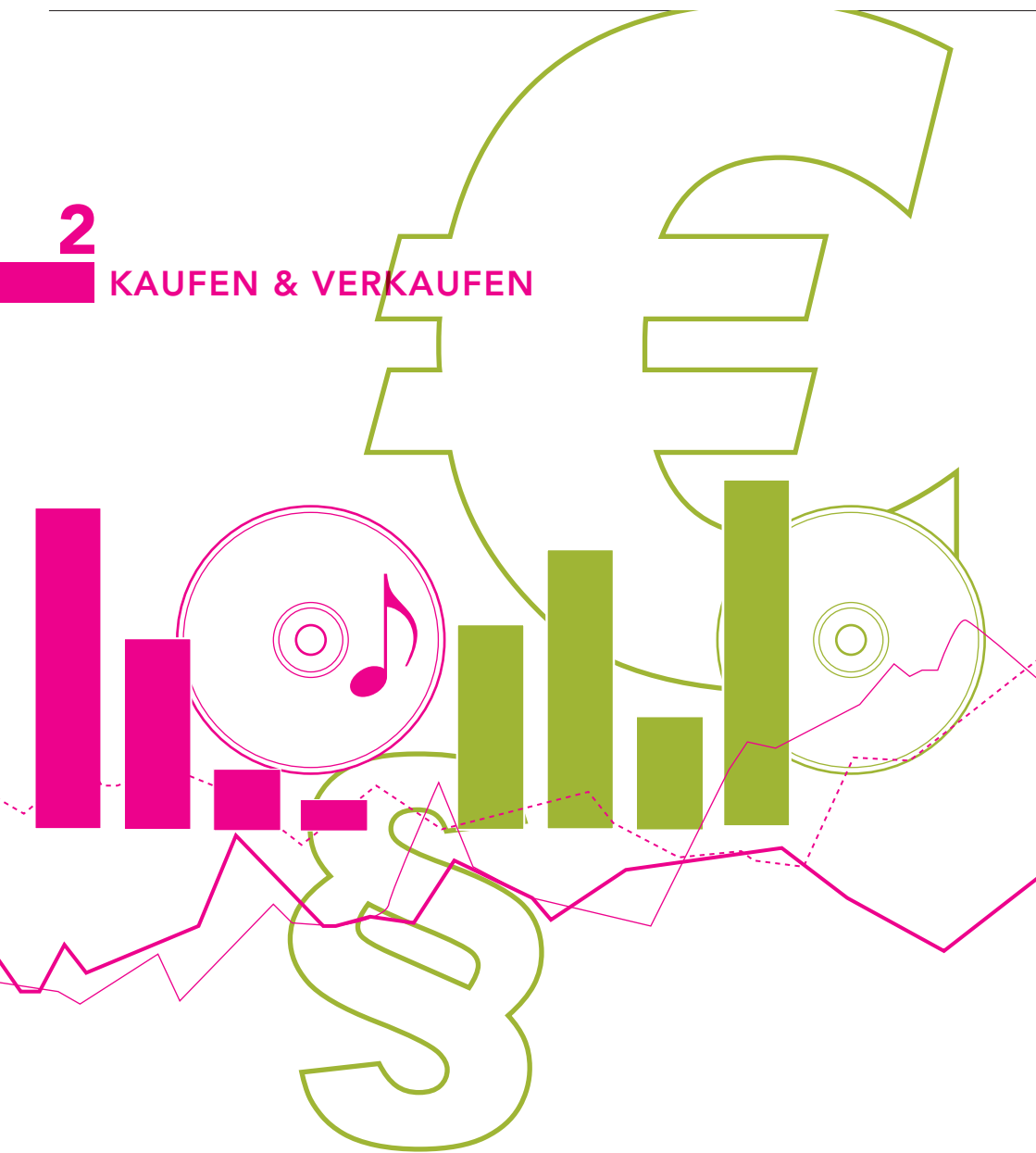
.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Wikipedia zur Praxis und Geschichte des Bootlegging
> <http://de.wikipedia.org/wiki/Bootleg>
- Hotwacks: seit den 70er-Jahren gepflegtes Archiv aller verfügbaren Bootlegs (kostenpflichtiges Angebot auf Englisch) > www.hotwacks.com
- Telepolis: Home Taping Saves Music – Vom Raubkopierer und Tauschbörsianer zum Erhalter verlorenen Kulturguts > www.heise.de/tp/r4/artikel/20/20453/1.html



2

KAUFEN & VERKAUFEN



Oliver Passek, Till Kreutzer

CDS, MUSIK, SOFTWARE VERKAUFEN **MATERIELL ODER IMMATERIELL IST DIE FRAGE**

Urheberrechtlicher Schutz umfasst das ausschließliche Recht des Urhebers (beziehungsweise Rechteinhabers) ein geschütztes Werk in den Verkehr zu bringen. Das bedeutet, dass man eigentlich eine Zustimmung braucht, wenn man Musik-CDs oder Computerprogramme verkaufen oder weitergeben will. Weil das aber ziemlich umständlich wäre, gibt es Sonderregeln. Dabei unterscheidet man zwischen materiellen und immateriellen Werkstücken.

---- MATERIELLE WERKTRÄGER ----

Für materielle Werkträger wie CDs oder DVDs gilt zunächst: Will man diese erstmalig in Verkehr bringen (zum Beispiel CDs mit neuen Songs pressen und verkaufen), benötigt man eine Lizenz. Anders ist die Lage bei gebrauchten CDs oder DVDs, die also schon einmal verkauft worden sind. Sie dürfen ohne Weiteres weiterverkauft werden. Das ergibt sich aus dem sogenannten Erschöpfungsgrundsatz, der besagt, dass sich das Verbreitungsrecht an Werkstücken, die einmal im Raum der Europäischen Gemeinschaft (EG) von Berechtigten in Umlauf gebracht wurden, erschöpft. Es spielt hierbei keine Rolle, ob die Werkstücke (zum Beispiel Shareware-CDs) kostenlos auf den Markt gebracht oder verkauft wurden.

Der Erschöpfungsgrundsatz gilt bei allen Werkarten gleichermaßen. Es spielt keine Rolle, ob es sich um Werkträger mit Software, Filmen oder Musik handelt. Einmal auf dem Markt dürfen alle frei weiterverkauft werden. Allerdings muss man beachten, dass das Verbreitungsrecht sich immer nur in Bezug auf einen bestimmten Werkträger erschöpft, nicht aber auf das Musikstück, den Film oder das Foto an sich. Das bedeutet, dass ich nur diejenigen CDs weiterverkaufen oder verschenken darf, die tatsächlich schon einmal auf dem Markt waren. Kaufe ich mir also die neue CD von Madonna, darf ich diese CD frei weitergeben. Ich darf aber nicht neue CDs mit den hierauf befindlichen Stücken von Madonna herstellen und verkaufen. Dafür müsste ich erst entsprechende Nutzungsrechte erwerben.

---- KAUFEN UND VERKAUFEN VON KOPIEN ----

2 Kopien dürfen – anders als Originale – nicht ohne Zustimmung des Berechtigten verkauft werden. Das bedeutet, dass es nicht zulässig ist, eine CD zu kaufen, sich von ihr Kopien zu brennen und diese dann weiterzuverkaufen. Ausnahmen gelten nur, wenn der Rechteinhaber eine solche Vorgehensweise ausdrücklich gestattet, was jedoch – jedenfalls bei kommerziellen Produkten – praktisch nie vorkommt. Weitergeben darf ich Kopien nur im Rahmen der Privatkopieschranke. Diese gestattet es, Vervielfältigungsstücke für den privaten Gebrauch anzufertigen, also für die rein private Nutzung durch einen selbst, Freunde oder Familienmitglieder.

Wenn man aber eine Kopie kauft, ist das ebenso wenig eine Urheberrechtsverletzung, wie eine solche in Besitz zu haben. Ein praktisches Beispiel: Kaufe ich auf dem Flohmarkt gebrannte DVD-Kopien, begehe ich selbst keinen Verstoß gegen das Urheberrecht, sondern nur der Verkäufer.

Im Übrigen: Die Privatkopieschranke besagt, dass man kein eigenes Original besitzen muss, um eine Kopie für persönliche Zwecke erstellen zu dürfen. Das führt einerseits dazu, dass man Fernsehsendungen aufnehmen oder aus Büchern in der Bibliothek Seiten kopieren darf. Auch darf man sich von der CD eines Freundes oder einer Freundin eine Kopie machen. Genauso zu beurteilen ist der Fall, wenn man eine (Original-)CD kauft und (wenn sie nicht gerade kopiergeschützt ist) sich von ihr eine Kopie brennt und dann das Original wieder verkauft. Wie gesagt: zwar darf man Kopien nicht verkaufen, Originale aber schon. Und außerdem darf man die Kopie behalten, weil man eben Privatkopien auch anfertigen und besitzen darf, wenn man kein Original hat.

---- IMMATERIELLE WERKSTÜCKE (DATEIEN) ----

Ob auch immateriell gespeicherte Werkexemplare, wie zum Beispiel Musikdateien, weiterverkauft werden dürfen, ist nicht einfach zu beantworten. Ein Beispiel: Ein Nutzer kauft sich bei I-Tunes eine Musikdatei und lädt diese auf seinen Computer herunter. Darf er diese „Original-Datei“ später beispielsweise bei E-Bay weiterverkaufen? Die Frage drängt sich auf angesichts der Tatsache, dass immer mehr Musik und Filme statt auf CD oder DVD über Onlinedienste in immaterieller Form erworben werden. Die Rechtslage ist allerdings umstritten. Einige Rechtsexperten sind der Ansicht, dass die Kundinnen und Kunden in solchen Fällen ebenso einen Wertgegen-

stand erwerben, wie zum Beispiel beim Kauf einer Audio-CD, auf der die gleichen Musikstücke enthalten sind.

Aufgrund dieser Vergleichbarkeit müsse der Erschöpfungsgrundsatz auch auf Dateien Anwendung finden. Das würde bedeuten, dass unser Nutzer die bei I-Tunes gekaufte Musikdatei (und nur diese; also keine Kopie davon und auch keine CD, auf die sie gebrannt wurde) auch bei E-Bay oder anderen Onlinehandelsdiensten weiterverkaufen dürfte. Hiergegen wenden andere Experten ein, dass der Wortlaut des Urheberrechtsgesetzes eine Erschöpfung für immaterielle Werkstücke nicht ausdrücklich vorsieht. Da zu diesem Problem noch keine gerichtlichen Entscheidungen vorliegen, ist bisher unklar, ob ein Weiterverkauf von Dateien nach deutschem Urheberrecht zulässig ist.

Selbst wenn man der Ansicht folgen würde, nach der der Erschöpfungsgrundsatz auch auf digitale Werkexemplare angewendet werden kann, stellt sich ein weiteres rechtliches Problem: Sehr häufig untersagen die Anbieter solcher Dateien in ihren allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB), dass ihre Produkte weiterverkauft werden. Zwar ist eine solche Vertragsklausel nicht unbedingt wirksam (AGB-Klauseln, die Verbraucher unangemessen benachteiligen, sind nichtig und müssen nicht befolgt werden). Auch diesbezüglich gibt es jedoch noch keine zwingenden rechtlichen Erkenntnisse, vor allem keine gerichtliche Entscheidung des Bundesgerichtshofs. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. > www.vzbv.de/go
- Till Kreuzer: Verbraucherschutz bei digitalen Medien, 2006.
> www.vzbv.de/mediapics/anlage_pm_digitale_medien_06_2006_copy.pdf

Jan Michael Ibl

HÖRBÜCHER WER HÖREN WILL, MUSS LESEN

2

„Alles, was man wissen muss“ – in Form des Bildungskanons von Literaturprofessor Dietrich Schwanitz – passt auf 697 Seiten, auf zwölf Hörbuch-CDs, oder auf einen winzigen MP3-Player. Als MP3 kann man Schwanitz' Werk jedoch bisher noch bei keinem der bekannten Hörbuchanbieter erwerben. Der Käufer muss also selbst CDs ins praktische MP3-Format „ripen“. Aber ist das legal?

---- ANBIETER UND BEDINGUNGEN ----

Zwar wächst das Angebot an Hörbuchdownloads – mit Kopierschutz und ohne. So gibt es Harry Potters Abenteuer – als Hörbuch sonst bis zu 27 CDs pro Band – inzwischen sogar als Downloadgesamtausgabe. Die heruntergeladene Datei ist allerdings per sogenanntem Digital Rights Management (DRM) kopiergeschützt und lässt sich längst nicht auf jedem MP3-Player wiedergeben. Groß im Rennen auf dem Hörbuchmarkt sind also neben dem Buchhändler (an der Ecke oder im Internet) die Downloadshops, die Hörbücher ausschließlich zum Herunterladen verkaufen.

Daneben gibt es Anbieter, die Hörbücher zum Download kostenfrei abgeben, wie etwa Vorleser.net. Allerdings gelten auch hier bestimmte Bedingungen. Denn in Deutschland erlischt zwar das Urheberrecht siebenzig Jahre nach dem Tod des Urhebers eines Werkes – die Märchen der Gebrüder Grimm sind also längst gemeinfrei, wie der Fachausdruck dafür heißt. Die Beteiligten an einem Hörbuch – Sprecher, Regisseur und andere – schaffen aber selbst ein neues Werk und erwerben damit Urheberrechte an diesem Werk.

So bietet Vorleser.net kostenfrei Hörgeschichten von rund 60 längst verstorbenen Autoren, von erwähnten Grimms Märchen bis zu Mordfällen, die Sherlock Holmes aufklärt. Der Anbieter erlaubt in den Nutzungsbedingungen ausdrücklich die private Weitergabe auf Datenträgern, etwa auf selbst gebrannten CDs, schränkt aber ein: Die Dateien dürfen nicht verkauft oder in Tauschbörsen angeboten werden; ebenso ist es verboten, die Stücke zu verändern – und „auch die Dateibezeichnungen

der MP3-Dateien sind unverändert zu lassen.“ Auch wenn die Regel, Dateinamen nicht zu verändern, ungewöhnlich ist und in der Praxis kaum durchsetzbar erscheint: Wer diese Nutzungsbedingungen akzeptiert und damit einen rechtsgültigen Vertrag schließt, ist daran gebunden. Eine Ausnahme bestünde dann, wenn eine solche Klausel rechtlich unwirksam wäre, was aber im Einzelfall zu prüfen ist und nicht generell beantwortet werden kann.

---- DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT GEGEN UNERLAUBTE KOPIEN ----

Bei kommerziell zum Download angebotenen Hörbüchern setzen die Anbieter auf technische Hürden, die das Kopieren verhindern sollen. Die Hersteller gehen dabei unterschiedliche Wege. Der US-Vorreiter bei Downloadhörbüchern, Audible, setzt auf DRM – ebenso wie Apples Online-Musikladen I-Tunes, der Hörbücher diverser Anbieter, darunter auch Audible selbst, im Sortiment hat.

Die angebotenen Dateien sind keine MP3-Dateien, sondern liegen in einem je eigenen Format vor. Abspielbar sind sie nur mit spezieller Software und auf bestimmten Playern, die das jeweilige Format unterstützen. Das DRM-System Fairplay, das Apple im I-Tunes-Musicstore verwendet, ist ausschließlich mit Apples eigenem MP3-Player I-Pod oder der dazu gehörigen Software I-Tunes abspielbar. Die gibt es zwar für Windows und Macintosh, nicht aber für Linux oder andere Plattformen. Audible wiederum veröffentlicht eine lange Liste mit kompatiblen Playern vieler Hersteller.

Beiden Anbietern gemein sind technische Einschränkungen beim Kopieren und Brennen. So erlaubt es Apple, DRM-geschützte Dateien auf bis zu fünf Endgeräten, also MP3-Playern oder Computern, zu aktivieren. Hörbücher lassen sich wie I-Tunes-Songs unbegrenzt auf CD brennen und auf beliebig viele I-Pods übertragen. Allerdings lässt sich eine sogenannte Wiedergabeliste, das heißt eine individuelle Zusammenstellung von Titeln, nur sieben Mal auf CD brennen. Über Audible gekaufte Hörbücher lassen sich ein Mal brennen und auf drei Endgeräten, egal ob PC oder MP3-Player, wiedergeben.

Dafür, dass mehr mit legalen Methoden erst gar nicht möglich ist, sorgt das DRM: Ist die maximale Zahl an Kopien gebrannt, verweigert das Programm beim nächsten Brennversuch den Dienst. Um ein Hörbuch auf einem weiteren Computer freizuschalten, muss der PC sich über das Internet mit I-Tunes oder Audible verbinden.

Allerdings: Ist ein Hörbuch erst als Audio-CD gebrannt, lässt es sich beliebig oft weiterkopieren und auch in eine gewöhnliche MP3-Datei umwandeln, die auf praktisch jedem Player abspielbar ist. Sowohl nach den Nutzungsbedingungen von Audible wie von I-Tunes ist das aber rechtswidrig. Audible erklärt zudem, dass beim ersten, legalen Brennen ein digitales Wasserzeichen in die Daten eingebettet wird. So könnten Kunden, die illegal kopieren, identifiziert und Verstöße geahndet werden.

---- WASSERZEICHEN KONTRA DRM ----

Die Wasserzeichen-Technologie ist auch bei anderen Anbietern im Einsatz. Diese Alternative zu technischen Kopierschranken kommt unter anderem vom Fraunhofer-Institut für Integrierte Publikations- und Informationssysteme. Sie setzt allein auf Abschreckung: Der Händler kann Kunden per individuellem Wasserzeichen identifizieren, wenn diese die Dateien illegal in Umlauf bringen, etwa in Tauschbörsen. Diese Technik verwenden unter anderem die Händler Soforthoeren.de, Claudio.de und Libri.de. Vorteil der Technik: Der Kunde bekommt – bis auf das unhörbare Wasserzeichen – „normale“ MP3-Dateien. Die kann er problemlos auf jedem noch so einfachen MP3-Player, all seinen Rechnern mit unterschiedlichen Betriebssystemen mit Software nach Wahl abspielen und auf CD brennen. Oder etwa für das MP3-fähige CD-Autoradio als MP3-CD brennen.

Die Anbieter, die mit dem Fraunhofer-Wasserzeichen arbeiten, kommen ohne Kopierschutz aus. Wie viele Kopien der Kunde anfertigen darf, legen die Händler in ihren Geschäftsbedingungen fest. Claudio.de und Libri.de etwa verweisen ausdrücklich darauf, dass Hörbuchdateien gebrannt und kopiert werden dürfen. Das gilt ausschließlich für den individuellen Gebrauch, jedoch nicht für Familie, Freunde und Bekannte. Diese Regelung widerspricht eigentlich der sogenannten Privatkopierschranke im Urheberrecht, die vorsieht, dass man für den Konsum im privaten Umfeld einzelne Vervielfältigungen von Werken herstellen darf – und zu diesem Umfeld wird gewöhnlich auch die Familie und der Freundeskreis gerechnet. Es sind also Zweifel daran angebracht, ob eine solche Klausel rechtlich wirksam ist, aber eine Rechtsprechung existiert hierzu noch nicht. Eine Weiterübertragung der Rechte an Dritte ist bei den meisten Händlern ausdrücklich ausgeschlossen. Das heißt: Es würde gegen die Vertragsbedingungen verstoßen, die Hörbuchssammlung zu verkaufen, selbst wenn die Besitzerin die Dateien auf ihren eigenen Datenträgern vollständig löscht.

Ohnehin erwirbt der Kunde beim Kauf von Download-Hörbüchern im Regelfall kein Eigentum, sondern nur ein Nutzungsrecht an den Inhalten. Der Anbieter Libri.de befristet dieses Recht sogar in seinen Allgemeinen Geschäftsbedingungen „auf einen Zeitraum von 30 Jahren ab dem Zeitpunkt des erstmaligen Downloads des bestellten Titels“.

---- DIE ALTERNATIVE: RUND, AUS POLYCARBONAT ----

Bisher wird bei Hörbüchern auf CD so gut wie nie DRM eingesetzt – im Gegensatz zu Hörbuchdownloads und immer mehr Musik-CDs. Es gilt meist dasselbe wie bei ungeschützten Musik-CDs: Kopieren für den individuellen Gebrauch ist erlaubt, egal, ob man die Datei in ein MP3 umwandeln oder auf CD brennen will. Selbst einzelne Kopien für den privaten Gebrauch Dritter können zulässig sein. CD-Besitzer dürfen ihre Originale ganz legal weiterverkaufen.

Nachteil der CDs: sie sind in der Regel etwas teuer als Downloads. Außerdem: Wer Hörbücher nur noch unterwegs in S-Bahn oder Auto hört, dem kann das Umwandeln dutzender CDs vor dem Genuss schnell zur Last werden. Denn 27 Harry-Potter-CDs sind weder handlich genug für unterwegs, noch lassen sie sich an einem Nachmittag ins MP3-Format rippen. Es sei denn, Zauberlehrling Harry gibt schon auf CD 1 etwas von seinen Tricks preis. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Fraunhofer-Institut für Integrierte Publikations- und Informationssysteme: Informationen zu digitalen Wasserzeichen > www.ipsi.fraunhofer.de/merit



3

SELBER MACHEN

**MUSIK
SENDEN
TEXTE
BILDER
FILME
SOFTWARE
WAS NOCH?**



MUSIK

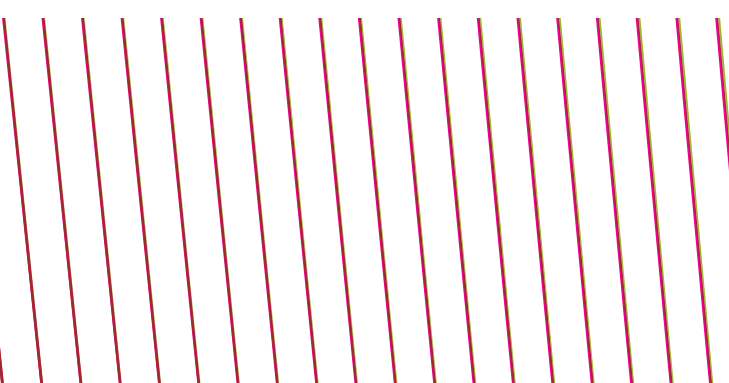
Durch die Digitaltechnik haben sich vielfältige neue Möglichkeiten ergeben, eigene Musik zu komponieren, zu produzieren und zu vertreiben, aber auch sich von der Musik anderer inspirieren zu lassen, diese zu sampeln und zu remixen und daraus etwas Neues zu schaffen. Vor dem Tor zu diesem Schlaraffenland steht jedoch das Urheberrecht, das die Verwendung fremder Stücke – auch in Teilen – nur unter besonderen Umständen erlaubt. Auch der Vertrieb von Musik ändert sich, wenn Musik als Datei vorliegt und nicht mehr auf Vinyl oder Plastikscheibe. Mit Netzlabeln sind neue Vertriebswege entstanden, die – wie manche sagen – die Industrie unweigerlich verändern werden.

SENDEN

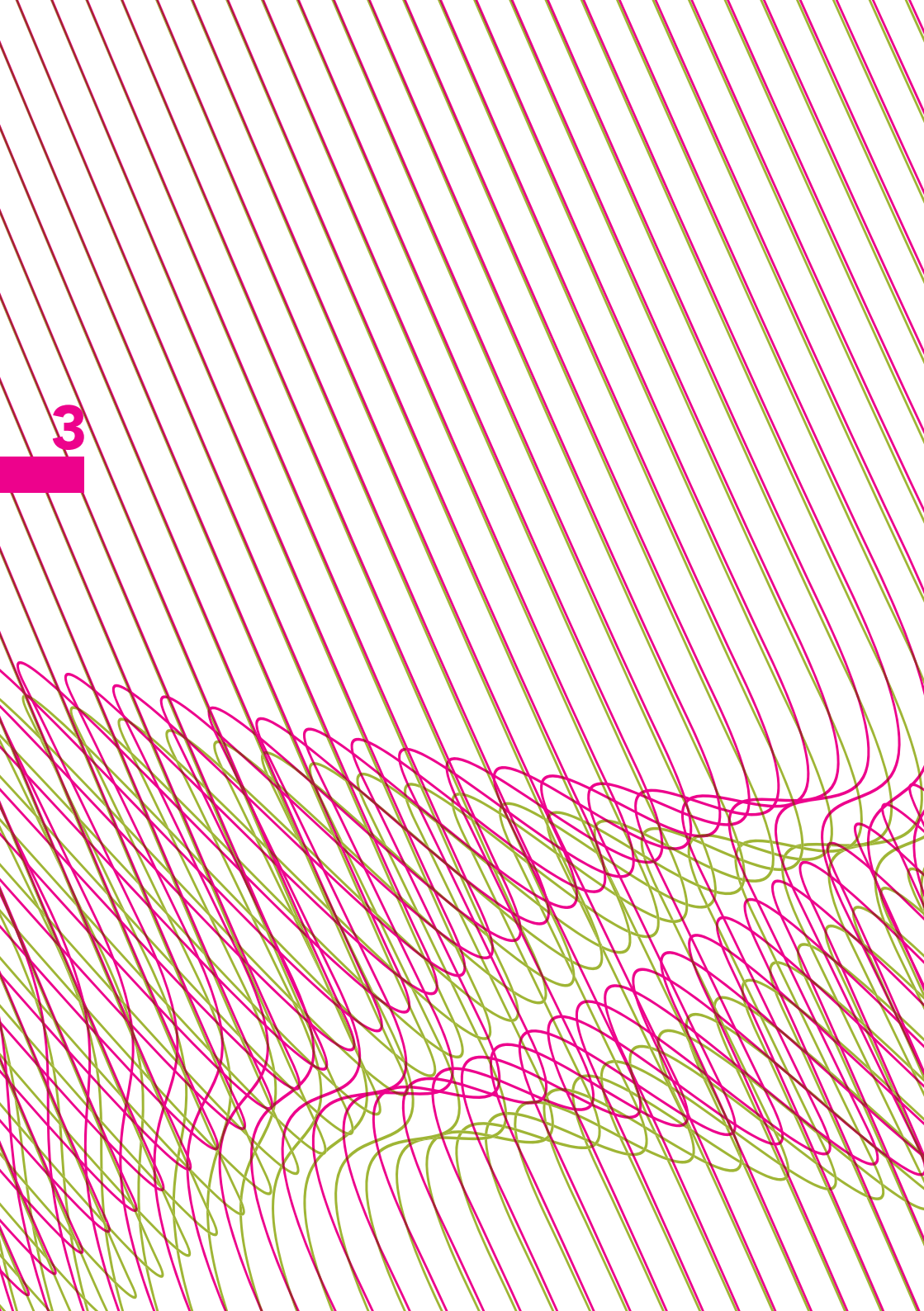
Im Netz kann jeder mit wenigen Klicks (und etwas Geschick und Wissen) selber seine Botschaften nicht über den Äther, aber in die Leitungen des Cyberspace senden. Internetradios und Podcasts finden ihre Hörerinnen und Hörer rund um die Welt. Was gilt es urheberrechtlich zu beachten, wenn man seine eigene Radiosendung oder Podcast produzieren will? Antworten gibt es in dieser Rubrik.

TEXTE

Es muss nicht immer Hightech sein: Auch das ehrwürdige Handwerk des Schreibens ist von den Veränderungen der Digitalisierung nicht verschont geblieben. Dabei geht es nicht nur um die illegale Verbreitung von E-Books, sondern auch um so alte Praktiken wie das Abschreiben. Nur gibt es jetzt das Internet als Vorlage. Texte veröffentlichen und verarbeiten, richtig zitieren und übernehmen sind Themen, die hier behandelt werden.



3



BILDER

Wir leben in einer Bilderwelt. In Zeitschriften, im Fernsehen, im Internet – überall bieten Bilder ein Mehr an Information. Fotografie und Bildbearbeitung sind aber auch längst Alltagsaktivitäten. Was man urheberrechtlich beachten muss, wenn man Bilder macht, fotografiert oder bearbeitet, steht in dieser Rubrik.

FILME

Ob Spielfilm oder Dokumentarfilm – Urheberrechtsregelungen gibt es auch hier. Egal ob man im Spielfilm im Hintergrund den Fernseher laufen lässt oder in einem Dokumentarfilm fremdes Filmmaterial kommentieren will, eine grundlegende Kenntnis urheberrechtlicher Verfahrensweisen ist notwendig. Schon allein, um die eigenen Rechte zu schützen.

SOFTWARE

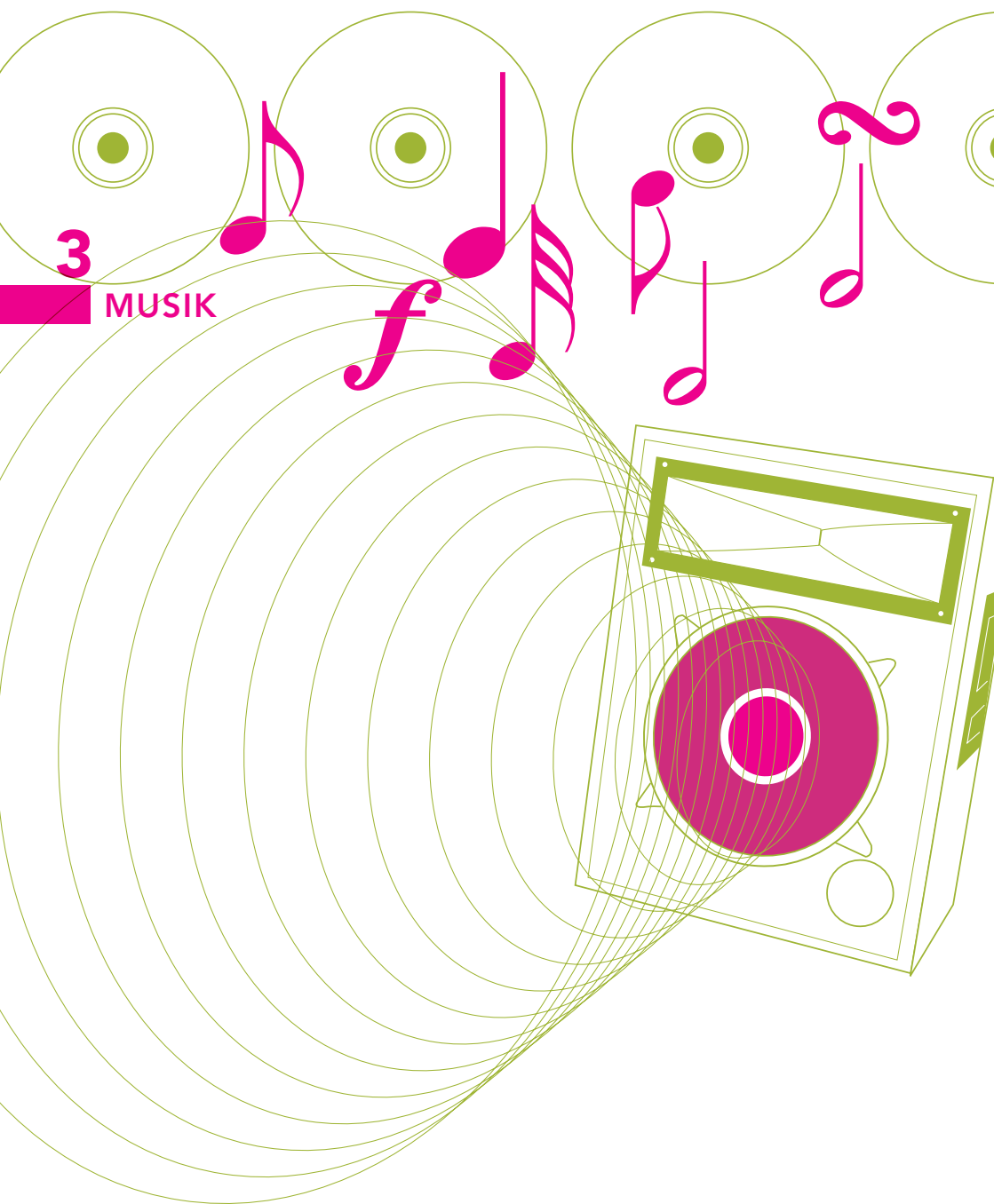
Wer Software selber schreibt, hat mit dem Programmieren eigentlich schon genug zu tun. Doch dazu kommen eine Vielzahl rechtlicher Details: Wann darf man Code aus anderen Programmen verwenden? Welchen Schutz bietet das Urheberrecht? Welche Lizenz sollte man für das eigene Programm verwenden?

WAS NOCH?

Das Internet ist das Medium der unbegrenzten Möglichkeiten. Man kann Musiksamples finden und in die eigenen Stücke einbauen, ebenso Software-Code und Videoschnipsel. Aber es gibt noch vieles mehr. In dieser Rubrik erfahren Interessierte, was zu beachten ist, wenn man Websites selber bauen oder ein Radioprogramm ins Netz stellen will.

3

MUSIK



Valie Djordjevic

VERÖFFENTLICHEN GEHÖR FINDEN UND GELD DAMIT VERDIENEN

Wer seine Musik nicht nur im Proberaum spielen, sondern sie der Welt zu hören geben will, muss sie irgendwie veröffentlichen. Damit dabei nichts schiefeht, gibt es das Urheberrechtsgesetz, das Musiker, Komponisten und Texter vor dem Missbrauch ihrer Werke schützt.

---- WAS BEDEUTET URHEBERRECHTSSCHUTZ UND WIE ENTSTEHT ER? ----

Es ist nicht ganz einfach zu verstehen, wie Musikstücke geschützt werden. Aus rechtlicher Sicht setzt sich das zu veröffentlichende Endprodukt, also die Einspielung während eines Konzerts oder die Aufnahme eines Songs auf CD, nämlich aus vielen Einzelleistungen zusammen, an denen jeweils eigenständige Schutzrechte bestehen.

Dabei sind vor allem Urheber- und Interpretenrechte zu unterscheiden. Das Urheberrecht schützt grundsätzlich alle Werke der Literatur, Wissenschaft und Kunst – dazu gehört selbstverständlich auch Musik, gleichgültig, ob klassische oder Unterhaltungsmusik. Der Urheberrechtsschutz an einem Musikstück – einem Lied, einer Oper oder Symphonie – bezieht sich dabei nicht auf die Einspielung oder Aufnahme, etwa auf die CD oder das Tape, auf dem es gespeichert ist. Geschützt ist vielmehr die Tonfolge, aus der das Musikstück besteht.

Ebenfalls – und hiervon unabhängig – geschützt ist der Songtext. Er ist aber kein Werk der Musik, sondern ein Sprachwerk. Sind Textautor und Komponist unterschiedliche Personen, liegen die Rechte an dem, was gemeinhin als das Musikstück (also Text und Musik) verstanden wird, in unterschiedlichen Händen.

---- MEHRERE URHEBER ----

Noch komplizierter wird die Rechteinhaberschaft an einem Musikstück, wenn es – wie so oft – von mehreren Menschen gemeinsam geschrieben wurde. Dann haben alle Urheber gleichermaßen die Entscheidungsbefugnis über die Verwertung des Musikwerkes (und gegebenenfalls der Texte). Egal, was mit dem Stück gemacht werden soll: Alle Miturheber müssen zustimmen.

Der Urheberrechtsschutz entsteht in dem Moment, in dem das Musikstück eine konkrete Form angenommen hat und die Tonfolgen geschaffen wurden. Eine Verkörperung ist dagegen für den Schutz nicht erforderlich. Das Stück muss also weder irgendwo aufgeschrieben noch sonst wie aufgezeichnet oder gar veröffentlicht worden sein. Auch Improvisationen sind damit urheberrechtsfähig.

Das klingt sehr abstrakt, wird aber deutlich, wenn man sich ein Beispiel vor Augen führt: Eine Jazzband improvisiert vor Publikum. Einer der Zuhörer nimmt die Musik auf, um die Improvisation mit seiner eigenen Jazzband beim nächsten Auftritt nachzuspielen. Würde das Urheberrecht nur Verkörperungen schützen, könnten sich die Musikerinnen und Musiker dagegen nicht wehren. Da aber die Musik eben nicht verkörpert sein muss, können sie es.

---- WIE FUNKTIONIEREN URHEBERRECHTS- UND LEISTUNGSSCHUTZ? ----

Das Urheberrecht betrifft die kreative Gestaltung in Form der Komposition, also nicht die Leistung der Musiker, die ein Stück spielen. Diese wird von den Leistungsschutzrechten der Interpreten geschützt. Die Leistungsschutzrechte betreffen die eigentliche Darbietung der Musik – also die Einspielung durch Gesang und Spiel. Jeder Musiker hat damit ein eigenes Recht an seiner musikalischen Interpretation. Das bedeutet, wenn später jemand das Stück sampeln will, muss er nicht nur die Urheber fragen, sondern auch die Musiker. In der Pop- und Rockmusik sind Autoren und Interpreten oft identisch, was die rechtliche Situation etwas vereinfacht.

Ist ein Stück bereits produziert und aufgenommen, besteht am Endprodukt noch ein weiteres Leistungsschutzrecht: das Recht des Tonträgerherstellers. Dieser – zumeist ein Produzent oder eine Plattenfirma – erwirbt die Rechte an der konkreten, auf einem Träger fixierten Aufnahme. Es liegt auf der Hand, dass die Interpreten- und die Tonträgerherstellerrechte eng zusammenhängen, da die Leistungen beider Rechteinhaber in einem Produkt vereint sind. Die beiden geschützten Leistungen können

nicht getrennt verwertet werden. Daher gibt es im Urheberrechtsgesetz spezielle Regelungen für diesen Fall.

---- DER URHEBER ENTSCHIEDET ----

Der Urheber, also Autor oder Komponist, darf über nahezu alles bestimmen, was mit seinem Werk gemacht wird. Er darf entscheiden, wann und wie es aufgeführt wird, ob andere Musiker es einspielen oder bearbeiten dürfen, wie es veröffentlicht wird, ob es im Fernsehen oder Radio gesendet wird. Ohne seine Zustimmung sind nur Nutzungshandlungen zulässig, die nicht in der Öffentlichkeit stattfinden (zum Beispiel die Vervielfältigung zu privaten Zwecken). Das Urheberrecht währt vom Zeitpunkt der Entstehung des Werkes bis 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers. Stirbt der Urheber, geht das Recht auf seine Erben über.

Auch die Leistungsschutzrechte – die ebenfalls im Urheberrechtsgesetz geregelt sind – vermitteln ihrem Inhaber ausschließliche Rechte an der jeweilig geschützten Leistung. Im Detail, vor allem in Bezug auf die Reichweite und die Schutzdauer, unterscheiden sich die Leistungsschutzrechte aber in mancher Hinsicht vom Urheberrecht. Darauf kann an dieser Stelle jedoch nicht näher eingegangen werden.

---- VERMARKTUNG VON URHEBER- UND LEISTUNGSSCHUTZRECHTEN ----

Üblich ist es, Musikwerke von Dritten vermarkten zu lassen, den sogenannten Verwertern. Da der Urheber dazu allein befugt ist, muss er dem Verwerter die notwendigen Rechte per Vertrag übertragen. Das Urheberrecht als solches kann zwar nach deutschem Recht nicht übertragen werden, es besteht aber die Möglichkeit, einem oder mehreren Dritten Nutzungsrechte an dem Musikstück einzuräumen. Das kann so weit gehen, dass der Urheber seine Verwertungsbefugnis mehr oder weniger vollständig und für alle Zeiten aufgibt. Die Folge davon wäre, dass der Urheber fortan nicht mehr entscheiden kann, wer sein Werk auf welche Weise verwendet. Dieses Recht hat dann nur noch der Inhaber der Nutzungsrechte.

Konkret heißt das, dass dem Verwerter, in der Regel einem Musikverlag oder einer Plattenfirma, unter anderem die exklusiven Rechte übertragen werden, die Musik zu veröffentlichen, zu verbreiten und aufzuführen. Dafür werden der oder die Urheber bezahlt. Wie viel Geld sie bekommen, hängt davon ab, was bei den Vertrags-

verhandlungen ausgehandelt werden kann – letztlich also davon, wie berühmt die Musiker sind und unter Umständen, wie gut das Stück ist.

---- MITURHEBER ODER SOLOKÜNSTLER? ----

3 Wenn es mehrere Miturheber gibt, können sie unter sich ausmachen, wie die Einnahmen verteilt werden. Werden keine Abmachungen getroffen, hilft das Gesetz. Danach hängt die Verteilung vom Grad der Mitwirkung bei der Werkerstellung ab: Jemand, der nur zum geringen Teil an der Komposition beteiligt war, bekommt auch nur einen geringen Teil des Geldes, das durch das Stück verdient wird. Da die Anteile schwer auseinanderzurechnen sind, sollten die Miturheber im Vorfeld vertraglich festlegen, in welchem Maß sie beteiligt sind. Wie die Interpretenrechte ausgewertet werden, hängt in erster Linie davon ab, ob und wie die Musiker mit dem Musikurheber in Verbindung stehen. Am einfachsten ist die Situation, wenn ein Bandmitglied oder der Solokünstler die Stücke geschrieben haben. Spielt der Urheber sein Stück selbst oder gemeinsam mit einer Band ein, liegen Urheber- und Leistungsschutzrechte entweder bei der gleichen oder zumindest bei persönlich verbundenen Personen. Diese können dann gemeinsam an einen Verwerter herantreten und ihm ihre Rechte übertragen.

Ist der Komponist selbst nicht der Interpret, etwa wenn er die Stücke im Auftrag schreibt, überträgt er die Nutzungsrechte am Musikwerk einem Dritten, zum Beispiel einem freien Produzenten. Dieser lässt dann das Stück einspielen – zum Beispiel durch Studiomusiker – und verschafft sich durch Künstlerverträge auch von den Interpreten die notwendigen Nutzungsrechte. Macht er danach eine Aufnahme, erwirbt der Produzent das Tonträgerherstellerrecht. In diesem – noch einfach gewählten – möglichen Fall der Entstehung einer Musikproduktion besitzt der Produzent am Ende alle Rechte an dem fertigen Musikstück.

---- VERMARKTUNG ----

Nun geht es an die Vermarktung der Aufnahme. Häufig haben freie Produzenten nicht die Möglichkeit, sie selbst zu übernehmen. Sie übertragen dann einer Plattenfirma durch einen sogenannten Bandübernahmevertrag die Rechte, die zur Verwertung notwendig sind – und unter Umständen weitere. Zu der beschriebenen Vermarktungsform gibt es unzählige mögliche Varianten. Sie hier alle darzustellen, würde den

Rahmen des Beitrags sprengen. Mehr darüber kann man zum Beispiel im „Handbuch der Musikwirtschaft“ (Moser/Scheuermann, 2003) nachlesen, einem Standardwerk, in dem alle Fragen zum Urheberrecht für Musiker, Vertragsrecht, Musikmarkt und vieles mehr behandelt werden.

---- VERÖFFENTLICHEN UNTER ALTERNATIVEN LIZENZEN ----

Es bleibt natürlich jedem Musiker überlassen, seine Stücke selbst herauszugeben. Gerade das Internet bietet aufstrebenden Künstlerinnen und Künstlern viele Möglichkeiten, ihre Musik zu veröffentlichen – sei es auf der eigenen Homepage, sei es auf den zahlreichen Portalen, wo Musikfans nach neuen, heißen Bands suchen, um nachher sagen zu können, sie hätten sie schon entdeckt, bevor irgendetwas anderer sie kannte.

Gerade für kleinere Bands, die (noch) keinen Plattenvertrag haben, ist es interessant, alle oder einige ihrer Stücke im Internet anzubieten, um erst einmal ein Publikum anzuziehen. Viele Musiker gerade aus der Elektronik- oder Techno-Szene haben gar kein Interesse an der herkömmlichen Verwertungskette Musikverlag – Plattenfirma – GEMA, weil ihre Musik hauptsächlich in Clubs gespielt wird und sie ihr Geld zum Beispiel durch Liveauftritte als DJ verdienen. Auch wollen sie, dass ihre Stücke zum Beispiel einfacher von anderen Musikern gesamplet und gemixt werden können.

Dafür gibt es seit einiger Zeit die sogenannte Creative-Commons-Lizenz. Sie erlaubt es den Künstlern, nach dem Baukastenprinzip eine Lizenz zusammenzustellen, die festlegt, was mit ihren Werken gemacht werden darf und was nicht. Dabei geht es darum, einen freien Pool von Wissen und Kunst zu schaffen, in dem neue Werke entstehen können, ohne von den – wie viele meinen – manchmal zu engen Urheberrechtsgesetzen gehindert zu werden. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Samplen: Fragen kostet was > S. 75
- Covern & Remixen: Aus Alt mach Neu > S. 201

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Informationen der GEMA für Urheber > www.gema.de/urheber
- GVL – Gesellschaft zur Verwertung von Leistungsschutzrechten > www.gvl.de
- FAQ von myownmusic.de, eine Musikcommunity für junge Bands (bis „Rechtliches“ nach unten scrollen) > <http://myownmusic.de/faq.php>
- Creative Commons > <http://de.creativecommons.org>

.....
LITERATURTIPP

- Rolf Moser, Andreas Scheuermann (Hrsg.): Handbuch der Musikwirtschaft, 6. vollst. überarb. Auflage, München 2003.

Valie Djordjevic

SAMPLEN **FRAGEN KOSTET WAS**

Spätestens seit Mitte der Achtzigerjahre gehört Samplen zum Musikalltag. Wer aber nun meint, sich für seine Hitproduktion einfach so in der Musikgeschichte bedienen zu können, liegt falsch. Bevor man Musik verwenden kann, muss man die Rechte klären und gegebenenfalls Lizenzgebühren zahlen, sonst verletzt man das Urheberrecht. Beides kann viel Geld kosten.

---- KEIN SAMPLE OHNE ERLAUBNIS ----

Man könnte meinen, Samplen sei keine große Sache – es machen ja alle. Jede Künstlerin und jeder Künstler bezieht sich schließlich immer auf die, die vor ihr oder ihm da waren. Viele Kulturwissenschaftler gehen sogar davon aus, dass künstlerische Leistungen nie vollkommen originell sind, und dass jeder Künstler mehr oder weniger von den Vorhergehenden klaut. Diese Debatten haben allerdings kaum Auswirkungen auf die Praxis, denn mehr denn je wird heutzutage jede kleine Urheberrechtsverletzung geahndet. Hier lautet die Regel: Ohne Erlaubnis des Originalautors ist es in den meisten Fällen verboten, etwas aus einem fremden Musikwerk zu übernehmen. Zulässig ist es nur dann, wenn die übernommenen Teile so klein sind, dass sie keine „persönlich geistigen Schöpfungen“ darstellen.

---- SCHÖPFUNGSHÖHE – WAS HEISST DAS? ----

Was aber heißt das? Das heißt, dass der genutzte Ausschnitt für sich genommen eine gewisse Schöpfungshöhe erreichen muss, dass er individuell in dem Sinne sein muss, dass sich hieraus der persönliche Stil des Komponisten erkennen lässt. Das ist erstmal wenig konkret. Also genauer: Bei Musik hat die Frage, ob ein kleiner Teil bereits die Schöpfungshöhe erreicht, meist (unter anderem) etwas mit der Länge des Ausschnitts zu tun.

Genauere Grenzwerte gibt es dabei nicht; die weitverbreitete Annahme, dass man drei Sekunden sampeln kann, ohne nachzufragen, ist genau das – nur eine Annahme. Denn bei der Frage nach der Schöpfungshöhe spielen noch andere Faktoren eine Rolle. Zum Beispiel, ob der übernommene Teil besonders charakteristisch für das Musikstück oder den Künstler war. Dies trifft meist auf das musikalische Thema und das musikalische Motiv zu.

Eine einfache, allgemeingültige und praktikable Erklärung, was ein schutzfähiger Teil eines Musikstückes ist und was nicht, gibt es leider nicht. Auch Urheberrechtsspezialisten tun sich mit der Beurteilung zumeist äußerst schwer. Möglich ist nur, einige Grundregeln darzustellen: Einzelne Töne sind nicht schutzfähig. Gleiches gilt für Tonfolgen, die nur aus wenigen Tönen bestehen (etwa einen kürzeren Drum-loop) und einzelne Akkorde.

Alles was darüber hinausgeht, ist im Zweifel geschützt, denn die Anforderungen an die Individualität von Musikstücken und Teilen davon sind sehr gering. Man spricht vom „Schutz der kleinen Münze“. Sich auf das eigene Gefühl zu verlassen, kann bei der Beurteilung – vor allem bei mit Musik vertrauten Personen – nicht schaden. Sagt es einem, dass der übernommene Ausschnitt mehr oder weniger eindeutig dem anderen Musiker oder Komponisten zugeordnet werden kann, sollte man davon ausgehen, dass man für sein Sample eine Lizenz braucht.

Noch etwas: Zum Teil wird vertreten, dass auch die kleinsten Teile von Musikaufnahmen nicht gesampelt werden dürfen, da dies in die Rechte der Musiker und Tonträgerhersteller eingreifen würde. Denn sie haben Rechte an der Einspielung und der Aufnahme, die sich von den Rechten der Urheber unterscheiden – die sogenannten Leistungsschutzrechte. Die Gerichte folgen dieser Meinung allerdings nicht.

Vielmehr gilt der Grundsatz, dass die Leistungsschutzrechte nicht weiter reichen als die Urheberrechte. Übernimmt man also Ausschnitte von Musikstücken, die urheberrechtlich nicht geschützt sind, verletzt man nach der überwiegenden Ansicht auch nicht die Leistungsschutzrechte.

---- URHEBERRECHT UND LEISTUNGSSCHUTZRECHT ----

Wenn ein gesamelter Ausschnitt geschützt ist, es also darum geht, Lizenzen zu erwerben, kommt man um die Unterscheidung von Urheber- und Leistungsschutzrechten nicht herum. Die verschiedenen Rechte, die an einem Musikstück bestehen, können unterschiedlichen Personen zustehen. Die Komponisten und Textdichter

haben die Urheberrechte an Komposition und Text. Die Interpreten haben Rechte an ihren Darbietungen und die Tonträgerhersteller an der Aufnahme. Alle Rechte müssen erworben werden, damit das Sample verwendet werden darf. Dieser Prozess nennt sich „Sample Clearing“.

Wenn ich also zum Beispiel einen Teil von „Yellow Submarine“ von den Beatles sampeln will, muss ich mich zunächst an denjenigen wenden, der die Autorenrechte von Lennon/McCartney besitzt, weil die beiden den Titel geschrieben haben. Diese Rechte hat meistens ein Musikverlag.

Damit aber darf ich immer noch nicht die eigentliche Einspielung der Beatles verwenden. Die ist nämlich einerseits durch das Leistungsschutzrecht der Interpreten geschützt, in dem Fall der Beatles also John Lennon, Paul McCartney, Ringo Starr und George Harrison. Dieses Recht liegt in der Regel, wenn die Songs veröffentlicht sind, bei der Plattenfirma.

Daneben hat der Tonträgerhersteller, meist die Plattenfirma, die Rechte an der Aufnahme. In der Praxis hängen Musikverlag und Plattenfirma oft zusammen, sodass man alle Rechte an einem Ort erwerben kann. Es kann aber durchaus vorkommen, dass man verschiedene Ansprechpartner hat.

---- FALLSTRICKE BEACHTEN ----

Eine Lizenz zum Sampeln zu erhalten, kostet Geld. Je nachdem, wie berühmt der zu sampelnde Künstler ist, wie prominent das Sample in dem Stück verwendet wird und wie hoch die eigene Auflage sein soll, kann es teuer werden. Wenn man sich mit dem Rechteinhaber geeinigt hat, sollte man sich das schriftlich geben lassen und darauf achten, dass im Vertrag auch die Erlaubnis für weitere Nutzungsarten enthalten ist.

Es ist schon vorgekommen, dass Musiker ein Sample für ihren Song lizenziert, aber dann die Filmrechte vergessen haben. Wenn sie den Song dann für einen Film weiterverkaufen, können sie großen Ärger mit den Rechteinhabern des Samples bekommen.

Nun könnte sich eine Band denken: „Das ist uns alles zu kompliziert, das bekommt eh keiner mit“, und einfach fröhlich weiter an ihrer Musik stricken. Andere Bands gehen aus Prinzip so vor, wie zum Beispiel die amerikanische Band „Negativland“. Für sie ist es ein politisches Statement, sich für „Fair Use“ einzusetzen, ein im amerikanischen Rechtsraum benutzter Begriff, unter den zum Beispiel Zitatrecht fällt. Andere kümmern sich aus Unwissenheit nicht um Sample-Lizenzen.

Das kann schiefgehen: Es gibt einige – extreme – Fälle, in denen Bands von dem Geld, das sie mit einem Hit verdient hätten, nichts gesehen haben, weil die Einnahmen komplett an die Rechteinhaber der Samples gingen. Aber auch in weniger extremen Fällen kann es zu empfindlichen finanziellen Einbußen kommen, da man im Nachhinein in einer schlechten Position ist, um einen guten Preis auszuhandeln.

---- OHNE LIZENZEN, ALTERNATIVE LIZENZEN ----

3 Was ist mit Musik, die rechtfrei ist, weil ihr Schöpfer oder ihre Schöpferin vor mehr als 70 Jahren gestorben ist? Solche meist klassische Musik kann man natürlich sampeln, ohne die Urheber zu fragen. Allerdings muss man das Stück selber nachspielen, solange die Leistungsschutzrechte der Interpreten und der Tonträgerhersteller gelten. Diese Fristen beginnen in der Regel zu laufen, wenn der Tonträger erscheint, auf dem sich die Einspielung zum ersten Mal befindet. Von diesem Zeitpunkt an bestehen die Leistungsschutzrechte 50 Jahre lang. Erst danach werden die Aufnahmen gemeinfrei und können ohne Weiteres benutzt werden.

In den letzten Jahren gibt es aber auch vermehrt Künstler, die nach Alternativen suchen und ihre Arbeiten unter alternative Lizenzen stellen. Eine davon ist die Sampling-Lizenz von Creative Commons, die in Zusammenarbeit mit dem brasilianischen Musiker und Minister für Kultur Gilberto Gil ausgearbeitet wurde. Sie erlaubt es, Teile aus dem Stück zu bearbeiten und in eigenen Arbeiten weiterzuverwenden. Die Lizenz kann neben Musik auch für andere künstlerische Genres wie Film, Bild oder Text eingesetzt werden.

Wenn man ein Beispiel dafür sucht, wie sich Musik anhört, die unter einer solchen Lizenz steht, dann gibt eine Zusammenstellung des US-Magazins Wired. Von den Beastie Boys bis zu Paul Westerberg haben Musiker dafür 16 Songs veröffentlicht, die man sampeln darf, ohne noch einmal um Erlaubnis zu fragen oder dafür bezahlen zu müssen. Es gibt aber im Netz noch viele andere Seiten, die sich auf Musik unter alternativen Lizenzen spezialisiert haben. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Netzlabel: Alternative Vertriebswege > S. 80
- Veröffentlichen: Gehör finden und Geld damit verdienen > S. 69
- Creative Commons: Andere Zeiten, andere Lizenzen > S. 219

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Musikerportal myownmusic.de mit empfehlenswerten FAQs zu urheberrechtlichen Problemen
> <http://myownmusic.de/faq.php>
- Creativecommons.org: Wie funktioniert die Sampling-Lizenz (auf Englisch)
> <http://creativecommons.org/about/sampling>
- Madeleine Baran bei www.illegal-art.org: Copyright and Music – A History Told in MP3's
> www.illegal-art.org/audio/historic.html
- Die Wired-Songs auf der Seite von Creative Commons > <http://creativecommons.org/wired>

Janko Röttgers

NETZLABEL ALTERNATIVE VERTRIEBSWEGE

Netzlabel haben sich als Online-Alternative zu den klassischen Vertriebsstrukturen des Musikgeschäfts etabliert. Sie verbinden kostenlose MP3s mit einer gezielten qualitativen Auswahl. Doch wie steht es um die rechtlichen Aspekte der Netzlabel-Plattformen?

3

---- WAS SIND NETZLABEL? ----

Wer seine Musik im Internet veröffentlichen wollte, war lange Zeit auf große Plattformen wie MP3.de oder Vitaminic.com angewiesen. In den letzten Jahren hat sich jedoch eine vitale Szene sogenannter Netzlabel etabliert, die diesen großen Musik-Hostern mit Geschmack und Spezialisierung Konkurrenz machen. Der Begriff Netzlabel verrät dabei schon viel über die Intention ihrer Macherinnen und Macher: Anstelle von Masse setzen sie auf Qualität und Auswahl. Meist vereint ein Label Musiker einer bestimmten Stilrichtung. So wie Motown, Sub Pop oder Kompakt im Plattenladen als Leitfaden für einen bestimmten Sound genutzt werden können, verstehen sich Netzlabel als Online-Konzentrationspunkt für ihre jeweilige Nische.

Viele Netzlabel betreiben dazu eine ganz klassische Talentsuche. Wie bei traditionellen Plattenfirmen hört man sich durch Demos und verwirft, was nicht den eigenen Stil- und Qualitätsansprüchen genügt. Im Gegensatz zu klassischen Plattenfirmen wird die Musik jedoch fast ausnahmslos kostenlos zum Download angeboten. Ihr Geld verdienen die Onlinemusiker über DJ-Sets und Live-Auftritte.

Die ersten Netzlabel mit kostenlosen MP3-Downloads entstanden bereits gegen Ende der Neunzigerjahre. Mittlerweile ist daraus eine nahezu unüberschaubare Szene mit hunderten von Websites geworden. Allein das Internet Archive listet derzeit mehr als 250 Netzlabel. Dazu existieren zahlreiche Onlinemagazine und Podcasts, die einen Einstieg in die Welt der Netzlabel erleichtern. Die meisten Label haben sich verschiedenen Spielarten elektronischer Musik verschrieben. Doch es gibt auch Plattformen für Gitarrenrock, Hip Hop und Pop-Experimente.

---- DIE RECHTLICHE SEITE ----

Da die meisten Netzlabel ihre Musik umsonst anbieten, spielen rechtliche Aspekte für alle Beteiligten oft eine untergeordnete Rolle. Die wenigsten dieser Plattformen schließen traditionelle Bandübernahmeverträge mit ihren Künstlern ab. In der Regel verlässt man sich auf mündliche Absprachen oder trifft Abmachungen per E-Mail.

Ganz gleich ob mit Vertrag oder per E-Mail-Handschlag: Künstlerinnen und Künstler sollten bei einer Zusammenarbeit mit einem Netzlabel darauf Wert legen, sich keinesfalls exklusiv an die Plattform zu binden. Damit ist es ihnen jederzeit möglich, ihre Musik auch noch anderweitig zu verwerten. Detaillierte Übereinkünfte sollten zudem spätestens dann geschlossen werden, wenn tatsächlich Einnahmen im Spiel sind – sei es, weil CDs verkauft oder Spenden gesammelt werden.

Viele Netzlabel setzen auf Creative-Commons-Lizenzen, um die rechtlichen Grenzen der Downloads zu definieren. So wird Hörern mit einfachen Mitteln signalisiert, was sie mit einem Song anstellen dürfen – etwa, dass sie ihn kostenlos weitergeben dürfen, aber weiterhin die Erlaubnis des Urhebers brauchen, wenn sie ihn bearbeiten wollen.

Creative-Commons-Lizenzen werden von einigen Labels auch genutzt, um die Beziehung zwischen Künstler und Label zu regeln. Dabei behalten die Künstler die Verwertungsrechte an ihren Werken, geben sie jedoch unter einer Creative-Commons-Lizenz frei. Das Label macht dann lediglich von dieser Lizenz Gebrauch, um die Songs im Netz zu veröffentlichen.

---- NETZLABEL UND DIE GEMA ----

Als Stolperstein für Netzlabel-Musiker kann sich eine Mitgliedschaft in der GEMA entpuppen. Die Verwertungsgesellschaft verlangt 12,5 Cent pro Download eines Werkes ihrer Mitglieder – und zwar auch dann, wenn mit diesen Downloads gar kein Geld verdient wird. Für viele Netzlabel, die tausende von Downloads ohne nennenswerte Einnahmen verzeichnen, ist dies schlichtweg unbezahlbar.

Zwar gibt es von der GEMA eine Sonderregelung zur Präsentation von Musik auf der eigenen Website. Wer eine begrenzte Anzahl von Songs zu nichtkommerziellen Zwecken im Web anbietet, muss dafür lediglich pauschal 25 Euro pro Jahr zahlen. Doch dies gilt nur für Streams. Im Falle von MP3-Downloads bittet die GEMA wieder voll zur Kasse.

GEMA-Mitglieder haben keine Möglichkeit, einzelne Titel von der Verwertung durch die Gesellschaft auszuklammern. Grund dafür ist die im GEMA-Vertrag verankerte Ausschließlichkeitsvereinbarung. Die GEMA verwertet demnach alle Rechte an allen zukünftigen Werken ihrer Mitglieder. Ausnahmen ausgeschlossen. Eine GEMA-Mitgliedschaft ist deshalb nur schwer mit einer Veröffentlichung auf Netzlabel-Plattformen zu vereinbaren. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Creative Commons: Andere Zeiten, andere Lizenzen > S. 219
- Verwertungsgesellschaften: Im Dienste der Urheber > S. 289

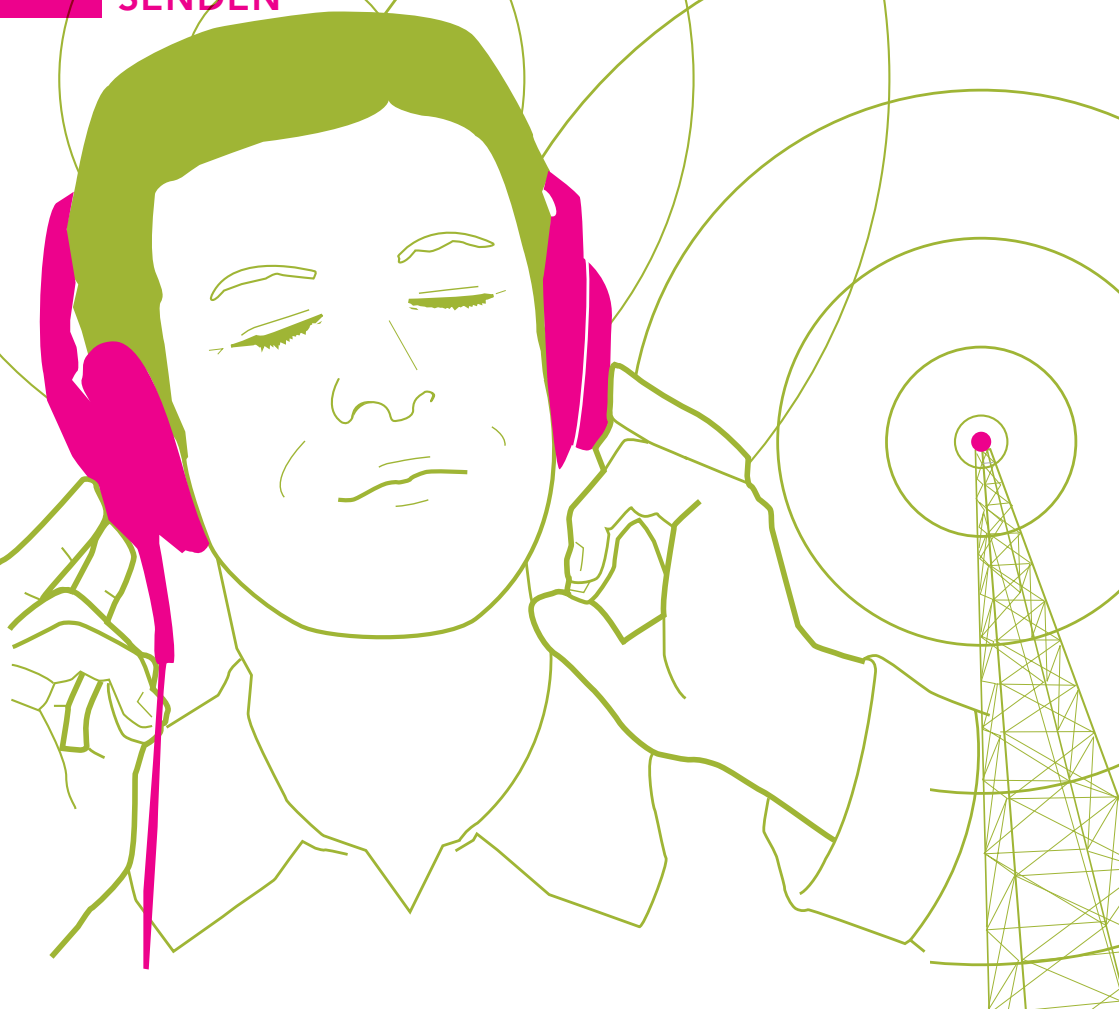
.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Internet Archive Netlabels > www.archive.org/details/netlabels
- Netlabels.org – Netlabel Catalogue > www.phlow.de/netlabels
- Creative Commons > <http://de.creativecommons.org/>
- GEMA – Verwertungsgesellschaft für Musiker, Texter und Musikverlage > www.gema.de



3

SENDEN



Robert A. Gebring

PODCASTING **OFFENE KANÄLE IM NETZ**

Zeitungsartikel, Nachrichten, Tagebücher und Reportagen verpackt als MP3-Dateien zum Herunterladen – immer öfter sieht man diese Form des Internetradios im Netz. Blogging war gestern, jetzt ist Podcasting angesagt. Doch das Urheberrecht setzt der Kreativität der Podcaster Grenzen.

Wer einen Podcast produzieren will, muss sich entscheiden: Greift man ausschließlich auf selbst produzierte Inhalte zurück, ist man alleiniger Urheber und braucht niemanden um Erlaubnis zu fragen. Wer lediglich das persönliche Tagebuch, die eigene Doktorarbeit oder den selbst geschriebenen Roman vorliest, ist auf der sicheren Seite. Vorausgesetzt, dass im Hintergrund nicht die Lieblings-CD der Rolling Stones zur Untermalung läuft. Denn will man Inhalte anderer nutzen, sei es Musik, Sprache oder Text, sieht die Sache anders aus. Dann ist es in der Regel notwendig, eine Genehmigung der Urheber oder der von ihnen ermächtigten Rechteinhaber einzuholen, bevor man das Podcast veröffentlicht. In der Praxis sind das Verlage, Musikverlage oder Plattenlabels.

Eine Ausnahme sind gemeinfreie Werke. Das sind Werke, deren Urheberrechtsschutz abgelaufen ist. Wer etwa klassische Werke der Literatur, deren Autoren seit mindestens 70 Jahren tot sind, vorlesen und als Podcast anbieten möchte, braucht dafür keine Genehmigung. Aber Achtung: Falls es sich um eine in jüngerer Zeit von anderen erstellte, bearbeitete Fassung handelt, genießt sie als sogenannte Ausgabe in einigen Fällen selbst Schutz. Dasselbe gilt für aufgezeichnete Aufführungen von Musikwerken, deren ursprünglicher Schutz abgelaufen ist, weil an der Aufzeichnung selbst Rechte bestehen, die unter Umständen noch gelten.

---- LIZENZEN UND VERTRÄGE ----

Eine Veröffentlichung fremder Inhalte ohne Zustimmung der Rechteinhaber wird in den meisten Fällen eine Urheberrechtsverletzung darstellen. Auf der einen Seite erschwert das Urheberrecht also die Verwendung fremder Werke, auf der anderen Seite profitieren die Produzenten von Podcasts aber auch vom Schutz des Urheberrechts.

Denn auch an einem Podcast selbst können Urheberrechte entstehen. Ist dieser legal produziert und publiziert worden, steht in solchen Fällen allein dem Produzenten das Recht zu, über seine Verbreitung zu entscheiden. Gibt man das Werk für den Download als Podcast frei, kommt das einer Veröffentlichung gleich. In diesem Fall sollte man daran denken, die Nutzungsbestimmungen mit anzugeben. Das hilft, Missverständnisse zu vermeiden. Eine elegante Möglichkeit bietet sich mit den Creative-Commons-Lizenzen an, die man sich auf der Homepage des Creative-Commons-Projektes entsprechend den eigenen Vorstellungen aus vorgefertigten Klauseln zusammenstellen kann.

Grundsätzlich ist es dem Produzenten oder der Produzentin eines Podcasts überlassen, welche Lizenzbedingungen er oder sie den Nutzern auferlegen will. Mit einer Lizenz kann man den Nutzern des Podcasts mitteilen, welchen Formen der Verwertung man zustimmt und man kann festlegen, unter welchen Bedingungen die Nutzung unzulässig ist. Verwendet man eine der zur Verfügung stehenden Creative-Commons-Lizenzen, kann man zum Beispiel bestimmen, dass das Podcast für nichtkommerzielle Zwecke beliebig kopiert und verbreitet werden darf. Für eine kommerzielle Verwertung müsste dann die Erlaubnis des Urhebers (des Podcasts) eingeholt werden.

---- ARBEITEN IM TEAM ----

Sollten an der Produktion des Podcasts mehrere Personen beteiligt gewesen sein, erwerben sie individuell die Urheberrechte an ihren Beiträgen, können von Fall zu Fall aber auch Miturheber sein. Die Grenzen sind fließend und eine urheberrechtliche Unterscheidung kompliziert. Ob es sich um ein in Miturheberschaft erzeugtes Werk handelt, hängt von der Art und Weise der Einzelbeiträge und des Zusammenspiels der Beiträge ab. Ein Podcast kann durchaus aus vielen selbstständigen Werken bestehen, dann liegt Miturheberschaft nicht vor.

Alle urheberrechtsrelevanten Handlungen erfordern bei einem in Miturheberschaft erzeugten Werk die Zustimmung aller Beteiligten. Es ist daher sinnvoll, für

solche Fälle verbindliche Absprachen über den zukünftigen Umgang mit dem Podcast zu treffen, also wie man den Podcast verwerten will. Bei aufwändig produzierten Podcasts sollte man sogar im Vorfeld der Produktion eine vertragliche Regelung zwischen den Mitwirkenden in Betracht ziehen. Besonders wichtig ist das, wenn Podcasts im Auftrag produziert werden.

---- PODCASTING UND VERWERTUNGSGESELLSCHAFTEN ----

Podcaster haben zu den Verwertungsgesellschaften ein duales Verhältnis: Einerseits sind die Verwertungsgesellschaften Ansprechpartner zur Lizenzierung von fremden Werken, die im eigenen Podcast verwendet werden sollen. Andererseits gilt: Urheber eines Podcasts können von Gesetz wegen von den Zweitverwertungsrechten profitieren.

Im Urheberrechtsgesetz ist festgelegt, dass auf Datenträger und Kopiergeräte Abgaben erhoben werden, weil sie für die private Vervielfältigung urheberrechtlich geschützter Werke benutzt werden können. Einzelne Urheber sind nicht in der Lage zu kontrollieren, von wem und wie oft ihre Werke auf Datenträgern vervielfältigt werden. Diese Abgaben werden daher stellvertretend von den Verwertungsgesellschaften eingekommen und an ihre Mitglieder – Urheber und Rechteinhaber – verteilt.

Mit dem Internet tun sich die Verwertungsgesellschaften allerdings noch reichlich schwer. Einnahmen aus Vervielfältigungen von reinen Onlineveröffentlichungen – beispielsweise von Podcasts – werden von ihnen meist weder getrennt erfasst noch abgerechnet. Die GEMA verbietet es ihren Mitgliedern sogar, Titel im Internet kostenlos als MP3-Datei für den Download oder gar die weitere Verwendung und Bearbeitung bereitzustellen. Seit Sommer 2006 ist es Musikern, die GEMA-Mitglieder sind, immerhin erlaubt, ihre Musik kostenlos als Stream im Internet anzubieten. Allerdings haben sie dabei zahlreiche Auflagen zu beachten, wie zum Beispiel ein Werbeverbot.

Bis die Verwertungsgesellschaften Podcaster gleichberechtigt wie andere Produzenten von Audio-Sendungen behandeln, wird wohl noch eine Weile vergehen. Bis dahin müssen Podcaster mit Provisorien leben, sowohl beim Erwerb von Lizenzen als auch bei den Einnahmen aus der Zweitverwertung ihrer Sendungen.

---- ZUSTÄNDIGKEITEN ----

Podcasts sind Audiodateien, die sowohl Sprache als auch Musik zum Inhalt haben können. Dabei können eigene und fremde Inhalte gemischt vorkommen, zum Beispiel wenn ein selbst geschriebener Text vorgelesen wird und zugleich im Hintergrund kommerzielle Musikaufnahmen laufen. Da die Verwertungsgesellschaften nach Werkarten organisiert sind, sind für Podcasting in erster Linie die VG Wort (Texte) und die GEMA (Musik) zuständig. Dass die GVL (Gesellschaft zur Verwertung von Leistungsschutzrechten) bei Podcasting keine Rolle spielt, liegt darin begründet, dass sie von den jeweiligen Rechteinhabern nicht mit der Wahrnehmung ihrer Rechte im Bereich Podcasting beauftragt worden ist.

3

---- WORTE UND TEXTE ----

Die VG Wort verwaltet die Zweitverwertungsrechte für Sprachwerke ihrer Mitglieder. Dazu schließen die Autorinnen und Autoren einen Vertrag mit der VG Wort, in dem sie diese exklusiv mit der Wahrnehmung ihrer Rechte beauftragen. Jedes von ihnen geschaffene Sprachwerk (Text) melden die Urheber der VG Wort, die nach einem Schlüssel finanzielle Ansprüche aus den erwähnten Abgaben auf Kopiergeräte und Leermedien errechnet und die entsprechenden Beträge ausschüttet.

Autoren, die eigene Hörspiele als Podcast veröffentlichen, können bei der VG Wort Ansprüche anmelden, wie Sylvia Schliep von der Abteilung Funk und Fernsehen auf Anfrage mitteilte: „Ein Hörspielautor kann (nach Vertragsabschluss) der VG Wort seine Werke/Ausstrahlungen anmelden und erhält für die Möglichkeit einer privaten Überspielung eine Vergütung aus der Geräte- und Leerkassettenabgabe.“

Wer als Podcaster die Werke anderer Autoren nutzen will, muss sich hingegen bei den Rechteinhabern selbst um Zustimmung bemühen: „Es gibt bei der VG Wort keine Tarife für existierende Werke, nach denen sich der Autor richten könnte, um verlegte oder andere geschützte Texte einzubauen.“

---- TÖNE UND LIEDER ----

Wo die VG Wort Sprachwerke verwaltet, kümmert sich die „Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte“, kurz GEMA, um

Musik. In den Regelungsbereich der GEMA fallen Textdichter, Komponisten und Musikverleger. Wer daran Interesse hat, beauftragt die GEMA mit der Wahrnehmung bestimmter Rechte. Die GEMA sammelt Abgaben für Radiosendungen, CD-Brenner und andere Geräte und Medien ein, die der Vervielfältigung von Musik dienen. Die Einnahmen werden an die Künstler und Musikunternehmen ausgeteilt, die mit der GEMA einen entsprechenden Wahrnehmungsvertrag geschlossen haben.

Wer Musikstücke aus dem von der GEMA verwalteten Repertoire nutzen möchte, kann einen entsprechenden Antrag stellen. Gegen Vergütung erteilt die GEMA dann stellvertretend für ihre Mitglieder die Genehmigung.

---- TARIFE ----

Die GEMA hat Musiktarife sowohl für Webradio als auch fürs Podcasting im Angebot. Wer Musik aus dem GEMA-Repertoire in eigenen Podcasts verwenden will, kann den Podcasting-Tarif nutzen, solange das Angebot eine Reihe von Kriterien erfüllt. Sollte die beabsichtigte Nutzung diesen Kriterien nicht genügen, muss man individuell mit der GEMA verhandeln (E-Mail an podcasting@gema.de).

Die GEMA sieht für den Podcasting-Tarif unter anderem folgende Kriterien vor:

- Der Podcast darf nicht häufiger als einmal täglich erscheinen und nicht länger als 30 Minuten sein.
- Mit dem Podcast dürfen monatlich nicht mehr als 300,- Euro netto verdient werden, wobei keine dauerhafte Gewinnerzielung angestrebt werden darf.
- In alle Musikwerke muss hineingesprochen werden, am Anfang und am Ende der Musik muss eine Einblendung so erfolgen, dass der Titel nicht „isoliert werden kann“, und die Titel dürfen nicht zu mehr als 50 Prozent ausgespielt werden.

Weitere Details lassen sich über die Podcasting-Webseite der GEMA in Erfahrung bringen. Die Preise für die Lizenzen beginnen bei fünf Euro und reichen gestaffelt bis zu dreißig Euro monatlich.

Was die GEMA nicht einräumen kann, sind Bearbeitungsrechte. Wer Musik – nicht nur aus dem GEMA-Repertoire – für die eigene Podcast-Sendung bearbeiten will, muss daher die jeweiligen Rechteinhaber selbst auffindig machen und mit ihnen

über Nutzungsrechte und Vergütung verhandeln. Ohne ihre Zustimmung ist weder die Bearbeitung von Musikstücken noch die Verwendung bearbeiteter Musikstücke zulässig.

Der Aufwand für Recherche und Verhandlungen kann sehr groß sein. Es gibt kein Verzeichnis aller Musikwerke und Rechteinhaber in der Art eines Grundbuches. Unterstützung bei der Recherche gibt die Clearingstelle Multimedia für Verwertungsgesellschaften von Urheber- und Leistungsschutzrechten (CMMV), über deren Datenbankangebot man nach Werken und Rechteinhabern suchen kann und die auch im Auftrag Recherchen durchführt. Die GEMA selbst hält eine Datenbank ihres Repertoires bereit, in der man kostenfrei recherchieren kann.

In vielen Fällen wird allerdings eine GEMA-Lizenz nicht ausreichend sein, um ein Musikstück legal für den eigenen Podcast zu verwenden. Sollten die Interpreten eines Titels – Musiker und Sänger – nicht die Urheber des Titels sein, werden ihre Leistungsschutzrechte nicht durch die GEMA, sondern durch die GVL wahrgenommen. Die GVL bietet jedoch keine Podcast-Tarife an.

---- AUFNAHMEN UND INTERPRETATIONEN ----

Die Verwertungsgesellschaft GVL kümmert sich um die Zweitverwertungsrechte der Interpreten von Musikstücken und der Hersteller von Tonträgern. Sie sammelt beispielsweise bei Diskotheken, in Gaststätten und Hotels Abgaben für die öffentliche Wiedergabe, sprich das Abspielen von CDs ein. Da nicht alle Sängerinnen und Sänger auch Komponisten der von ihnen vorgetragenen Lieder sind, werden sowohl für die Sänger als auch für die Komponisten Abgaben fällig. Den Teil für die Komponisten sammelt die GEMA ein, der Teil für die Sänger und Plattenfirmen geht an die GVL. Bei Podcasts ist die Lage kompliziert, denn die GVL hat von den Rechteinhabern (Interpreten und Tonträgerhersteller) keinen Auftrag erhalten, die Zweitverwertungsrechte zu lizenzieren. Für Podcaster ergibt sich daraus die Schwierigkeit, Nutzungsrechte für eine bestimmte Aufnahme direkt bei dem jeweiligen Rechteinhaber lizenzieren zu müssen – was mit erheblichem Aufwand verbunden ist. Die einzig sichere, legale Alternative ist, nur Aufnahmen von Tonträgern zu verwenden, die älter als 50 Jahre sind. Nach 50 Jahren sind nämlich – nach derzeit gültigem Urheberrecht – die Leistungsschutzrechte abgelaufen.

---- PODCASTING – DIE TECHNIK ----

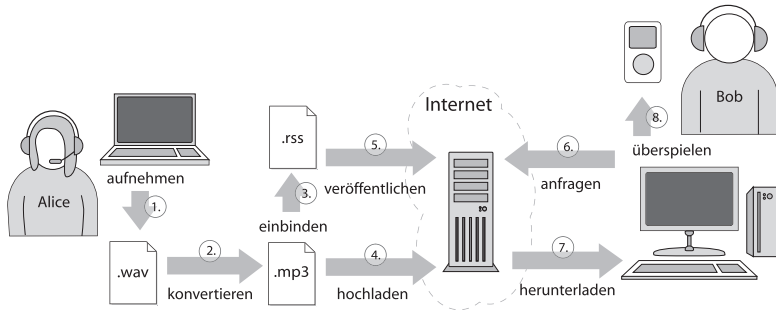
Bis hier wurde viel über die rechtlichen Aspekte des Podcasting geschrieben. An dieser Stelle sollen all jene, denen das Wort Podcasting noch nicht ganz so flüssig von den Lippen geht, auch einen kurzen Einblick in die Technik erhalten.

Einen Podcast zu nutzen ist nicht schwer. Mit einem speziellen Programm, einem sogenannten Podcatcher, können Interessierte Webseiten abonnieren, die immer wieder neue MP3-Dateien zur Verfügung stellen. Das Programm macht die Nutzer auf neue MP3-Beiträge aufmerksam, lädt sie bei Bedarf automatisch auf den eigenen Rechner und überspielt sie direkt auf einen tragbaren MP3-Player. Adam Curry, ehemaliger MTV-Moderator und Internetunternehmer, schrieb 2004 den ersten Podcatcher, I-Podder (unschwer zu erkennen, dass Apples I-Pod Namensgeber war), der in regelmäßigen Abständen Websites daraufhin kontrollierte, ob dort neue MP3-Dateien bereitgestellt worden waren. Da Curry mit seiner Leistung als Programmierer nicht sonderlich zufrieden war, stellte er sein Programm als Open-Source-Software zur Verfügung. Seine Hoffnung, dass andere die Software verbessern und weiterentwickeln würden, erfüllte sich. Currys I-Podder wurde zum Urvater einer ganzen Generation von Podcatchern.

Um die Entwicklerinnen und Entwickler zu unterstützen, und um seinem Programm und der dahinterstehenden Idee zu Popularität zu verhelfen, begann Adam Curry damit, täglich eine neue MP3-Datei zu produzieren und per RSS-Feed auf seinem Server bereitzustellen. So entstand eine Art Rundfunksendung (engl. broadcasting) im Internet. Sein „Daily Source Code“ fand schnell Hörer und Nachahmer – das Podcasting war geboren. Inzwischen sind die Podcasts professioneller geworden. Im Sommer 2005 hat Apple in seine populäre I-Tunes-Software Unterstützung für Podcasts integriert und auf der I-Tunes-Website gibt es eine ganze Abteilung nur für Podcasts. Während des Bundestagswahlkampfes konnte man von mancher Website Wahlkampfsendungen herunterladen. Yahoo hat Anfang Oktober 2005 damit begonnen, einen Suchservice für Podcasts anzubieten. Vereinzelt haben sich auch schon Sponsoren für regelmäßige Sendungen gefunden.

---- VOM HÖRER ZUM PRODUZENTEN ----

Wie man auf Sendung geht, zeigen die Grafik und die Erklärung auf der nächsten Seite, die das Podcast-Portal Podcast.de zur Verfügung gestellt hat.



MIT FREUNDLICHER GENEHMIGUNG
VON PODCAST.DE

3

1. Podcasterin Alice erzeugt eine Audiodatei – den Podcast oder Cast – mithilfe eines Computers, einer Soundkarte, eines Mikrofons und einer Aufnahmesoftware.
2. Diese Audiodatei wandelt Alice, wenn nicht schon bei der Aufnahme geschehen, in das platzsparende MP3-Format um.
3. Die Internetadresse, unter der die MP3-Datei abgelegt wird, vermerkt Alice im RSS-Feed ihres Blogs oder ihrer Webseite.
4. Alice lädt die MP3-Datei auf ihren Podspace im Internet hoch.
5. Als nächstes veröffentlicht Alice den neuen oder aktualisierten RSS-Feed im Internet.
6. Bob wird über Podcast.de auf Alices Podcast aufmerksam.
7. Mithilfe eines Podcasting-Clients lädt Bob die MP3-Datei herunter.
8. Der Podcasting-Client sorgt nach Ende des Downloads für eine automatische Übertragung des neuen Podcasts auf Bobs MP3-Player. Jetzt kann Bob den Podcast jederzeit und überall anhören, wie es ihm beliebt.

Dieser vielleicht etwas kompliziert erscheinende Vorgang lässt sich durch den Einsatz geeigneter Autorensoftware zu einem Gutteil automatisieren. Und dann steht der eigenen Sendung eigentlich nichts mehr im Wege. ◇

ZUM THEMA IM INTERNET

- Verzeichnis von Podcatchern (Podcast-Client-Software) bei Wikipedia
> <http://wiki.podcast.de/Podcatcher>
- Podcast.de – Großes deutsches Podcast-Portal mit über 400.000 Hörbeiträgen und Videos aus 5.500 Quellen > www.podcast.de

Matthias Spielkamp

INTERNETRADIO **FREIER FUNK IM INTERNET?**

Nicht nur Radio hören, sondern auch selber machen – ein Traum vieler Radiofans. Dafür, dass es kein Traum bleibt, sorgt das sogenannte Webcasting. Mit dieser Technik kann fast jeder sein eigenes Radioprogramm ausstrahlen. Damit es aber nicht nur technisch funktioniert, sondern man auch rechtlich auf der sicheren Seite ist, hier einige wichtige Informationen.

---- SENDEN OHNE RUNDFUNKLIZENZ – ABER NICHT OHNE
ERLAUBNIS DER RECHTEINHABER ----

Das Schöne am Webcasting: Man braucht zwar Technik und auch Geld, aber keine Rundfunklizenz, um ein Radioprogramm über das Internet auszustrahlen. Allerdings werden die meisten, die selber ein solches Programm zusammenstellen, auf Musik nicht verzichten wollen. Und um die zu senden, braucht man die Erlaubnis der Rechteinhaber – egal, ob das Internetradio nur von einem Hörer gehört wird oder von tausenden.

Damit aber nicht jeder DJ, Moderator oder jede Moderatorin für unzählige Songs einzelne Verträge mit den Künstlern abschließen muss, gibt es die sogenannten Verwertungsgesellschaften, die diese Arbeit für die Rechteinhaber bündeln und als Ansprechpartner der Internetradios dienen. Für die Radios sind zwei von ihnen relevant: die GVL (Gesellschaft zur Verwertung von Leistungsschutzrechten) und die GEMA (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte). Die GEMA vertritt die Komponisten, Texter und deren Verleger, die GVL ist zuständig für Interpreten und die Tonträgerindustrie.

Wer ein Internetradio betreibt, aber keine Lizenz bei GEMA und GVL erwirbt, muss mit empfindlichen Strafen rechnen. Wie bei anderen Urheberrechtsverletzungen auch, können die Rechteinhaber auf Unterlassung und Schadensersatz klagen. Und schon eine anwaltliche Abmahnung, in der die Rechteinhaber verlangen, dass die

Betreiber die Ausstrahlung ohne Lizenz beenden, kann teuer werden. Im schlimmsten Fall droht eine strafrechtliche Verfolgung, die zu Geld- oder Gefängnisstrafen führen kann: bis zu drei Jahren, wenn das Radio nicht gewerblich betrieben wird, bei gewerblicher Nutzung sogar bis zu fünf Jahren.

Bisher ist kein Fall bekannt geworden, in dem Radiobetreiber zu einer solchen Strafe verurteilt wurden. Allerdings hat die GEMA im Oktober 2006 gegen 50 ihrer Einschätzung nach illegale Webradiobetreiber Unterlassungs- und Schadensersatzansprüche geltend gemacht, da die Radios nicht korrekt lizenziert worden seien. Der Ausgang dieser Verfahren war zu Redaktionsschluss noch nicht bekannt.

3

---- ES GEHT UMS GELD ----

Die Tarife, nach denen für das Internetradio gezahlt werden muss, sind bei der GVL und der GEMA veröffentlicht. Beide Gesellschaften bieten Pauschalverträge für kleine, nichtkommerzielle Internetradios an. An die GVL müssen mindestens 500 Euro im Jahr gezahlt werden – dafür darf man eine Million Titel im Netz anspielen. Dabei ist aber ein Titel immer ein Titel pro Hörer. Die GVL macht das an einem Rechenbeispiel deutlich: „Geht man von einem nichtkommerziellen Webcaster aus, der täglich 12 Stunden anbietet, 365 Tage im Jahr, und pro Stunde 10 Titel übermittelt, kann er durchschnittlich 23 Hörer haben, ohne mehr als die Pauschale von 500 Euro zu zahlen. 23 Hörer sind dabei ein Durchschnittswert – es können zu Spitzenzeiten gern 1.000 Hörer sein, zu anderen Zeiten müssen es dann entsprechend weniger Hörer sein.“ Wer mehr Hörer hat, muss pro Song die sogenannte Grundvergütung zahlen: 0,05 Cent pro Songtitel und Hörer oder 0,015 Cent pro Minute und Hörer.

Zu der Zahlung pro Titel und Hörerin oder Hörer kommt eine Kopiergebühr, weil die Songs auf den PC des Radioanbieters kopiert werden müssen, um sie zur Verfügung stellen zu können. Sie beträgt 0,125 Euro pro Jahr und Titel. Wer also seinen Hörern 1.000 Titel anbieten möchte, zahlt noch einmal 125 Euro, bei 2.000 Titeln sind es 250 Euro.

Zusätzlich muss der potenzielle Radiomacher eine monatliche Gebühr von 30 Euro an die GEMA zahlen. Das gilt für nichtkommerzielle Internetradios. Das sind Radios, deren Einnahmen nach der GEMA-Definition 430 Euro im Monat nicht übersteigen dürfen, die über bis zu drei URLs und auf bis zu neun Kanälen senden und bis zu 2.700 unterschiedliche Hörerinnen und Hörer in einem Monat erreichen. Jeder muss dabei dasselbe hören, die Radios dürfen also weder interaktiv noch per-

sonalisiert sein, noch den Zugriff auf einen bestimmten Song erlauben. Die GEMA bietet einen Lizenzshop an, in dem man sich für sein Radio einen individuellen Tarif ausrechnen lassen kann. Alle diese Einnahmen (abzüglich der Verwaltungskosten) werden von GVL und GEMA an die unterschiedlichen Rechteinhaber und Interpreten verteilt.

Für kommerziell betriebene Internetradios gelten andere Bedingungen, die hier aber nicht weiter aufgeschlüsselt werden können. Wer ein solches Radio gewerblich betreiben will, muss meist mit den Verwertungsgesellschaften individuelle Vereinbarungen treffen. Auf den Websites von GVL und GEMA sind Kontaktmöglichkeiten aufgelistet.

---- NEUE SENDEBEDINGUNGEN DER GVL ----

Die GVL stellt weitere Bedingungen: Webcaster müssen nicht nur die gespielten Titel melden, sondern auch die Hörerzahl, aufgeschlüsselt nach Ländern. Können sie das nicht, weil der technische Aufwand zu hoch ist oder wollen sie es nicht, weil die internationale Lizenz zu teuer ist, müssen sie dafür sorgen, dass das Programm nur in Deutschland abgerufen werden kann.

Weiterhin müssen Internetradios der GVL nach jedem Quartal mitteilen:

- wie lang die Programme insgesamt gedauert haben,
- welche Musik gespielt wurde – inklusive Labelcode und Marke,
- Titel, Interpret, Übertragungsdauer,
- wie viele Hörer an welchem Tag zugehört haben.

Wenn eine sogenannte multiterritoriale Lizenz gilt, müssen die Sender außerdem melden, in welchen Ländern das Programm gehört wurde. Die Radios dürfen in Sendungen oder auf ihrer Webseite keine Programmvorschau veröffentlichen, in der die Musiktitel bekannt gegeben werden. Künstlerinnen und Künstler, die im Programm gespielt werden, dürfen nicht im Voraus genannt werden, sondern nur, dass ein bestimmter Künstler innerhalb eines bestimmten Zeitraums gespielt werden wird.

Ein Auszug aus den Nutzungsbedingungen erläutert die weiteren Anforderungen: „Der Webcaster darf innerhalb von drei Stunden seines Programms nicht übertragen: (a) mehr als drei verschiedene Titel von einem bestimmten Album, davon nicht mehr als zwei Titel aufeinander folgend; oder (b) mehr als vier verschiedene Ti-

tel eines bestimmten Künstlers oder einer Compilation von Musiktiteln, davon nicht mehr als drei aufeinanderfolgend. [...] Die Übertragung darf nicht Teil sein von: (a) einem Archiv-Programm von weniger als fünf Stunden Dauer; oder (b) einem Archiv-Programm von fünf oder mehr Stunden, das für einen Zeitraum von mehr als zwei Wochen angeboten wird; oder (c) einer Programmschleife von weniger als drei Stunden Dauer.“

---- KEINE AUFNAHME, KEIN PERSÖNLICHES PROGRAMM ----

3

Weiterhin müssen die Radiobetreiber verhindern, dass das Programm gescannt oder aufgenommen wird und technische Maßnahmen unterstützen, „die von Tonträgerherstellern eingesetzt werden, um ihre Musikaufnahmen zu identifizieren und zu schützen, und darf diese nicht stören, sofern diese technischen Maßnahmen von dem Webcaster ohne substanzielle Kosten und ohne spürbare Beeinträchtigung des übertragenen Signals mit übertragen werden können.“ Der Radiobetreiber darf außerdem keine Techniken unterstützen, „die das automatische Springen von einem Programmkanal zum anderen ermöglichen. Er soll ferner keine Skip-Funktionen zum Überspringen einzelner Titel, Pause- oder Rückspul-Tasten in sein Angebot aufnehmen. Gleiches gilt für sämtliche Funktionen, die es dem Empfänger ermöglichen, ein personalisiertes Programm (z.B. im Hinblick auf das Angebot bestimmter Künstler oder Alben) zu erstellen.“

Schon bevor die neuen Tarife und Sendebedingungen der GVL im April 2005 in Kraft traten, wurden sie von Internetradiobetreibern scharf kritisiert. Sie waren der Ansicht, dass der Aufwand so groß geworden sei, dass es sich nicht mehr lohne, ein Internetradioprogramm auszustrahlen. Die GVL hat auf diese Kritik mit einer Stellungnahme reagiert und schreibt darin: „Tatsächlich sind nur wenige dieser Bedingungen verpflichtend; viele sind als ‚Soll-Bestimmung‘ ausgestaltet. Das heißt, dass ihre Einhaltung ihrerseits von Voraussetzungen abhängig ist, die zumutbar oder wirtschaftlich und technisch machbar sein müssen. Besonders kritisch wurde dabei die Forderung nach Verwendung eines Kopierschutzes kommentiert. Aber auch diese Forderung ist an wirtschaftliche Zumutbarkeit und technische Realisierbarkeit gebunden. Gerade im Hinblick auf kleine nichtkommerzielle Webcaster dürfte in den meisten Fällen diese Zumutbarkeit nicht gegeben sein. Die GVL wird dies deshalb mit Augenmaß und unter Berücksichtigung der Interessen solcher Webcaster großzügig ausgestalten.“

Inwieweit dies zutrifft, ist schwer zu beurteilen. Die öffentlichkeitswirksamen Proteste der Webradiobetreiber sind inzwischen abgeflaut, die GEMA verzeichnet mehr als 800 Stationen in ihrer Liste lizenzierter Webradios. Ob tatsächlich Radiobetreiber den Betrieb eingestellt – oder gar nicht erst aufgenommen – haben, weil sie die Bedingungen von GVL und GEMA nicht erfüllen konnten, lässt sich nicht feststellen. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- GVL: Neuer Webcasting-Tarif > www.gvl.de/gvl-was-aendert-sich.htm
- GEMA: Tarife und Bestimmungen für Internetradios > www.gema.de/musiknutzer/sendern/webradio
- Radiosites.de: Wie funktioniert Webradio eigentlich? Erstklassige FAQ
> www.radiosites.de/internetradio_faqs.html

Matthias Spielkamp

PLAGIATE

WENIG IST SO, WIE ES SCHEINT

Aus einem Text zu kopieren, nennt man Plagiat. Aus zweien zu kopieren, nennt man Forschung – diese Definition des englischen Schriftstellers John Milton ist nicht nur scherzhaft gemeint. Sie bringt auf den Punkt, wie schwierig es ist, zu entscheiden, wann man es mit einem Plagiat zu tun hat.

Im Urheberrecht kommt der Begriff Plagiat nicht vor. Die Hochschulrektorenkonferenz, ein Zusammenschluss fast aller staatlichen und staatlich anerkannten Universitäten und Hochschulen in Deutschland, hat in einer Empfehlung an die deutschen Universitäten das Plagiat definiert als „unbefugte Verwertung unter Anmaßung der Autorschaft“. Verwertung ist hier nicht nur im kommerziellen Sinn gemeint, sondern würde auch dann vorliegen, wenn jemand die Idee, Hypothese, Theorie oder Ähnliches eines anderen Autors in seine eigene Arbeit übernimmt, ohne diesen ursprünglichen Autor zu nennen.

Bereits an diesem Beispiel wird deutlich, wie schwer sich derartige Definitionen im Alltag anwenden lassen. So ist es gerade in der Wissenschaft nicht nur üblich, sondern wird ausdrücklich gefordert, dass man auf vorliegende Erkenntnisse aufbaut, um neue zu entwickeln. „Wir können deshalb so weit sehen, weil wir auf den Schultern von Giganten stehen“, lautet das berühmte Gleichnis, das diese Art des wissenschaftlichen Erkenntnisfortschritts beschreibt.

---- HAT NEWTON ABGEKUPFERT? ----

Dieses Gleichnis wird gemeinhin Isaac Newton zugeschrieben, doch es ist belegt, dass es vor ihm bereits der römische Dichter Lucan, der französische Philosoph Bernhard von Chartres, der spanische Theologe Didacus Stella und der englische Schriftsteller Robert Burton verwendet hatten. Angeblich geht es zurück auf den Mythos von Kerdalion, der auf den Schultern des blinden Riesen Orion saß und ihn führte.

Ist Newton also ein Plagiator? Hat er bewusst einen Ausspruch übernommen, dessen Schöpfer er kannte, ohne ihm die entsprechende Anerkennung zu zollen? Oder ist er allein auf die Idee gekommen, ein solches Gleichnis zu entwerfen? Wenn ja, ist sie ihm deshalb gekommen, weil er irgendwann einmal was Ähnliches gelesen oder erzählt bekommen hatte? Wenn ja, konnte er sich noch bewusst daran erinnern? Oder hat er die Idee für seine eigene, originäre gehalten? Das Beispiel zeigt, wie schwierig es ist, im konkreten Fall zu bestimmen, ob es sich bei einem Text um ein Plagiat handelt oder nicht.

---- WER IST DER AUTOR? ----

3

Es ist unmöglich, immer alle Erkenntnisse und alles Wissen, das man in seinen eigenen Texten verwenden möchte, einem ursprünglichen Schöpfer zuzuschreiben – selbst wenn man davon ausgeht, dass es so etwas überhaupt gibt. Darf man nur dann ein Gedicht in Sonettform schreiben, wenn man darauf hinweist, dass Giacomo da Lentini diese Versform erfunden hat – obwohl selbst das nicht abschließend geklärt werden kann? Oder ist es nur dann korrekt zu schreiben, dass die Erde um die Sonne kreist, wenn man sich auf Nikolaus Kopernikus bezieht – ohne dessen Vorgänger Nikolaus von Kues und Regiomontanus zu nennen, auf deren Lehren sich Kopernikus berief?

Niemand käme auf die Idee, von einem Plagiat zu sprechen, wenn jemand den neuen Roman einer erfolgreichen Autorin ohne ihre Erlaubnis kopiert und verkauft, um damit Geld zu verdienen. Denn damit daraus ein Geschäft wird, muss die Autorin genannt sein, weil ihr Name der Anreiz ist, das Buch zu kaufen. Eine solche Kopie wäre ein ganz offensichtlicher Verstoß gegen das Urheberrecht und der Kopist würde, wenn erwischt, bestraft. Aber ein Plagiat wäre es nicht, denn der Kopist hätte ja nicht behauptet, selber Autor des Buches zu sein.

---- PLAGIIEREN IST NICHT GLEICH KOPIEREN ----

Auf der anderen Seite ist es denkbar, dass jemand den Vorwurf erhebt, bei einem Buch handle es sich um ein Plagiat, obwohl kein einziger Satz wortgleich von einem anderen übernommen wurde. Ein Beispiel dafür ist der Rechtsstreit zwischen dem Bestsellerautor Dan Brown und den Wissenschaftlern Richard Leigh und Michael

Baigent. Leigh und Baigent werfen Brown vor, geschichtliche Hintergründe über den heiligen Gral und die biblische Figur der Maria Magdalena aus ihrem Werk übernommen und für den Bestseller „Sakrileg“ verwendet zu haben.

An diesem Fall kann man schön die Grenzen des Urheberrechts erkennen, denn selbst wenn Brown getan hätte, was ihm vorgeworfen wird, hätte er wahrscheinlich nicht das Urheberrecht verletzt. Denn Tatsachen – wie etwa geschichtliche Hintergründe – sind, jedenfalls nach deutschem Urheberrecht, nicht geschützt, sondern Gemeingut und dürfen von jedem verwendet werden. Wann es sich um derartige Tatsachen handelt, kann nur im Einzelfall entschieden werden.

---- IDEEN SIND NICHT GESCHÜTZT ----

Im Allgemeinen gilt: Ideen sind durch das Urheberrecht nicht geschützt, sondern ihr Ausdruck. Diese Grenze ist bisweilen – vor allem für Laien – schwer zu ziehen, denn ein Ausdruck muss nicht materieller Art sein.

So ist ein Musikstück, das ein Musiker vor Publikum aufführt, aber nicht als Noten oder Text niedergeschrieben hat, urheberrechtlich geschützt. Würde jemand diese Aufführung ohne Erlaubnis des Musikers aufnehmen und CDs davon verkaufen, würde er damit dessen Urheberrecht verletzen. Aber kein Musiker würde das Urheberrecht eines anderen verletzen, wenn er einen Liedtext schriebe, in dem sich zwei Jungen in ein Mädchen verlieben und darüber Streit bekämen – auch wenn diese Grundidee schon in hunderten anderer Songs auftaucht.

Wirklich eindeutig liegt ein Plagiat dann vor, wenn Teile eines Werks identisch in ein anderes übernommen wurden. Dann ist meist auch das Urheberrecht betroffen, denn es handelt sich um die sogenannte vorsätzliche Anmaßung der Urheberschaft an einem fremden Werk. Das ist ein Eingriff in das „Recht auf Anerkennung der Urheberschaft“, also in ein Urheberpersönlichkeitsrecht, das in Paragraph 13 des Urheberrechtsgesetzes festgeschrieben ist.

---- GOETHE – EIN PLAGIATOR? ----

Es ist urheberrechtlich unerheblich, ob der Plagiator sich das fremde Werk gesamt oder nur in Teilen anmaßt. Auch spielt die absolute Länge des übernommenen Texts keine Rolle. Das berühmte Gedicht „Ein Gleiches“ (Wandrer's Nachtlied) von Johann

Wolfgang von Goethe ist dafür ein gutes Beispiel. In der Literaturwissenschaft wurde und wird darüber gestritten, ob es sich dabei um ein Plagiat eines Gedichts von Johannes Daniel Falk handelt.

FALK

In allen Wäldern hörst Du
keinen Laut!

Die Vöglein schlafen im Walde,
Warte nur! Balde, balde
Schläfst auch Du.

GOETHE

Über allen Gipfeln
Ist Ruh,
In allen Wipfeln
Spürest du
Kaum einen Hauch;
Die Vögelein schweigen im Walde.
Warte nur, balde
Ruhest du auch.

Auch wenn Goethes Gedicht nur 24 Wörter lang ist und kein einziger Vers identisch ist mit einem aus Falks Gedicht, würden wohl die meisten davon ausgehen, dass es sich hier um ein Plagiat handelt. Das heißt, es spielt im Zweifelsfall keine Rolle, ob ein Plagiator ein fremdes Werk identisch oder in abgewandelter Form übernimmt. Ändert jemand den Text eines anderen, um ihn dann unter eigenem Namen zu veröffentlichen, hat man es mit einem Plagiat zu tun, was erst einmal ein ethisches Problem ist. Zusätzlich liegt aber unter Umständen ein Verstoß gegen das Bearbeitungsrecht vor, der juristisch verfolgt werden kann.

---- FREIE BENUTZUNG ----

Nicht um ein Plagiat – und damit auch nicht um eine Urheberrechtsverletzung – handelt es sich bei der „freien Benutzung“ eines fremden Werkes. Die liegt dann vor, wenn man sich von einem fremden Werk nur inspirieren lässt, um ein neues, selbstständiges Werk zu schaffen. Dieses neue Werk muss aber selbst alle Voraussetzungen eines geistigen Werkes aufweisen und die schöpferische Leistung des benutzten Werks in den Hintergrund treten lassen.

In der Praxis ist das außerordentlich schwer abzugrenzen, wie die vorgenannten Beispiele gezeigt haben. Es ist gut zu erkennen, dass in vielen Fällen das Plagiat eher ein ethisches als ein rechtliches Problem darstellt. Übernimmt etwa ein Wissenschaftler den Gedanken eines anderen, ohne auf diesen zu verweisen, spricht man von einem Plagiat, obwohl Ideen nicht schützbar sind. Auch dass der Wissenschaftler eine völlig andere Formulierung gewählt hat, um die Idee zu beschreiben, das Vorgehen also keine Urheberrechtsverletzung wäre, würde daran nichts ändern.

Wenn jemand den Text eines anderen vollständig übernimmt, nennt man das ebenfalls ein Plagiat, – obwohl es unter Umständen gar kein Verstoß gegen das Urheberrecht wäre. Im ersten Moment hört sich das völlig abwegig an, aber man stelle sich vor, jemand nimmt einen Text Goethes und schreibt seinen eigenen Namen darunter. Der Urheberrechtsschutz auf Goethes Texte ist längst ausgelaufen, sodass kein Verstoß gegen das Urheberrecht vorläge, aber selbstverständlich ein Plagiat.

---- AKADEMISCHE FOLGEN ----

Die Empfehlung der Hochschulrektorenkonferenz, in der auch die zu Beginn zitierte Definition vorgeschlagen wird („die unbefugte Verwertung unter Anmaßung der Autorschaft“), stuft das Plagiat als „schwerwiegendes Fehlverhalten“ ein. Wird es nachgewiesen, können akademische Grade und die Lehrbefugnis entzogen werden, außerdem können arbeits-, zivil-, straf- oder ordnungsrechtliche Maßnahmen erfolgen.

Liegt auch ein Verstoß gegen das Urheberrecht vor, also gegen das Recht auf Anerkennung der Urheberschaft oder das Bearbeitungsrecht, kann der Plagiator auf Unterlassung und Schadensersatz verklagt werden. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Fremde Federn finden: Informationen zu Plagiaten und wie man sie identifiziert, zusammengestellt von der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin.
> <http://plagiat.fhtw-berlin.de/fff/inhalt>
- Institut für Urheber- und Medienrecht: Sammlung von Nachrichten zu Plagiatsvorwürfen
> www.urheberrecht.org/news/m/Schlagworte/s/Plagiat

Matthias Spielkamp

PUBLIZIEREN ICH SCHREIBE, ALSO BIN ICH

Paragraf 1 des Urheberrechtsgesetzes lautet: „Die Urheber von Werken der Literatur, Wissenschaft und Kunst genießen für ihre Werke Schutz nach Maßgabe dieses Gesetzes.“ Das klingt schlicht genug. Aber was bedeutet dieser Satz für Autorinnen und Autoren? Welche Texte genießen Schutz – und was folgt daraus für ihre Verfasserinnen und Verfasser?

3

---- WELCHE ART VON TEXTEN WIRD GESCHÜTZT? ----

„Werke der Literatur“ sind durch das Urheberrecht geschützt. Das hört sich erst einmal so an, als gelte der Schutz nur für das, was zwischen Buchdeckel gepresst und im Schulunterricht besprochen wird. Doch der Begriff Literatur wird sehr weit ausgelegt. Es gehören nicht nur Romane und Gedichte dazu, sondern auch Sachbücher, wissenschaftliche Aufsätze, journalistische Artikel und sogar Schulaufsätze.

Der Grund: „Werke im Sinne dieses Gesetzes sind [...] persönliche geistige Schöpfungen“ – so steht im Gesetz. Dabei ist entscheidend, dass der Text individuelle Züge seines Schöpfers aufweist, nicht aber, dass er Neuigkeitswert hat. Auch die millionste Geschichte eines Mädchens, das sich in einen Jungen verliebt und mit ihm durchbrennt, ist urheberrechtlich geschützt, solange sie das „Handwerkliche und Durchschnittliche überragt“, wie es in diesem Zusammenhang heißt.

---- NUR EIGENE SCHÖPFERISCHE LEISTUNGEN ----

Die Schwelle dafür setzen die Gerichte recht niedrig an. So können etwa Journalisten meist davon ausgehen, dass nicht nur Essays oder längere Reportagen, sondern auch Artikel zum Tagesgeschehen vom Urheberrecht geschützt sind, obwohl die meisten Leser wahrscheinlich nicht auf die Idee kämen, sie als Literatur anzusehen. Sogar Preislisten, Telefonbücher, Kataloge und Sammlungen von Kochrezepten können

unter Umständen schutzfähig sein (die Juristen sprechen vom Schutz der „kleinen Münze“).

Nicht schutzfähig sind dagegen meist Texte wie Bedienungsanleitungen, Ausschreibungsunterlagen oder Fahrpläne, da nur in seltenen Ausnahmefällen eine schöpferische Leistung notwendig ist, um sie zu verfassen.

Der abstrakte Begriff der persönlichen geistigen Schöpfung kann allerdings nicht wie eine Schablone verwendet werden, die man über jeden einzelnen Text legt um zu entscheiden, ob er urheberrechtlich geschützt ist oder nicht. So hat beispielsweise das Oberlandesgericht Düsseldorf in einem viel beachteten Fall einem Artikel eines Computerzeitschriftenredakteurs den Urheberrechtsschutz verweigert. Begründung: „Gerade wenn über technische Produkte berichtet wird, sind im Regelfall alle technischen Informationen vorgegeben; häufig stammen sie sogar vom Hersteller selbst. Technische Details sprachlich zu vollständigen Sätzen zu verknüpfen, begründet noch keine literarische Werkqualität.“

---- WIE SCHÜTZT MAN TEXTE? ----

Damit ein Text urheberrechtlich geschützt ist, genügt es, ihm eine wahrnehmbare Form zu geben – das Urheberrecht entsteht mit der Schaffung des Werkes. Der Text muss nicht registriert werden – was auch gar nicht geht, denn es gibt kein Register, wo man ihn anmelden könnte. Er muss – streng genommen – noch nicht einmal aufgeschrieben werden, denn auch eine Verkörperung des Geisteswerks ist nicht Voraussetzung für den Urheberrechtsschutz. So können beispielsweise auch Stehgreifreden oder improvisierte Gedichte geschützt sein. Auch muss ein Text nicht veröffentlicht sein, damit er durch das Urheberrecht geschützt ist. Sonst stünde für viele Autoren der Schutz nur auf dem Papier, denn sie müssen ihre Texte meist an Verlage oder Redaktionen schicken, um sie anzubieten. Und zu diesem Zeitpunkt sind sie ja noch gar nicht veröffentlicht. Ist das Urheberrecht einmal entstanden, gilt es bis 70 Jahre nach dem Tod der Autorin oder des Autors; es geht an die Erben oder Rechtsnachfolger des Urhebers über.

Allerdings muss der Autor im Falle eines Rechtsstreits nachweisen können, dass tatsächlich er der Urheber des Textes ist. Das wird häufig schwierig sein, vor allem, wenn jemand anderes behauptet, er hätte das Sprachwerk verfasst, sich also die Urheberschaft anmaßt. Helfen können Zeugen, die bekunden, dass man selbst den Text zu einem bestimmten Zeitpunkt fertiggestellt hat. Auch andere Möglichkeiten be-

stehen. Hierbei geht es immer darum, einen von außen (also zum Beispiel durch ein Gericht) erkennbaren Akt vorzunehmen, der belegt, dass das Sprachwerk zu einem bestimmten Zeitpunkt von einem selbst geschaffen wurde.

---- WER IST DER AUTOR? ----

Bei veröffentlichten und bereits auf dem Markt erschienenen Texten hilft das Urheberrecht: Eine Vorschrift besagt, dass derjenige, der auf den veröffentlichten Exemplaren als Autor genannt ist, im Zweifel auch der Urheber ist. Dies bewirkt eine „Umkehr der Beweislast“, was bedeutet, dass ein anderer, der behauptet, selbst der Urheber zu sein, diese Behauptung auch beweisen muss. Wenn ein Text anonym oder unter einem Pseudonym erscheint, hilft diese Regelung natürlich nicht.

3

Gerade bei Texten, die im Internet erscheinen, hört man noch immer die Behauptung, die rechtliche Lage sei unklar. Das Gegenteil ist der Fall: Wo ein Text veröffentlicht wird, spielt für den Urheberrechtsschutz keine Rolle. Selbstverständlich sind auch Texte, die auf Internetseiten erscheinen, urheberrechtlich geschützt – wenn sie die genannten Bedingungen erfüllen. Das zu wissen, ist wichtig angesichts der vielen journalistischen Seiten im World Wide Web, aber auch der Angebote von Forschungsinstituten, Universitäten oder Börsen, in denen Diplom- oder Hausarbeiten veröffentlicht und gehandelt werden. Alle diese Texte sind geschützt, sie zu veröffentlichen ist nur mit Genehmigung des Urhebers erlaubt.

---- RECHTE DES AUTORS ----

Die beiden wichtigsten Rechte einer Urheberin oder eines Urhebers sind das Urheberpersönlichkeitsrecht und das Verwertungsrecht. Das Urheberpersönlichkeitsrecht sorgt dafür, dass die persönliche Bindung zwischen Urheber und Werk geschützt wird. Er erhält hierdurch – unter anderem – das Veröffentlichungsrecht, das Recht auf Namensnennung und das Recht, gegen Entstellungen und sonstige Beeinträchtigungen seines Werkes vorzugehen. Zudem ist es grundsätzlich niemandem – auch nicht dem Inhaber von Nutzungsrechten am Werk – erlaubt, das Werk eines Autors zu verändern.

In der Praxis ist es in den meisten Fällen selbstverständlich, dass sich ein Autor mit den Lektoren oder Redakteuren des Verlags, bei dem sein Text veröffentlicht werden soll, darüber verständigt, ob der Text geändert wird oder nicht. Zwar müsste

der Autor dem nicht zustimmen. Aber wenn er Änderungen kategorisch ablehnt, die Redaktion oder Lektorat wünschen, wird der Verlag wohl eher ablehnen, den Text zu veröffentlichen. Das hat allerdings nichts mit dem Urheberrechtsgesetz zu tun, sondern mit der Marktsituation. Nur sehr prominente Autoren können es sich erlauben, jede Änderung an ihren Texten abzulehnen.

Das zweite entscheidende Recht ist das Verwertungsrecht: Autoren können darüber bestimmen, ob ihre Werke vervielfältigt, verfilmt, vertont oder auf eine andere Art genutzt werden dürfen. Sie haben zudem das Recht, an jeder wirtschaftlich relevanten Nutzung ihrer Werke angemessen finanziell beteiligt zu werden (sogenannter Beteiligungsgrundsatz). Stimmen sie einer Verwertung ihrer Werke zu, schließen sie in der Regel mit einem Verlag oder einem Sender einen Vertrag, mit dem sie diesem gegen entsprechendes Honorar das Recht übertragen, den Text in einer Zeitung oder einem Buch abzdrukken, zu übersetzen, aufzuführen, im Radio zu senden oder Ähnliches.

---- DAS VERHÄLTNISS ZWISCHEN URHEBER UND VERWERTER ----

Viele Autorinnen und Autoren haben ein Interesse daran, die Verwertungsrechte an ihren Texten zu verkaufen, weil sie damit Geld verdienen. Verlage, Radiosender, Filmstudios auf der anderen Seite haben ein Interesse an Reportagen, Drehbüchern, Radiomanuskripten, wissenschaftlichen Aufsätzen und sonstigen Texten, denn mit ihnen füllen sie ihre Zeitungen, Sendungen und Bücher.

Was auf den ersten Blick wie eine Interessengemeinschaft aussieht, kann in vielen Fällen durchaus ein Gegensatz sein. Denn die Verwerter haben Interesse daran, für Texte so wenig wie möglich zu bezahlen, Autoren möchten so viel Geld wie möglich dafür bekommen. Meist sind die Autoren in diesen Verhandlungen gegenüber den Verwertern in der schwächeren Position. Sie brauchen das Geld, das sie für die Verwertung bekommen, zum Leben, die Verwerter können aber unter Umständen auf den Text verzichten und ihn durch den einer anderen Autorin ersetzen.

---- SCHUTZ DES URHEBERS ----

Das Urheberrecht ist der Versuch des Gesetzgebers, dieses Verhältnis so fair wie möglich zu gestalten, indem es den Urhebern das Recht gibt, darüber zu bestimmen, ob

und wie ihre Texte verwertet werden dürfen. Sie werden bei Vertragsverhandlungen zudem vom „Urhebervertragsrecht“ geschützt, das zum Ziel hat, die unterschiedliche Verhandlungsstärke von Verwertern und Urhebern auszugleichen. Der Schutz der Urheber durch das Urhebervertragsrecht wurde im Jahr 2002 durch das „Gesetz zur Stärkung der vertraglichen Stellung von Urhebern und ausübenden Künstlern“ weiter ausgebaut. Hierdurch wurde den Autoren ein gesetzlich festgelegter „Anspruch auf angemessene Vergütung“ für die wirtschaftliche Auswertung ihrer Werke gewährt.

Das mag wachweich klingen, doch im Gesetz ist festgelegt, dass die Vergütung angemessen ist, „wenn sie im Zeitpunkt des Vertragsschlusses dem entspricht, was im Geschäftsverkehr nach Art und Umfang der eingeräumten Nutzungsmöglichkeit, insbesondere nach Dauer und Zeitpunkt der Nutzung, unter Berücksichtigung aller Umstände üblicher- und redlicherweise zu leisten ist“. Das heißt beispielsweise, dass ein Verwerter einem Autor seine Rechte nicht zu Dumpingpreisen abkaufen darf, also etwa weit unter dem, was andere Autoren für vergleichbare Rechte erhalten.

---- ANGEMESSENE VERGÜTUNG ----

Außerdem sollen Vertreter von Autoren und Verwertern gemeinsame Vergütungsregeln aushandeln, durch die bestimmt wird, was als angemessen gilt. Das ist bisher allerdings nicht geschehen, was dazu führt, dass derzeit Verlage weiterhin versuchen, Autoren vertraglich zu verpflichten, sehr weitgehende Rechte einzuräumen, ohne dafür angemessene Honorare zu bezahlen. Die Interessenvertretungen von Journalisten, Übersetzern und anderen Urhebern kritisieren diese Praxis als sogenanntes Total-Buy-out (vollständige Übernahme); die Verwerter begründen sie damit, dass nur durch derartige Verträge eine Zukunftssicherheit ihrer Investitionen gewährleistet sei.

---- VERWERTUNGSGESELLSCHAFTEN ----

Wer als Autor Texte in Magazinen, Zeitungen, Zeitschriften oder Büchern veröffentlicht, sollte einen Vertrag mit der Verwertungsgesellschaft Wort (VG Wort) abschließen. Denn oft können Autoren gar nicht nachvollziehen, wo und wie oft ihre Texte vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergegeben werden. Auch haben Urheber Ansprüche, die nur über eine Verwertungsgesellschaft geltend gemacht werden können. Ein Beispiel dafür sind Ansprüche auf eine Vergütung für Pressespiegel, die

Unternehmen oder Institutionen zusammenstellen und an ihre Mitarbeiter verteilen, um sie zu informieren. Das ist völlig legal, aber wer einen Pressespiegel erstellt, muss dafür an die VG Wort Gebühren zahlen. Diese Gebühren werden dann nach einem bestimmten Schlüssel an die Autorinnen und Autoren ausgeschüttet – aber eben nur an die, die einen sogenannten Wahrnehmungsvertrag mit der VG Wort abgeschlossen haben.

---- MEHRERE AUTOREN – EIN TEXT ----

Wenn mehrere Autoren einen Text verfassen, der sich nur als Ganzes verwerten lässt, dann sind sie Miturheber. Das heißt, dass der Text nur geändert, veröffentlicht und verwertet werden darf, wenn alle zustimmen. Allerdings hat die Mitbestimmung der Miturheber Grenzen: Ein Miturheber darf eine Verwertung nicht „wider Treu und Glauben“ verweigern. Dieser in der Alltagssprache kaum verwendete Ausdruck ist in Rechtsdingen durchaus üblich und bedeutet soviel wie: redlich, anständig, Rücksicht nehmend auf die schutzwürdigen Interessen anderer.

Werden Werke, die von mehreren Urhebern geschaffen wurden, verwertet, stehen die Einnahmen allen Miturhebern grundsätzlich zu den Anteilen zu, die sie auch am Werk hatten – wer die Hälfte des Buches geschrieben hat, bekommt auch die Hälfte des Honorars, wer nur ein Drittel geschrieben hat, bekommt auch nur ein Drittel. Allerdings können die Urheber vertraglich etwas anderes vereinbaren. Dies ist meist auch sinnvoll, da es durchaus schwierig sein kann, die Anteile an der Textarbeit genau zuzuordnen.

---- TEXTKLAU ----

Inzwischen ist es ein verbreitetes Phänomen: Oft erscheinen Texte, die im Internet veröffentlicht wurden, auf anderen Webseiten, ohne dass die Urheber um Erlaubnis gefragt wurden. Dass das rechtswidrig ist, ist eindeutig – es gibt allerdings unterschiedliche Möglichkeiten, darauf zu reagieren.

Einerseits kann man die Betreiber der Webangebote auffordern, den Text wieder von ihren Seiten zu nehmen. Man kann ihnen aber auch anbieten, den Text gegen ein Honorar weiterzunutzen. Immer hat man Anspruch auf Schadensersatz in Höhe einer üblichen Lizenz, das heißt, des Honorars, das eigentlich für die Veröffentlichung

hätte gezahlt werden müssen. Wie bereits angesprochen, ist es nicht vollständig geklärt, welches Honorar angemessen ist. Es gibt allerdings Empfehlungen, wie hoch diese Honorare bei Onlineverwertungen sein sollten, etwa für journalistische Texte.

Sollten sich die Anbieter weigern, die Rechte zu erwerben, den Text von der Seite zu nehmen oder den Schadensersatz zu zahlen, bleibt kein anderer Weg als zu klagen. Eine Klage ist natürlich aufwändig und nicht jeder möchte sich die Arbeit machen. Andererseits sind die Erfolgsaussichten sehr gut, weil die Rechtslage eindeutig ist – ohne Erlaubnis kein Recht zur Veröffentlichung. Wie man in einem solchen Fall am besten vorgeht, wird auf den Seiten von Mediafon beschrieben, einem Beratungsservice für „Solo-Selbstständige“ der Gewerkschaft Verdi (siehe Linkliste am Ende des Textes).

3

---- ALTERNATIVE LIZENZEN – CREATIVE COMMONS ----

Man muss sich allerdings fragen, ob man in jeder Situation diesen Weg einschlagen will. Wer etwa für sein privates Weblog einen Bericht über das Fußballspiel seiner Kreisligamannschaft schreibt, hat wahrscheinlich nichts dagegen, wenn der Fußballverein den Text auf seiner Webseite veröffentlicht, auch wenn er kein Honorar dafür zahlt. Die aufstrebende Popmusik-Kritikerin freut sich vielleicht sogar darüber, wenn ein überregionales Musikblatt ihre Konzertrezension, die sie in der Schülerzeitung veröffentlicht hat, abdrucken möchte, obwohl die Redaktion nicht dafür bezahlen will. Denn nicht jeder, der Texte schreibt, tut es ausschließlich, um damit Geld zu verdienen. Es gibt zahlreiche andere Motive: die reine Freude am Schreiben, weltanschauliche Gründe, der Versuch, sich auf einem bestimmten Gebiet einen Namen zu machen. Neben Weblogs, Schülerzeitungen und privaten Webseiten sind wissenschaftliche Publikationen das beste Beispiele dafür.

Wer es also anderen auf einfache Weise ermöglichen will, die eigenen Texte zu nutzen, kann sie unter einer sogenannten alternativen Lizenz veröffentlichen. Die deutsche Version der Creative-Commons-Lizenz ist das bekannteste Beispiel für den deutschen Rechtsraum. Bei Creative Commons können sich Autorinnen und Autoren mit wenigen Mausklicks nach dem Baukastensystem eine Lizenz erstellen, die es anderen gestattet, ihre Texte zu nutzen, ob in kommerziellen oder nichtkommerziellen Angeboten, wahlweise mit der Erlaubnis, den Text zu bearbeiten oder nicht. Auf diese Art kann auch der juristische Laie seine Texte anderen zugänglich machen und dabei bestimmen, was sie damit tun dürfen. Als Resultat versprechen sich die Erfin-

der dieser Lizenzen, dass mehr Inhalte – in diesem Fall Texte, aber auch Musik, Filme und dergleichen – für die freie Nutzung und damit als Reservoir für andere Kreative zur Verfügung stehen. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- mediafon.net – Verdi-Beratung für Solo-Selbstständige > <http://mediafon.net>
- Website der VG Wort > <http://vgwort.de>
- Creative Commons – Lizenz für die freie Nutzung unveränderter Inhalte
> <http://de.creativecommons.org>

Oliver Passek, Till Kreutzer

TEXTE ZITIEREN

MEINE WORTE, DEINE WORTE

Bei fast jedem Text, den man schreibt, bezieht man sich auf fremde Quellen. Sei es, dass man in einem wissenschaftlichen Artikel andere Werke analysiert oder in einem Roman aus einem anderen Buch zitiert. Doch inwieweit darf man in eigenen Texten fremdes Material überhaupt verwenden?

3

Eine wichtige Einschränkung des Urheberrechts (eine sogenannte Schrankenbestimmung) ist das Recht, andere Werke ganz oder teilweise zitieren zu dürfen. Die Vervielfältigung, Verbreitung und öffentliche Wiedergabe von Teilen eines Werkes – gegebenenfalls sogar von einzelnen vollständigen Werken – in einem anderen selbstständigen Werk ist ohne Einwilligung und Vergütung des Urhebers erlaubt, soweit dies einem sogenannten Zitat Zweck dient.

Dem Zitatrecht liegt der Gedanke zugrunde, dass ein Urheber bei seinem Schaffen praktisch immer auf den kulturellen oder wissenschaftlichen Leistungen seiner Vorgänger aufbaut. Daher wird von ihm im Interesse der Allgemeinheit erwartet, dass er die mit der Zitierfreiheit einhergehenden, in der Regel geringen, Eingriffe in sein ausschließliches Verwertungsrecht hinzunehmen hat. Die Zitierfreiheit dient also dem allgemeinen kulturellen und wissenschaftlichen Fortschritt.

---- KLEINZITAT UND GROSSZITAT ----

Ob und unter welchen Umständen Zitate zulässig sind, ist im Urheberrechtsgesetz geregelt. Hiernach wird grundsätzlich zwischen dem Klein- und dem Großzitat unterschieden. Unter einem Kleinzitat versteht man das auszugsweise Zitieren aus einem fremden Werk. Wörtlich heißt es im Gesetz, „Stellen eines Werkes“ dürfen zitiert werden, also jeweils nur kleine Ausschnitte. Dabei kann man sich an folgende Faustregel halten: Aus umfangreichen Werken darf mehr, aus weniger umfangreichen entsprechend weniger zitiert werden. Voraussetzung ist stets, dass die auszugsweise

zitierten Werke bereits mit Zustimmung des Berechtigten – in der Regel des Urhebers oder der Urheberin – veröffentlicht wurden. Aus unveröffentlichten Werken darf dagegen nur zitiert werden, wenn der Urheber dies gestattet hat.

Neben dem Kleinzitat besteht auch die Möglichkeit, einzelne Werke nicht nur teilweise, sondern vollständig zu zitieren. Nach dem Wortlaut des Gesetzes darf dieses sogenannte Großzitat allerdings nur „zur Erläuterung des Inhalts“ eines anderen, eigenständigen wissenschaftlichen Werks in Anspruch genommen werden. Als wissenschaftliche Werke gelten in diesem Zusammenhang jedoch nicht nur methodisch angelegte Werke wie Forschungsarbeiten oder Dissertationen, sondern auch populärwissenschaftliche Literatur, die der Vermittlung wissenschaftlicher Erkenntnisse dient.

Die Regelung des Großzitats stellt strengere Bedingungen an dessen Zulässigkeit als die des Kleinzitats. Das zitierte Werk muss nicht nur veröffentlicht, sondern auch erschienen sein. Für eine Veröffentlichung genügt, dass etwa ein Roman bei einer Lesung vorgestellt wurde, ohne dass das Buch schon im Handel ist. „Erschienen“ wäre der Roman dagegen erst, wenn „mit Zustimmung des Berechtigten Vielfältigungsstücke nach ihrer Herstellung in genügender Anzahl der Öffentlichkeit angeboten oder in Verkehr gebracht“ wurden (§ 6 UrhG). Erst wenn also der Roman (als Beispiel) auch im Buchhandel angeboten wird, ist er erschienen. Auch wenn ein Text im Internet veröffentlicht wird, ist er nach herrschender Ansicht erschienen.

Neben den im Gesetz ausdrücklich geregelten Groß- und Kleinzitaten gestatten die Gerichte in ständiger Rechtsprechung auch das sogenannte kleine Großzitat (oder große Kleinzitat). Dem Zitatrecht wird hiernach eine so große Bedeutung zuerkannt, dass es auch möglich sein soll, ganze Werke in nichtwissenschaftlichen Publikationen zu zitieren. Hiermit wird dem Umstand Rechnung getragen, dass manche Werkarten zum Zitieren in kleinen Teilen nicht geeignet sind. Dies gilt insbesondere für Fotos oder Werke der bildenden Kunst (zum Beispiel Skulpturen). Ein Foto sagt im Regelfall nur dann etwas aus, wenn man es im Ganzen betrachten kann. Soweit ein Zitatzweck – was das ist, wird im nächsten Abschnitt erklärt – vorliegt, ist es also zum Beispiel möglich, ein Foto in einem Prosatext zu zitieren.

---- VORAUSSETZUNGEN FÜR ZITATE ----

Um das Zitatrecht in Anspruch nehmen zu können, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein. Grundsätzlich gilt: Es muss immer eine innere Verbindung zwischen dem eigenem und dem zitierten Werk bestehen. Im Einzelnen:

Jedes Zitat muss einen Zweck erfüllen.

Diese Bestimmung hat folgenden Hintergrund: Für die Zulässigkeit eines Zitates genügt es nicht, wenn man sich damit nur eigene Ausführungen ersparen oder das eigene Werk auszuschmücken will. Das eigene Werk muss immer im Vordergrund stehen, während das Zitat nur der Unterstützung dienen darf. Eine Collage, die nur aus fremden Werken oder Werkteilen besteht, ist damit ebenso wenig durch das Zitatrecht gedeckt, wie sogenannte Zitatsammlungen, die auch ausschließlich aus fremden Inhalten bestehen. Diese Grundsätze gelten für alle Arten von Zitaten, also sowohl für das Klein-, das Groß- als auch das kleine Großzitat. Im Übrigen werden bei den einzelnen Zitatarten unterschiedliche Anforderungen an den Zitatzweck gestellt. Um dies nicht unnötig zu verkomplizieren, hier nur das Wesentliche: Zulässig ist ein Zitat nur, wenn es die eigenen Ausführungen unterstützt oder der geistigen Auseinandersetzung mit dem zitierten Werk dient und einen inneren Zusammenhang mit dem eigenen Werk aufweist.

3

Das Zitat muss als solches kenntlich gemacht und der übernommene Inhalt darf nicht verändert werden.

Jedes Zitat muss als Übernahme aus einem fremden Werk deutlich kenntlich gemacht werden. Bei Sprachwerken kann dies zum Beispiel durch Hervorhebungen (etwa Anführungszeichen oder Fettdruck) geschehen. Stets muss außerdem die Quelle angegeben werden. Es ist generell nicht gestattet, die zitierte Stelle zu verändern. Zitate in Texten müssen daher im Regelfall wörtlich erfolgen. Kürzungen oder Übersetzungen sind nur erlaubt, wenn diese nicht sinnentstellend wirken.

Das Zitat darf über den durch den Zweck gebotenen Umfang nicht hinausgehen.

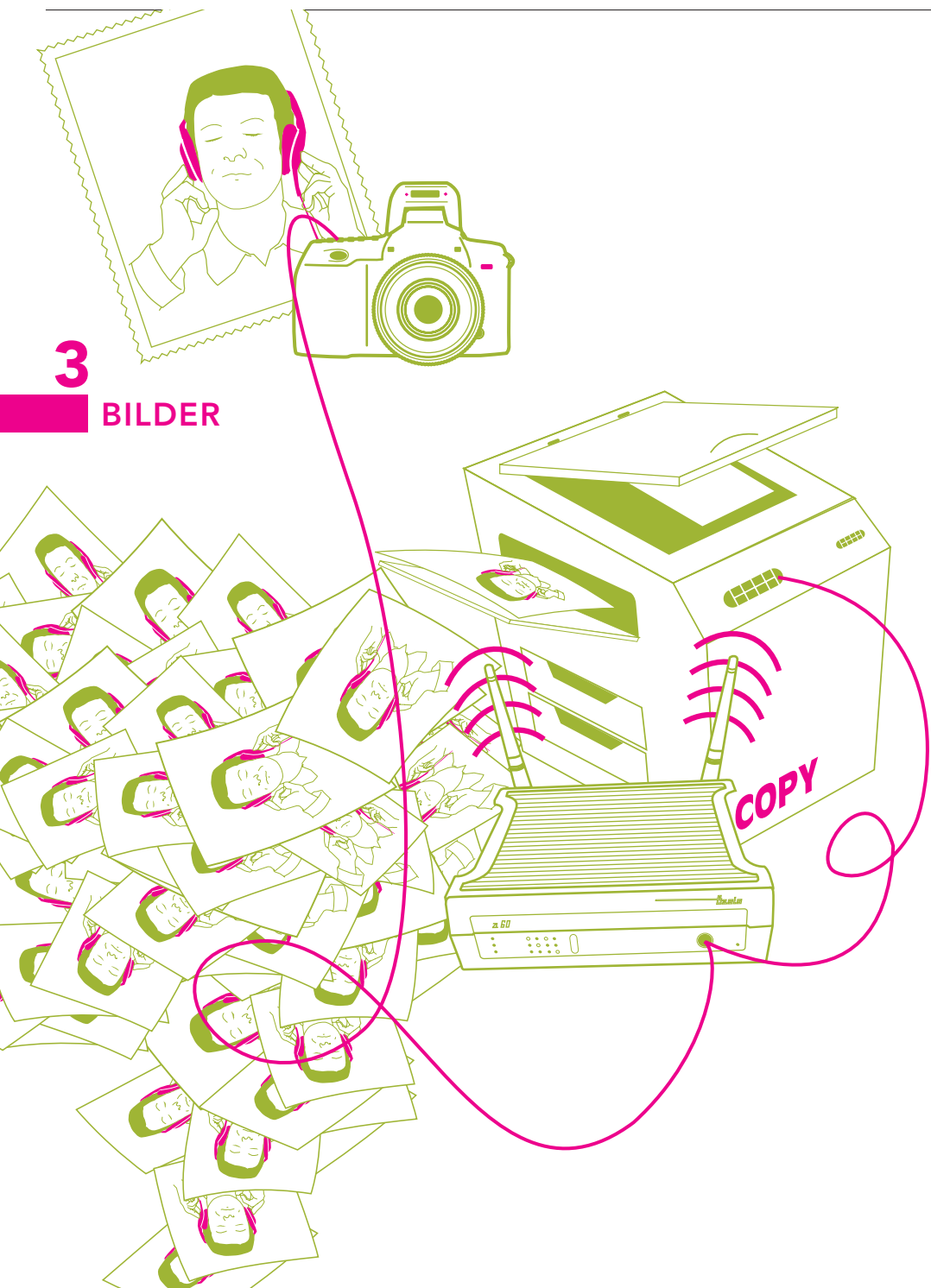
Eine strikte Grenze des zulässigen Zitatumfangs gibt es nicht. Jedenfalls ist der Zitierende nicht verpflichtet, sich nur auf das notwendige Minimum zu beschränken. Zulässig sind Zitate vielmehr in einem sachgerechten, vernünftigen Umfang. Dieses Maß ist dann auf jeden Fall überschritten, wenn die Nutzung des zitierten Werkes durch das Zitat beeinträchtigt oder gar ersetzt wird. Ob dies der Fall ist, hängt von den Umständen des Einzelfalls ab und dabei vor allem vom Umfang des zitierten und dem des zitierenden Werkes. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Ausführlicher Überblick über das Zitatrecht bei Lehrer-Online
> www.lehrer-online.de/zitatrecht.php

3

BILDER



Matthias Spielkamp

FOTOS UND URHEBERRECHT **AUF MOTIVSUCHE – WEN UND WAS DARF MAN FOTOGRAFIEREN?**

Kölner Dom, blauer Himmel, Sonnenschein – ideale Bedingungen für ein schönes Bild. Nur steht vor der Kathedrale ein japanischer Tourist. Muss man um seine Erlaubnis bitten, bevor man ihn mit aufs Foto bannt? Und – viel wichtiger – darf man überhaupt den Dom fotografieren? Wenn man seine Aufnahmen veröffentlichen will, und sei es nur auf der privaten Homepage, sollte man die Antworten auf diese Fragen kennen.

---- FOTOS VON PERSONEN ----

Was man beachten muss, wenn man Fotos von Personen veröffentlichen will, legt das Kunsturhebergesetz (KunstUrhG) fest: „Bildnisse dürfen nur mit Einwilligung des Abgebildeten verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden“ (§ 22 KunstUrhG). Wichtig ist dabei zuerst einmal, dass die Einwilligung nur nötig ist, wenn man seine Fotos auch „verbreiten oder öffentlich zur Schau stellen“ will. Das heißt, dass diese Regeln nicht für Bilder gelten, die ein Fotograf für das private Fotoalbum macht. Aber hier ist Vorsicht geboten: Sobald etwa ein Amateur seine Fotos als Dias auf dem Schulfest zeigt oder digitalisiert auf seine Homepage stellt, tut er genau das – er verbreitet die Bilder und stellt sie zur Schau. Dann gelten für ihn die gleichen Regeln wie für Profis. Dass damit kein Geld verdient wird, spielt keine Rolle. Neben dem Bildnisschutz ergeben sich weitere Rechte aus dem „allgemeinen Persönlichkeitsrecht“ (das Bildnisschutzrecht ist ein spezieller Bestandteil davon). Nach heute herrschender Ansicht ist schon das ungefragte Herstellen eines Fotos oder einer sonstigen Abbildung ein Eingriff in das allgemeine Persönlichkeitsrecht.

Untersagen kann es der Abgebildete zumindest, wenn die Aufnahme etwa heimlich und in der Absicht, das Bild zu veröffentlichen, hergestellt wird. Zu einer Veröffentlichung muss es – anders als nach KunstUrhG – also nicht erst kommen. Höchstrichterlich ist noch nicht entschieden, ob es einen generellen Schutz vor der

Bildnisherstellung gibt. Hier gehen die Ansichten auseinander. Nach herrschender Meinung muss abgewogen werden zwischen den Interessen des Fotografierten am Persönlichkeitsschutz und denen des Fotografen an der Herstellung des Fotos.

---- AM BESTEN VORHER FRAGEN ----

In der Praxis bedeutet das, dass der Fotograf oder die Fotografin sich von einer Person, die er oder sie fotografieren und deren Bild veröffentlichen möchte, eine Erlaubnis geben lassen muss. Diese Erlaubnis gilt als erteilt, wenn der Fotografierte ein Honorar bekommt, aber auch, wenn klar ersichtlich ist, dass er nichts dagegen hat, abgelichtet zu werden – etwa weil er für den Fotografen posiert.

Doch Vorsicht: Auch in solchen Fällen bleibt fraglich, wie weit die Einwilligung, die der Abgelichtete implizit erteilt haben soll, geht. Es kommt – sofern keine schriftliche Erklärung unterzeichnet wurde, in der dies alles geregelt ist – immer auf die Umstände des Einzelfalls an. Das heißt, wenn ich den Eindruck eines fotografierenden Touristen mache und jemanden auf der Straße fotografiere, muss er – selbst wenn er posiert – noch lange nicht damit einverstanden sein, dass sein Bild auch im Internet veröffentlicht wird.

Ergibt sich für die Fotografierten aus den Umständen nicht, dass man so was vorhat, muss man als Verwender des Fotos beweisen, dass eine Einwilligung vorliegt und in welchem Umfang sie gilt. Das wird meist nicht gelingen, das Gericht wird also die Umstände aus Sicht der Fotografierten deuten und Schlüsse ziehen. Wer mit professionellen Modellen arbeitet, sollte sich die Genehmigung schriftlich geben lassen, am besten mit dem Vermerk, dass sie unwiderruflich ist. Wie kann es dann aber sein, dass in Zeitungen und Zeitschriften ständig Bilder mit vielen Menschen zu sehen sind – etwa in Fußgängerzonen, bei Demonstrationen oder dergleichen? Als Fotograf kann man sich doch nicht von hunderten von Menschen die Genehmigung einholen, bevor man das Foto an eine Redaktion verkauft. Für derartige Bilder gelten Ausnahmen.

---- MANCHMAL GEHTS AUCH OHNE ERLAUBNIS ----

Ohne Einwilligung dürfen Fotos verbreitet und „öffentlich zur Schau gestellt“ werden, „auf denen die Personen nur als Beiwerk neben einer Landschaft oder sonstigen

Örtlichkeit erscheinen“, außerdem „Bilder von Versammlungen, Aufzügen und ähnlichen Vorgängen, an denen die dargestellten Personen teilgenommen haben“ (§ 23 KunstUrhG). Wer also an einer Veranstaltung teilnimmt, muss damit rechnen fotografiert zu werden. Auch hier gibt es Grenzen: Der Schwerpunkt des Bildes muss auf der Darstellung des Geschehens liegen, nicht auf den teilnehmenden Personen. So ist es nicht erlaubt, einen jubelnden Musik- oder Fußballfan aus der Masse der Zuschauer herauszuheben – etwa durch Nahaufnahmen mit einem Teleobjektiv. Dass solche Bilder trotzdem häufig zu sehen sind, ändert daran nichts, zeigt aber, dass die Fotografierten selten dagegen vorgehen.

Ebenfalls ohne Einwilligung dürfen Bilder gemacht werden, „die nicht auf Bestellung angefertigt sind, sofern die Verbreitung oder Schaustellung einem höheren Interesse der Kunst dient“.

---- PERSONEN DER ZEITGESCHICHTE ----

Sehr komplex ist die Regelung zu „Bildnissen aus dem Bereiche der Zeitgeschichte“ (§ 23, Abs. 1 Nr. 1 KunstUrhG). So dürfen beispielsweise Fotos von Staatsoberhäuptern generell ohne ihre Einwilligung verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden, da sie „absolute Personen der Zeitgeschichte“ sind. Nur eine begrenzte Zeit lang können auch Fotos „relativer Personen der Zeitgeschichte“ ohne ihre Zustimmung verbreitet werden. Hierbei handelt es sich um Personen, die nur im Zusammenhang mit einem bestimmten Ereignis von einigem öffentlichem Interesse sind, also etwa Beteiligte an einem interessanten Prozess. Zu der Frage, wer eine Person der Zeitgeschichte ist und in welchen Situationen man sie aufnehmen darf, gibt es zahlreiche Gerichtsurteile, in denen unterschiedliche Bewertungen abgegeben werden.

---- RISIKEN BEIM VERWERTEN ----

Vorsicht ist geboten, wenn Fotos zu verschiedenen Zwecken genutzt werden sollen. Möglichst alle Verwertungen sollten abgesprochen und in einer möglichst schriftlichen Einwilligungserklärung festgehalten werden. Das Onlinemagazin Photographie.de berichtet von einem abschreckenden Beispiel: Ein Fotograf hatte Bilder eines Paares gemacht, die er bei Wettbewerben einreichen und auf seiner Website verwenden wollte. Er verkaufte sie aber auch an eine Firma, die die Fotos auf Gleitcremetuben

drucken ließ. Als die Fotografierten davon hörten, verklagten sie das Unternehmen auf Unterlassung. Der Fotograf musste eingestehen, dass das Paar es nicht erlaubt hatte, die Fotos für diesen Zweck zu nutzen. Das Landgericht Köln entschied, dass der Hersteller der Gleitcreme etwa 50.000 Tuben zurückrufen und vernichten lassen musste. Man kann davon ausgehen, dass die Firma diese Kosten vom Fotografen zurückfordert, der sich mit einer Aufnahme wahrscheinlich finanziell ruiniert hat.

---- FOTOS VON GEBÄUDEN ----

3 Wie das KunstUrhG für Fotos von Menschen, stellt das Urheberrechtsgesetz Regeln für die Aufnahme von Gebäuden auf. Es ist zulässig, „Werke, die sich bleibend an öffentlichen Wegen, Straßen oder Plätzen befinden, mit Mitteln der Malerei oder Graphik, durch Lichtbild oder durch Film zu vervielfältigen, zu verbreiten und öffentlich wiederzugeben“.

Bei Bauwerken erstrecken sich diese Befugnisse nur auf die „äußere Ansicht“ (§ 59 UrhG). Nach dieser sogenannten Panoramafreiheit ist es gestattet, geschützte Werke, die sich an öffentlichen Plätzen befinden, nicht nur abzulichten, sondern die entstandenen Bilder zu verkaufen oder ins Internet zu stellen.

---- IM GEBÄUDE NUR MIT GENEHMIGUNG ----

Das klingt zunächst eindeutig, doch auch hier gibt es wichtige Einschränkungen. Zwar gilt auch die Plastik im privaten Vorgarten als Werk, das sich bleibend an einem öffentlichen Ort befindet, aber fotografiert werden darf sie nur, wenn man sie von der Straße aus sehen kann. Es ist beispielsweise nicht erlaubt, von einer Leiter über eine Hecke zu fotografieren. Ebenso braucht man eine Genehmigung, wenn man in einem Gebäude fotografieren will, etwa eine historische Wandmalerei in einem Rathaus. Auch bei öffentlichen Gebäuden oder Bahnhöfen gilt, dass man sie zwar von außen ohne Erlaubnis ablichten darf, für Aufnahmen innerhalb der Gebäude aber eine Genehmigung des Rechteinhabers braucht – das kann der Hausherr sein, muss es aber nicht. Den Hausherrn muss man unter Umständen noch aus anderen Gründen fragen (wegen des Hausrechtes), die mit Urheberrecht nichts zu tun haben.

---- DER REICHSTAG UND DIE POSTKARTE ----

Weithin bekannt geworden ist das Urteil zum verhüllten Reichstag. Die Künstler Christo und Jeanne-Claude hatten 1995 das Berliner Reichstagsgebäude mit Planen verhüllt. Das Projekt sollte durch den Verkauf von Fotobüchern, Postkarten, Postern und anderen Aufnahmen der Installation finanziert werden, für die die Künstler das Urheberrecht – und damit die Verwertungsrechte – beanspruchten.

Ein deutscher Postkartenhersteller ging bis vor den Bundesgerichtshof (BGH), um zu erreichen, dass auch er Postkarten vom verhüllten Reichstag verkaufen durfte. Der BGH entschied aber zugunsten von Christo und Jeanne-Claude, da der verhüllte Reichstag eben kein Werk sei, das sich bleibend an einem öffentlichen Ort befand.

Wichtig ist hier, dass es dennoch erlaubt war (und in einem vergleichbaren Fall wieder wäre), das Kunstwerk für private Zwecke oder die Tagesberichterstattung zu fotografieren. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Vortrag des Landesbeauftragten für den Datenschutz in Brandenburg Alexander Dix: Das Recht am eigenen Bild – ein Anachronismus im Zeitalter des Internet? (PDF, 61 KB).
> www.lda.brandenburg.de/media/2473/v_bild.pdf
- Das Recht am eigenen Bild, juristische Einführung von Joachim Elsner und Stefan Mose, Mitglieder des Projekts Recht und neue Medien – Ausgewählte Rechtsfragen elektronischer Publikationen > <http://user.cs.tu-berlin.de/~uzadow/recht/raebild.html>
- Wikipedia: Eintrag zur Panoramafreiheit in der freien Online-Enzyklopädie
> <http://de.wikipedia.org/wiki/Panoramafreiheit>
- Jurawiki: Eintrag zur Sachfotografie > www.jurawiki.de/SachFotografie

Matthias Spielkamp

FOTOS VERWERTEN

AUSLÖSER DRÜCKEN REICHT NICHT – MIT EIGENEN FOTOS GELD VERDIENEN

Wer sein Hobby zum Beruf machen will oder wer schon immer Profifotograf sein wollte, merkt schnell, dass der Beruf Fotograf viel mehr verlangt, als nur gute Bilder zu machen. Das wird für den Erfolg immer Voraussetzung sein. Fast ebenso wichtig ist es, seine eigenen Rechte und deren Grenzen zu kennen und zu wissen, wie man Bilder zu Geld machen kann.

3

---- WANN UND WIE SIND EIGENE FOTOS GESCHÜTZT? ----

Es ist oft schwer zu beurteilen, wann ein Foto vom Urheberrecht geschützt ist, denn dazu muss die sogenannte Schöpfungshöhe beurteilt werden – ein durchaus schwer einzuschätzendes Kriterium.

Zusätzlich zum Urheberrecht gibt es aber das Lichtbildschutzrecht (§ 72 UrhG), das garantiert, dass auch Lichtbilder und Erzeugnisse, die ähnlich wie Lichtbilder hergestellt werden und die Schöpfungshöhe nicht erreichen, unter ein Schutzrecht fallen. Damit ist beinahe jede Fotografie geschützt, ob sie künstlerisch wertvoll ist oder nicht: das Familienfoto ebenso wie eine Porträtaufnahme Helmut Newtons.

Urheber des Fotos ist sein Schöpfer, also der Fotograf. Das hört sich selbstverständlich an, muss aber geregelt sein. Denn dadurch ist klar, dass zum Beispiel nicht der Auftraggeber der Urheber sein kann. Dem Auftraggeber steht daher nicht das Urheberrecht zu, sondern – im Normalfall – nur die Nutzungsrechte an einem Foto. Denn die kann der Fotograf abtreten, das Urheberrecht selbst nicht.

Für angestellte Fotografinnen und Fotografen gilt Ähnliches. Auch sie sind Urheber ihrer Fotos. Allerdings stehen die Nutzungsrechte in der Regel exklusiv dem Arbeitgeber zu. Dies gilt jedenfalls, wenn die Bilder vom Fotografen im Rahmen seiner arbeitsvertraglichen Pflichten hergestellt werden.

---- WAS REGELT DAS URHEBERPERSÖNLICHKEITSRECHT? ----

Was hat der Fotograf in diesem Fall davon, dass er der Urheber ist? Immerhin verfügt der Urheber noch über das sogenannte Urheberpersönlichkeitsrecht, das ihm das Recht garantiert, namentlich als Fotograf genannt zu werden. Das Gleiche gilt für freie Fotografen, die die Nutzungsrechte für ihre Bilder an den Auftraggeber abgetreten haben.

Wenn der Name des Fotografen auf oder unter Bildern nicht genannt wird, kann es dafür also zwei Gründe geben: Erstens könnte der Fotograf darauf verzichtet haben. In der Werbung etwa ist das oft der Fall. Das kann entweder vereinbart oder als branchenüblich angesehen werden. Oder zweitens: Es ist ein Verstoß gegen das Urheberpersönlichkeitsrecht.

Weiterhin gibt das Urheberpersönlichkeitsrecht dem Urheber das Recht, zu verbieten, dass sein Foto entstellt oder anders beeinträchtigt wird, wenn dadurch seine „berechtigten geistigen oder persönlichen Interessen“ gefährdet würden. Das kann unter anderem dadurch passieren, dass ein Bild in einem Zusammenhang auftaucht, den der Fotograf weder gewollt noch genehmigt hat. In der Zeitschrift *Photographie.de* berichtet ein Rechtsanwalt beispielhaft aus seiner Praxis von einem Fall, bei dem eine anspruchsvolle Aktfotografie als Plakat für eine Diskothek verwendet wurde, die mit *Freibier* warb und sich ausgerechnet „inside“ nannte. Der Fotograf habe darin seine Interessen als bekannter und seriöser Aktfotograf gefährdet gesehen.

---- WIE VERWERTET MAN EIGENE FOTOS? ----

Zuerst einmal muss man wissen, wen oder was man fotografieren darf. Ist das geklärt, kann der Fotograf die Nutzungsrechte an seinen Bildern übertragen. Der wichtigste Unterschied ist der zwischen einfachen und ausschließlichen Rechten. Räumt man einem Auftraggeber nur einfache Nutzungsrechte ein, bedeutet das, dass man anderen die Rechte an den Fotos ebenfalls verkaufen darf. Das ist etwa bei freien Pressefotografen üblich, die ihre Fotos unterschiedlichen Zeitungen und Magazinen anbieten.

Wenn man aber ausschließliche Nutzungsrechte einräumt, darf man – soweit man nichts anderes ausgehandelt hat – nicht einmal selbst die Fotos nutzen, etwa für die eigene Internetpräsenz. Solche Abmachungen sind eher bei Aufträgen für Werbeagenturen üblich, die dadurch zum Beispiel sichergehen wollen, dass ein Bild, das sie

für eine bestimmte Anzeige verwenden, nicht in einem anderen Zusammenhang auftaucht. Man kann ausschließliche Nutzungsrechte (auch exklusive Nutzungsrechte genannt) vollständig und für einen unbegrenzten Zeitraum vergeben (sogenannter Buy-out). Das sollte man sich natürlich gut überlegen, wenn man die Fotos noch benutzen möchte und dem Auftraggeber gegenüber Verhandlungsspielraum hat.

Möglich ist es dagegen auch, vertraglich differenziert zu regeln, in welchem Umfang die Nutzungsrechte vergeben werden, etwa zeitlich begrenzt oder beschränkt auf eine bestimmte Verwendung. Auf diese Weise kann man beispielsweise den Abdruck nur in einer bestimmten Zeitschrift erlauben, sich den Weiterverkauf der Fotos auf einer CD-ROM oder DVD hingegen vorbehalten. Solche Einschränkungen müssen nicht immer finanzielle Gründe haben; vielleicht möchte man einfach nur nicht, dass die eigenen Motive für Werbezwecke verwendet werden.

3

---- WAS GILT, WENN KEIN SCHRIFTLICHER
VERTRAG VORLIEGT? ----

In der Praxis kommt es sehr häufig vor, dass Auftraggeber und Fotografen über die Rechte, die übertragen werden sollen, keine detaillierten Vereinbarungen treffen. Trotzdem kommt ein Vertrag zustande (auch mündliche Absprachen sind in diesem Sinne Verträge), für den nach dem Gesetz die sogenannte Zweckübertragungsregel gilt (§ 31 Absatz 5 UrhG). Sie besagt, dass „sich der Umfang des Nutzungsrechts nach dem mit seiner Einräumung verfolgten Zweck“ bestimmt, wenn nichts anderes vereinbart ist.

Diese Regelung soll den Urheber schützen, indem sie ihn möglichst weitgehend am wirtschaftlichen Ertrag der Verwertung seines Werkes beteiligt. Als übertragen gelten hiernach nur diejenigen Rechte, die für den Urheber erkennbar vom Lizenznehmer (Rechteeerwerber) für dessen angestrebten Zweck benötigt wurden.

Bleiben Zweifel über den Umfang der Rechteübertragung, gilt ein weiterer urheberfreundlicher Grundsatz, nach dem die Verwertungsrechte dazu tendieren, beim Urheber zu verbleiben.

Im Übrigen hat der Rechteeerwerber auch in Beweisfragen das schwerere Los. Er muss im Falle eines Rechtsstreits nachweisen, dass er für seine Nutzungshandlungen die notwendigen Rechte eingeholt hat. Kann er dies nicht und ergibt sich seine Legitimation nicht aus den Gesamtumständen, wird er den Rechtsstreit verlieren.

---- WIE KOMMT MAN ZU EINER ANGEMESSENEN VERGÜTUNG? ----

Leider kennen Fotografen seit langem das Problem, dass sie gedrängt werden, dem Rechteerwerber vertraglich sehr weitgehende Rechte einzuräumen. Nicht immer werden hierfür angemessene Honorare angeboten. Die Interessenvertretungen von Journalisten, Fotografen und vielen anderen Urhebern kritisieren diese Praxis als sogenanntes „Total-Buy-out“ (vollständige Übernahme); die Rechteverwerter begründen sie damit, dass nur durch derartige Verträge eine Zukunftssicherheit ihrer Investitionen gewährleistet sei.

Um die Rechte der Urheber zu verbessern und die unterschiedliche Verhandlungsstärke von Verwertern und Urhebern auszugleichen, wurde im Jahr 2002 das „Gesetz zur Stärkung der vertraglichen Stellung von Urhebern und ausübenden Künstlern“ verabschiedet. Hierdurch wurde den Urhebern – also auch den Fotografen – ein gesetzlich festgelegter „Anspruch auf angemessene Vergütung“ für die wirtschaftliche Auswertung ihrer Werke gewährt. Im Gesetz ist festgelegt, dass die Vergütung angemessen ist, „wenn sie im Zeitpunkt des Vertragsschlusses dem entspricht, was im Geschäftsverkehr nach Art und Umfang der eingeräumten Nutzungsmöglichkeit, insbesondere nach Dauer und Zeitpunkt der Nutzung, unter Berücksichtigung aller Umstände üblicher- und redlicherweise zu leisten ist“. Das heißt beispielsweise, dass ein Verwerter einem Fotografen seine Rechte nicht zu Dumpingpreisen abkaufen darf. Generell kann man sich für die Beurteilung der Angemessenheit an dem orientieren, was üblicherweise für vergleichbare Rechte bezahlt wird. Absolute Geltung hat dieser Grundsatz jedoch nicht: Es gibt ganze Branchen, in denen die Urheber üblicherweise nicht angemessen vergütet werden. Dann ist die übliche Vergütung gerade nicht angemessen.

Außerdem sollen Vertreter von Urhebern und Verwertern gemeinsame Vergütungsregeln aushandeln, die bestimmen sollen, was als angemessen gilt. Das ist bisher allerdings nicht geschehen, was dazu führt, dass derzeit Rechteverwerter weiterhin versuchen, Fotografen für möglichst wenig Geld möglichst viele Nutzungsrechte abzukaufen.

Was als angemessen (und eventuell) üblich gilt, ist nicht einfach zu überblicken, denn bei Anzeigenblättern werden andere Honorare gezahlt als bei Illustrierten, bei PR-Veröffentlichungen andere als bei Tageszeitungen. Daher gibt die „Mittelstandsgemeinschaft Foto-Marketing“ (MFM) jährlich auf Grundlage einer Honorarerhebung eine Übersicht über Bildhonorare heraus.

---- UNBEKANNTE NUTZUNGSARTEN ----

Zum Teil wird von den Urhebern sogar verlangt, Rechte für Nutzungsarten zu übertragen, die noch gar nicht bekannt sind. Selbst wenn solche Regelungen zustande kommen (weil der Fotograf zum Beispiel nicht die Verhandlungsmacht hatte, dies zu verhindern), sind sie nach dem Urheberrechtsgesetz nicht bindend: „Die Einräumung von Nutzungsrechten für noch nicht bekannte Nutzungsarten sowie Verpflichtungen hierzu sind unwirksam“ (§ 31 Absatz 4 UrhG). Diese Vorschrift ist zurzeit besonders wichtig, weil viele Fotografien, die vor langer Zeit lizenziert wurden, nun auf CDs vertrieben oder ins Internet gestellt werden.

3

---- VERWERTUNGSGESELLSCHAFTEN ----

Wer als Fotograf Bilder in Magazinen, Zeitungen, Zeitschriften oder Büchern veröffentlicht, sollte einen Vertrag mit der Verwertungsgesellschaft Bild-Kunst (VG Bild-Kunst) abschließen. Denn oft kann ein Fotograf gar nicht nachvollziehen, wo und wie oft seine Fotografien vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergegeben werden. Auch hat der Urheber Ansprüche, die nur über eine Verwertungsgesellschaft geltend gemacht werden können.

Ein Beispiel dafür sind Ansprüche auf eine Vergütung für Pressespiegel, die Unternehmen oder Institutionen zusammenstellen und an ihre Mitarbeiter verteilen um sie zu informieren. Das ist völlig legal, aber wer einen Pressespiegel erstellt, muss dafür an die VG Bild-Kunst Vergütungen bezahlen.

Diese Vergütungen werden dann nach einem bestimmten Schlüssel an die Fotografen ausgeschüttet – aber eben nur an die, die einen sogenannten Wahrnehmungsvertrag mit der VG Bild-Kunst abgeschlossen haben. Details dazu gibt es auf den Webseiten der VG Bild-Kunst.

---- DARF MAN FREMDE FOTOS BEARBEITEN? ----

Wenn man Bilder anderer Fotografen als Grundlage eigener Arbeit verwenden möchte, muss man sich über eine wichtige Unterscheidung im Klaren sein. Es kommt darauf an, ob es sich um eine „Bearbeitung“ (§ 23 UrhG) oder um eine „freie Benutzung“ (§ 24 UrhG) handelt.

Ein selbstständiges Werk, das unter freier Benutzung des Werkes eines anderen geschaffen worden ist, darf auch ohne Zustimmung des anderen Urhebers veröffentlicht und verwertet werden. Eine freie Benutzung nimmt vor, wer sich von dem fremden Werk lediglich inspirieren lässt. Verlassen die eigentümlichen Züge des Vorbildes gegenüber den individuellen Merkmalen des neuen Werkes, gilt das als eine freie Benutzung. Das neue Werk darf dann ohne jegliche Einschränkung und ohne Einflussmöglichkeit des Originalurhebers verwendet werden.

Liegt dagegen eine Bearbeitung vor, muss der Urheber des Ursprungswerks vor einer Verwertung derselben um Erlaubnis gefragt werden. Um eine Bearbeitung handelt es sich, wenn wesentliche Züge des Originalwerks übernommen und abgewandelt werden.

Die Abgrenzung zwischen Bearbeitung und freier Benutzung ist schwer zu beurteilen. Ein Fall, in dem oft von freier Benutzung ausgegangen wird, ist die Parodie, also die antithematische Auseinandersetzung mit dem Werk eines anderen. Hier findet zwar eine (auch deutlich erkennbare) Anlehnung an das Vorbild statt; die Darstellung des neuen Werkes weicht jedoch häufig weit von dessen eigentümlichen Merkmalen ab, sodass ein neuer Bedeutungszusammenhang mit – je nach Kreativität des Parodisten – hervorstechenden eigenen individuellen Maßnahmen entsteht.

Rein technische Bearbeitungen, etwa die Digitalisierung eines Fotos, sind im Übrigen keine Bearbeitungen im urheberrechtlichen Sinne, sondern Vervielfältigungen, für die man entsprechend keine Bearbeitungs-, sondern Vervielfältigungsrechte benötigt.

---- FOTOKLAU ----

Inzwischen ist es ein verbreitetes Phänomen: Oft erscheinen Fotos, die im Internet veröffentlicht wurden, auf anderen Websites, ohne dass die Urheber um Erlaubnis gefragt wurden. Dass das rechtswidrig ist, ist eindeutig, auch wenn sich viele damit herauszureden versuchen, es sei im Internet oft nicht klar ersichtlich, wer die Rechte an einem Bild besitzt. Wurde ein Bild erstmal geklaut, gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, darauf zu reagieren. Einerseits kann man die Betreiber der Webangebote auffordern, das Foto wieder von ihren Seiten zu nehmen. Man kann ihnen aber auch anbieten, es gegen ein Honorar weiterzunutzen. In der Regel hat man Anspruch auf Schadensersatz. Zwar bestehen Schadensersatzansprüche nur, wenn der Rechtsverletzer schuldhaft gehandelt hat. Hierfür reicht jedoch ein leicht fahrlässiges Verhalten,

das bei einer ungefragten Übernahme fremder geschützter Werke nahezu immer vorliegen dürfte.

Die Berechnungsmethode für den Schadensersatz kann der Rechteinhaber wählen. Am einfachsten ist die Berechnung nach der sogenannten Lizenzanalogie. Hiernach hat der unberechtigte Nutzer als Schadensersatz eine Lizenzgebühr zu bezahlen, die für die von ihm vorgenommenen Nutzungshandlungen üblicherweise im Rahmen eines Lizenzvertrags hätte bezahlt werden müssen. Was bei Bildhonoraren üblich ist, lässt sich der oben genannten Übersicht der „Mittelstandsgemeinschaft Foto-Marketing“ (MFM) entnehmen.

3 Findet man mit den unberechtigten Nutzern keine einvernehmliche Lösung, weil diese sich etwa weigern, nachträglich Nutzungsrechte zu erwerben, das Foto von der Seite zu nehmen oder einen unter Umständen geforderten Schadensersatz zu zahlen, bleibt kein anderer Weg, als zu klagen.

Eine Klage kann zeitlich und finanziell aufwändig sein und nicht jeder möchte sie auf sich nehmen. Denn wie die Erfolgsaussichten aussehen, kann man abstrakt nie sagen: Es kommt immer auf den Einzelfall an. Wer sich dennoch zu einer Klage entschließt, findet nähere Hinweise und Tipps dazu auf den Seiten von Mediafon, einem Beratungsservice für Selbstständige in Medienberufen der Gewerkschaft Verdi.

---- ALTERNATIVE LIZENZEN – CREATIVE COMMONS ----

Man muss sich allerdings fragen, ob man in jeder Situation diesen Weg einschlagen will. Wer etwa in seinem privaten Weblog ein Foto vom Fußballspiel seiner Kreisligamannschaft veröffentlicht, hat wahrscheinlich nichts dagegen, wenn es der Fußballverein auf seine Webseite übernimmt, auch wenn kein Honorar dafür gezahlt wird. Die aufstrebende Fotografin freut sich vielleicht sogar darüber, wenn ein überregionales Musikblatt ihr Konzertfoto, das in der Schülerzeitung erschienen ist, abdrucken möchte, obwohl die Redaktion nicht dafür bezahlen will. Denn nicht jeder, der fotografiert, tut es ausschließlich, um damit Geld zu verdienen. Es gibt zahlreiche andere Motive: die reine Freude am Fotografieren oder der Versuch, sich auf einem bestimmten Gebiet einen Namen zu machen.

Wer es also anderen auf einfache Weise möglich machen will, die eigenen Fotos zu nutzen, kann sie unter einer sogenannten alternativen Lizenz veröffentlichen. Die deutsche Version der Creative-Commons-Lizenz ist das bekannteste Beispiel für den deutschen Rechtsraum. Bei Creative Commons können Fotografinnen und Fo-

tografen mit wenigen Mausklicks nach dem Baukastensystem eine Lizenz erstellen, die es anderen gestattet, ihre Bilder zu nutzen – wahlweise in kommerziellen oder nichtkommerziellen Angeboten, mit der Erlaubnis, das Bild zu bearbeiten oder eben nicht.

Auf diese Art kann auch der juristische Laie seine Fotos anderen zugänglich machen und darüber bestimmen, was sie damit tun dürfen. Als Resultat versprechen sich die Erfinder dieser Lizenzen, dass mehr Inhalte – in diesem Fall Fotos, aber auch Texte, Musik, Filme und dergleichen – für die freie Nutzung zur Verfügung stehen und damit ein Reservoir für andere bilden. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Website der Verwertungsgesellschaft Bild-Kunst > www.bildkunst.de
- Mediafon, Beratungsservice für Selbstständige in Medienberufen der Gewerkschaft Verdi
> www.mediafon.net
- Creative Commons > <http://de.creativecommons.org>

Matthias Spielkamp

GRAFIKEN, ILLUSTRATIONEN, WEBDESIGN, SCREENDSIGN WERK ODER NICHT WERK?

Grafiken und Illustrationen können – wie Fotos oder Texte – urheberrechtlichen Schutz genießen. Wann das der Fall ist, ist allerdings nicht immer klar, denn im Detail gelten sehr unterschiedliche Regelungen. Wirklich kompliziert wird es bei Layouts und Website-Designs. Nur wenn Kreative über ihre Rechte Bescheid wissen, können sie mit Auftraggebern zufriedenstellende Vereinbarungen darüber treffen, wie ihre Arbeit genutzt wird.

---- GRAFIKEN UND ILLUSTRATIONEN ----

Grafiken und Illustrationen sind dann durch das Urheberrecht geschützt, wenn es sich bei ihnen um Werke handelt. Was soll das heißen? „Werke im Sinne dieses Gesetzes sind [...] persönliche geistige Schöpfungen“ – so steht es im Gesetz. Dabei ist entscheidend, dass die Grafik oder Illustration individuelle Züge aufweist. Wann das der Fall ist, sagt das Gesetz nicht. Im Zweifelsfall entscheiden die Gerichte. Orientiert an ihrer Rechtsprechung kann man Anhaltspunkte geben, was als geschützt gelten kann und was nicht. Bei Werken, die einem Zweck dienen, also etwa Gebrauchsgrafiken, ist der Gestaltungsspielraum gering, den die zu erfüllende Aufgabe eröffnet, damit aber auch der Spielraum für „persönliche geistige Schöpfungen“. Denn geschützt ist nicht, was „jeder so gemacht hätte“, sondern was über das rein Handwerkliche hinausgeht.

---- GRAFIKEN ----

Man kann beispielsweise davon ausgehen, dass grafische Umsetzungen technischer Abläufe, etwa in Bedienungsanleitungen, urheberrechtlich geschützt sind – allerdings nur, wenn die Darstellung sowohl vollständig und exakt ist als auch der Grafiker erkennbar beigetragen hat, dass sie besonders übersichtlich oder anschaulich ist. Das-

selbe gilt für Piktogramme: Wenn sie etwa Eigenarten historischer Gebäude umsetzen, gilt auch für sie urheberrechtlicher Schutz. Icons, wie etwa das Drucken-Symbol in einem Computerprogramm, genießen diesen Schutz in der Regel allerdings nicht.

---- ILLUSTRATIONEN ----

Illustrationen können Logos in der Werbung sein, aufwändige Bilder für ein Kinderbuch, Vignetten, die in einer Tageszeitung ein Ressort markieren, und vieles mehr. Manche davon, etwa die Kinderbuchbilder, gelten als Werke der bildenden Kunst, wodurch sie im Grunde einen weitgehenden Schutz genießen; andere sind Gebrauchsgrafiken. Die Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs hat dazu geführt, dass unterschieden wird zwischen zweckgebundenen Werken, die als Werke der angewandten Kunst gelten, und zweckfreien Werken, also solchen der bildenden Kunst. Was also als Bild fürs Wohnzimmer Schutz genießen würde, genießt diesen Schutz als Werbeillustration nicht. Dass für die Entscheidung, ob ein Werk geschützt ist, die Zweckbindung als Indiz herangezogen wird, wird von Illustratoren kritisiert. Die Gerichte argumentieren, dass es für die sogenannte angewandte Kunst einen anderen gesetzlichen Schutz gibt, der in Anspruch genommen werden kann: das sogenannte Geschmacksmusterrecht, auf das im folgenden Text näher eingegangen wird.

Wie schwierig es zu beurteilen ist, ob eine Illustration geschützt ist oder nicht, zeigt ein Fall, der vor einiger Zeit vor dem Oberlandesgericht Köln verhandelt wurde. Dabei ging es um den „Leonardo-Mann“, mit dem die gesetzlichen Krankenversicherer ihre Versicherungskarten schmücken. Durch die Verbindung der Zeichnung von Leonardo im Anschnitt mit einer Deutschlandfahne in Form eines Regenbogens sei eine überdurchschnittliche bildnerische Gestaltung gelungen. Wahrscheinlich hätte weder die Leonardo-Zeichnung noch die Fahne allein Schutz genossen.

---- LAYOUTS ----

Layouts werden meist als nicht schutzfähig angesehen. Es sei davon auszugehen, dass eine individuelle Schöpfungshöhe beim Layout gerade nicht erreicht werde, sagen die Gerichte. Denn wenn die Gestaltungsregeln, die im Handwerk üblich sind, angewandt würden, dann würde das jeweils zu einem ähnlichen Ergebnis führen – insbesondere deshalb, weil die Gerichte in der angewandten Kunst besonders hohe

Anforderungen an eine individuelle Gestaltung stellen. Dass es auch hier Ausnahmen geben kann, zeigt der Fall eines aufwändig gestalteten Bildbands, dessen Layout ohne Genehmigung des Gestalters für einen weiteren Bildband verwendet wurde. Das Landgericht München I bescheinigte diesem Layout Werkqualität – wodurch es urheberrechtlichen Schutz genießt.

---- SCREEN- UND WEBDESIGN ----

3 Noch komplizierter wird die Lage beim Screen- oder Webdesign. Denn hier müssen mindestens drei Kategorien unterschieden werden: erstens die Seite als solche, zweitens die Bestandteile, wie Bilder, Grafiken oder Texte und drittens der Programmcode der Seite. Was die Seite als solche angeht, sind die Anforderungen an die Werkqualität vergleichbar denen beim Layout, also sehr hoch. Dazu kommt, dass, wie im Urheberrecht insgesamt, nicht die zugrunde liegende Idee geschützt ist, sondern die konkrete Gestaltung.

Häufiger passiert es, dass bestimmte Teile einer Website übernommen werden – Texte, Fotos, Grafiken und Illustrationen. Für sie gelten die Regeln, die weiter oben in diesem Beitrag sowie in den Artikeln zum Urheberrechtsschutz bei Texten und Fotos erläutert sind.

---- WEBSEITEN ALS COMPUTERPROGRAMME? ----

Bisweilen wird argumentiert, Webseiten seien als Computerprogramme eigene Werke im Sinne des Urheberrechts. Das ist in zweierlei Hinsicht problematisch. Erstens kann man sagen, dass die Programmierung lediglich dazu dient, ein konkretes Screen-design – um dessen Schutzfähigkeit es schließlich geht – im Web umzusetzen. Zweitens ist im Gesetz nicht genauer definiert, was ein Computerprogramm ist. Jedoch fällt der einer Webseite zugrunde liegende HTML-Code wohl nicht darunter, da es sich bei HTML um eine Auszeichnungssprache und keine Programmiersprache handelt. Eine Auszeichnungssprache dient lediglich dazu, Inhalte zu formatieren und beinhaltet keinerlei Kontrollstrukturen, wie dies bei einer Programmiersprache der Fall ist. Schwieriger sieht es bei Skripten (etwa Java oder Active-X) aus, die oft in Webseiten integriert sind: Diese beinhalten solche Kontrollstrukturen. Es bleibt abzuwarten, wie die Gerichte entscheiden werden.

---- WIE KANN MAN GRAFIKEN UND ILLUSTRATIONEN, LAYOUTS
UND WEBDESIGNS SCHÜTZEN? ----

Wenn es sich bei Grafiken oder Illustration, Layout oder Webdesign um Werke handelt, genügt es, ihnen eine wahrnehmbare Form zu geben, damit sie urheberrechtlich geschützt sind. Das Urheberrecht entsteht automatisch mit der Erstellung des Werkes, das nicht registriert werden muss, um geschützt zu sein. Ist ein Werk urheberrechtlich geschützt, gilt dieser Schutz bis 70 Jahre nach dem Tod seines Schöpfers und geht somit an seine Erben oder Rechtsnachfolger über.

Allerdings müssen die Schöpferinnen und Schöpfer – also die Illustratorinnen, Grafikerinnen, Layouter, Webdesigner – im Falle eines Rechtsstreits nachweisen können, dass sie tatsächlich die Urheber sind. Bei veröffentlichten und bereits auf dem Markt erschienenen Werken hilft das Urheberrecht: Eine Vorschrift besagt, dass derjenige, der auf den veröffentlichten Exemplaren als Urheber genannt ist, im Zweifel auch der Urheber ist. Dies bewirkt eine Umkehr der Beweislast, was bedeutet, dass ein anderer, der behauptet, selbst der Urheber zu sein, diese Behauptung auch beweisen muss. Wenn ein Werk anonym oder unter einem Pseudonym erscheint, hilft diese Regelung nicht.

---- GESCHMACKSMUSTER ----

Neben dem Urheberrecht kann man seine Entwürfe auch nach dem Geschmacksmusterrecht schützen lassen. Das Deutsche Patent- und Markenamt (DPMA), bei dem ein deutsches Geschmacksmuster eingetragen werden muss, beschreibt es so: „Der Geschmacksmusterschutz erfasst die Erscheinungsform eines ganzen Erzeugnisses oder eines Teils davon. Die Erscheinungsform kann sich insbesondere aus den Merkmalen der Linien, Konturen, Farben, der Gestalt, Oberflächenstruktur oder der Werkstoffe des Erzeugnisses selbst oder seiner Verzierung ergeben.“ Der Geschmacksmusterschutz, so das DPMA weiter, „gewährt seinem Inhaber das ausschließliche Recht, es zu benutzen und Dritten zu verbieten, es ohne seine Zustimmung zu benutzen.“ Bedingungen für den Schutz sind Neuheit – es darf kein identisches Muster vor der ersten Anmeldung veröffentlicht worden sein – und Eigenart: der Gesamteindruck, den das Muster auf den informierten Benutzer macht, muss sich von dem Gesamteindruck unterscheiden, den ein anderes Muster auf den informierten Benutzer macht. Der Geschmacksmusterschutz muss schriftlich beim DPMA beantragt werden. Es handelt sich dabei um

ein sogenanntes ungeprüftes Recht. Das Deutsche Patent- und Markenamt überprüft also nicht, ob die genannten Bedingungen (Neuheit und Eigenart) vorliegen, sondern nur, ob ein Antrag formal korrekt ist. Erst wenn es zu einem Rechtsstreit kommt, wird auch geprüft, ob die Bedingungen erfüllt sind.

Ohne Eintragung wirkt sofort nach Veröffentlichung das „nicht eingetragene Gemeinschaftsgeschmacksmuster“. Es schützt ein Geschmacksmuster für die Dauer von drei Jahren, beginnend mit dem Tag, an dem es der Öffentlichkeit innerhalb der EU erstmals zugänglich gemacht wurde. Es muss nicht angemeldet werden und gibt dem Inhaber das Recht, Nachahmungen zu verbieten. Das DPMA selbst schreibt: „Diese Vereinfachung hat allerdings insofern eine Kehrseite, als es für den Inhaber des nicht eingetragenen Gemeinschaftsgeschmacksmusters in der Praxis unter Umständen sehr problematisch sein wird, den Nachweis des bestehenden Schutzes zu erbringen.“

---- RECHTE DES URHEBERS ----

Die beiden wichtigsten Rechte des Urhebers sind das Urheberpersönlichkeitsrecht und das Verwertungsrecht. Das Urheberpersönlichkeitsrecht sorgt dafür, dass die persönliche Bindung zwischen Urheber und Werk geschützt wird. Er erhält hierdurch unter anderem das Veröffentlichungsrecht, das Recht auf Namensnennung und das Recht, gegen Entstellungen und sonstige Beeinträchtigungen seines Werkes vorzugehen. Zudem ist es grundsätzlich niemandem erlaubt, auch nicht dem Inhaber von Nutzungsrechten am Werk, das Werk des Autors zu verändern. Das heißt: wenn eine Grafikerin eine Illustration für eine Broschüre an einen Auftraggeber verkauft hat, darf der Auftraggeber diese Illustration nicht eigenmächtig verändern, ohne dass die Grafikerin ihre Erlaubnis erteilt.

In der Praxis ist es in den meisten Fällen selbstverständlich, dass sich Illustratoren, Designer oder Grafiker mit den Auftraggebern darüber verständigen, ob ein Entwurf geändert wird oder nicht. Zwar kann der Gestalter das ablehnen, aber wenn er kategorisch Änderungen ablehnt, die der Auftraggeber wünscht, wird der den Entwurf wohl kaum akzeptieren. Das hat allerdings nichts mit dem Urheberrechtsgesetz zu tun, sondern mit der Marktsituation. Nur sehr prominente Gestalter können es sich erlauben, jede Änderung an ihren Entwürfen abzulehnen. Das zweite entscheidende Recht ist das Verwertungsrecht: Der Urheber kann darüber bestimmen, ob sein Werk vervielfältigt oder auf eine andere Art genutzt werden darf. Er hat zudem

das Recht, an jeder wirtschaftlich relevanten Nutzung seines Werkes angemessen finanziell beteiligt zu werden (sogeannter Beteiligungsgrundsatz). Stimmt er einer Verwertung seines Werkes zu, schließt er in der Regel mit dem Auftraggeber einen Vertrag, mit dem er diesem gegen ein entsprechendes Honorar das Recht überträgt, das Werk abzdrukken, es für eine Website zu verwenden oder Ähnliches. Dabei ist es sehr wichtig, genau zu definieren, was übertragen wird: Für welche Medien darf die Illustration genutzt werden, in welchem Umfang? Wenn der Vertragszweck zum Beispiel lediglich vorsieht, eine Illustration für eine Bedienungsanleitung zu verwenden, ist damit nicht automatisch vereinbart, dass sie im Internet veröffentlicht werden darf. Weiterhin sollte vereinbart werden, für welches Territorium das Werk genutzt werden darf. Zwar ist bei einem Webdesign offensichtlich, dass seine Verwendung nicht auf Deutschland beschränkt bleiben kann, bei einem Buch oder einer Zeitschrift ist das jedoch sehr wohl möglich.

Weiterhin sollte der Gestalter vertraglich festlegen, ob sein Werk bearbeitet oder verändert werden darf, und ob die Verwertung durch den Auftraggeber exklusiv erfolgt oder nicht. Wenn zum Beispiel Exklusivität vereinbart ist, darf der Schöpfer das Werk niemand anderem mehr zur Nutzung lizenzieren – und es sogar selbst nicht mehr verwenden (außer im Rahmen der gesetzlichen Schrankenbestimmungen). Ebenso wichtig ist zu entscheiden, ob der Auftraggeber die Nutzungsrechte an andere Lizenznehmer weitergeben darf. Wenn ja, kann sich der Urheber das gesondert vergüten lassen.

---- DAS VERHÄLTNIS ZWISCHEN URHEBER UND VERWERTER ----

Kreative haben ein Interesse daran, die Verwertungsrechte an ihren Schöpfungen zu verkaufen. Verlage, Agenturen, Filmstudios auf der anderen Seite haben ein Interesse an Grafiken, Illustrationen, Layouts und Webdesigns, mit denen sie ihre Zeitungen, Sendungen, Bücher und Websites füllen und gestalten. Was auf den ersten Blick wie eine Interessengemeinschaft aussieht, kann in vielen Fällen durchaus ein Gegensatz sein. Denn der Verwerter möchte für ein Werk so wenig wie möglich bezahlen, während der Urheber so viel Geld wie möglich dafür bekommen will. Meist ist der Kreative in diesen Verhandlungen gegenüber dem Verwerter in der schwächeren Position. Er braucht das Geld, das er für die Verwertung bekommt, zum Leben, der Verwerter kann aber unter Umständen auf das konkrete Werk verzichten und es durch das eines anderen Gestalters ersetzen.

---- SCHUTZ DER URHEBER ----

Das Urhebervertragsrecht ist der Versuch des Gesetzgebers, dieses Verhältnis so fair wie möglich zu gestalten, indem es dem Urheber das Recht gibt, darüber zu bestimmen, ob und wie sein Werk verwertet werden darf. Der Schutz der Urheber durch das Urhebervertragsrecht wurde im Jahr 2002 durch das „Gesetz zur Stärkung der vertraglichen Stellung von Urhebern und ausübenden Künstlern“ weiter ausgebaut. Hierdurch wurde den Urhebern ein gesetzlich festgelegter „Anspruch auf angemessene Vergütung“ für die wirtschaftliche Verwertung ihrer Werke gewährt.

Außerdem wurde festgelegt, dass Vertreter von Kreativen und Verwertern gemeinsame Vergütungsregeln aushandeln sollen, durch die bestimmt wird, was als angemessen gilt. Das ist bisher allerdings nicht geschehen, was dazu geführt hat, dass derzeit Rechteinhaber weiterhin versuchen, Kreative vertraglich zu verpflichten, ihnen sehr weitgehende Rechte einzuräumen, ohne dafür angemessene Honorare zu bezahlen. Die Interessenvertretungen von Grafikern, Illustratoren, Designern und anderen Urhebern kritisieren diese Praxis als sogenanntes Total-Buy-out (vollständige Übernahme); die Verwerter begründen sie damit, dass nur durch derartige Verträge eine Zukunftssicherheit ihrer Investitionen gewährleistet sei.

Wie hoch die Vergütung überhaupt sein sollte, haben die Allianz deutscher Designer (AGD) und die Selbstständigen Design-Studios (SDSt) in ihrem Vergütungstarifvertrag Design (VTV) ausgehandelt. Das umfangreiche Vertragswerk enthält Richtonorare für etliche Hundert Standardleistungen aus Kommunikationsdesign, Fotodesign, Mode- und Textildesign, Produktdesign, Messe- und Ausstellungsdesign sowie Text und Illustration, jeweils differenziert nach niedrigem und hohem Aufwand sowie nach drei unterschiedlichen Nutzungsgraden.

---- VERWERTUNGSGESELLSCHAFTEN ----

Wie die Urheber von Texten und Musik haben auch die Bildautoren, also Fotografen, Grafikdesigner, Illustratoren, Karikaturisten, Pressezeichner und andere, eine Verwertungsgesellschaft: die VG Bild-Kunst. Sie nimmt für die Urheberinnen und Urheber Ansprüche wahr, die dadurch zustande kommen, dass es in gewissem Rahmen erlaubt ist, private Kopien von Werken herzustellen. Dazu zählen Vergütungen für Kopien, die mithilfe von Fotokopiergeräten oder Scannern oder mittels CD-Brennern hergestellt werden; außerdem die Vergütung dafür, dass illustrierte Werke in Bibliotheken

oder durch Lesezirkelunternehmern ausgeliehen werden. Auch Vergütungen für die Kabelweiterleitung von Fernsehprogrammen und die Nutzung von Abbildungen in Pressespiegeln fallen darunter.

Diese Vergütungsansprüche können nur von einer Verwertungsgesellschaft wahrgenommen werden, sodass Bildautoren mit der VG Bild-Kunst einen Wahrnehmungsvertrag abschließen müssen, um Geld aus diesem Topf zu erhalten.

---- MEHRERE URHEBER – EIN WERK ----

Wenn mehrere Gestalter an einem Entwurf beteiligt sind, der sich nur als Ganzes verwerten lässt, dann sind sie Miturheber. Das heißt, dass der Entwurf nur geändert, veröffentlicht und verwertet werden darf, wenn alle zustimmen. Allerdings hat die Mitbestimmung der Miturheber Grenzen: Ein Miturheber darf eine Verwertung nicht „wider Treu und Glauben“ verweigern. Dieser in der Alltagssprache kaum verwendete Ausdruck ist in Rechtsdingen durchaus üblich und bedeutet soviel wie: redlich, anständig, Rücksicht nehmend auf die schutzwürdigen Interessen anderer.

Werden Werke, die von mehreren Urhebern geschaffen wurden, verwertet, stehen die Einnahmen allen Miturhebern grundsätzlich zu den Anteilen zu, die sie auch am Werk hatten – wer die Hälfte des Designs gestaltet hat, bekommt auch die Hälfte des Honorars, wer nur für ein Drittel verantwortlich war, erhält auch nur ein Drittel. Allerdings können die Urheber vertraglich etwas anderes vereinbaren. Dies ist meist auch sinnvoll, da es durchaus schwierig sein kann, die Anteile an der Gestaltung genau zuzuordnen.

---- URHEBERRECHTSVERLETZUNGEN ----

Inzwischen ist es ein verbreitetes Phänomen: Oft tauchen Grafiken oder Illustrationen, die im Internet veröffentlicht wurden, auf anderen Websites auf, ohne dass die Urheber um Erlaubnis gefragt wurden. Dass das rechtswidrig ist, ist eindeutig – es gibt allerdings unterschiedliche Möglichkeiten, darauf zu reagieren.

Einerseits kann man die Betreiber der Webangebote auffordern, die Grafiken wieder von ihren Seiten zu nehmen. Man kann ihnen aber auch anbieten, sie gegen ein Honorar weiterzunutzen. Immer hat man Anspruch auf Schadensersatz in Höhe einer üblichen Lizenz – das heißt in Höhe des Honorars, das eigentlich für die Ver-

öffentlichung hätte gezahlt werden müssen. Wie bereits angesprochen, ist nicht vollständig geklärt, welches Honorar angemessen ist. Es gibt allerdings Empfehlungen, wie hoch es bei Onlineverwertungen sein sollte, zum Beispiel im Vergütungsstarifvertrag Design.

Sollten sich die Anbieter weigern, die Rechte zu erwerben, das Werk von der Seite zu nehmen oder Schadensersatz zu zahlen, bleibt kein anderer Weg, als durch einen Anwalt abmahnen zu lassen und wenn nötig zu klagen. Eine Klage ist aufwändig und nicht jeder möchte sich die Arbeit machen. Wie man in einem solchen Fall am besten vorgeht, wird auf den Seiten von Mediafon beschrieben, einem Beratungsservice für „Solo-Selbstständige“ der Gewerkschaft Verdi.

---- ALTERNATIVE LIZENZEN – CREATIVE COMMONS ----

Man muss sich allerdings fragen, ob man in jeder Situation diesen Weg einschlagen will. Die aufstrebende Grafikerin freut sich vielleicht sogar darüber, wenn ein überregionales Magazin ihre Illustration, die sie in der Schülerzeitung veröffentlicht hat, abdrucken möchte, obwohl die Redaktion nicht dafür bezahlen will. Denn nicht jeder, der entwirft, zeichnet oder gestaltet, tut es ausschließlich, um damit Geld zu verdienen. Es gibt zahlreiche andere Motive: die reine Freude daran, weltanschauliche Gründe, der Versuch, sich auf einem bestimmten Gebiet einen Namen zu machen. Weblogs, Schülerzeitungen und private Webseiten sind das beste Beispiel dafür.

Wer es also anderen auf einfache Weise ermöglichen will, die eigenen Werke zu nutzen, kann sie unter einer sogenannten alternativen Lizenz veröffentlichen. Die deutsche Version der Creative-Commons-Lizenzen ist das bekannteste Beispiel für den deutschen Rechtsraum. Bei Creative Commons können sich Kreative mit wenigen Mausklicks nach dem Baukastenprinzip eine Lizenz erstellen, die es anderen gestattet, ihre Schöpfungen zu nutzen – wahlweise in kommerziellen oder nichtkommerziellen Angeboten, mit der Erlaubnis, das Werk zu bearbeiten oder eben nicht. Auf diese Art kann auch der juristische Laie seine Entwürfe anderen zugänglich machen und darüber bestimmen, was sie damit tun dürfen. Als Resultat versprechen sich die Erfinder dieser Lizenzen, dass mehr Inhalte – in diesem Fall Grafiken und Illustrationen, aber auch Texte, Musik, Filme und dergleichen – für die freie Nutzung zur Verfügung stehen und als Reservoir für andere Kreative dienen können. ◇

.....
BÜCHER ZUM THEMA

- o Uwe Koch, Dirk Otto, Mark Rüdlin: Recht für Grafiker und Webdesigner – Verträge, Schutz der kreativen Leistung, Selbstständigkeit, Versicherungen, Steuern, Bonn 2006.
- o AGD Allianz deutscher Designer (Hrsg.): Vergütungstarifvertrag Design (AGD/SDSt), 7. Fassung, Stand 15. Februar 2006. Zu bestellen im AGD-Onlineshop. > www.agdshop.de

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- o Creative Commons > www.creativecommons.org
- o Mediafon, Beratungsservice für Selbstständige in Medienberufen der Gewerkschaft Verdi > www.mediafon.net
- o Eine generelle Erklärung zum Thema Designvergütungen, insbesondere zum möglichen Verhältnis von Festhonorar und Lizenzhonorar, bietet die Wiege Entwicklungsgesellschaft als Werkbericht Designkosten. > www.design-information.de/Designkosten.pdf
- o LawBlog: Layout und Schutzfähigkeit > www.law-blog.de/110/layout-und-schutzfaehigkeit
- o IT-Blawg: Urheberschutzfähigkeit von Webseiten > www.it-blawg.de/archives/109
- o Illustratoren-Organisation e. V. – Interessenvertretung für professionelle Illustratoren > www.io-home.org/portfolios/searchillustrator
- o Wikipedia: Der Eintrag der freien Enzyklopädie zu Illustration > <http://de.wikipedia.org/wiki/Illustration>
- o VG Bild-Kunst: Wahrnehmung von Urheberrechten für Bildautoren (Fotografen, Grafikdesigner, Illustratoren, Karikaturisten, Pressezeichner etc.) > www.bildkunst.de/html/urechtgr2.html
- o DPMA: Deutsche Geschmacksmuster – Informationen und Link zum Antragsformular > www.dpma.de/infos/schutzrechte/verfahren0701.html

Till Kreuzer

FANSEITEN HOMMAGE AN DIE IDOLE

Im Internet findet man jede Menge Fanseiten, die über Film- und Popstars, Kultfilme oder Lieblingsbücher informieren – und deren Autoren und Autorinnen die eigene Begeisterung mit anderen teilen möchten. Klar, dass das ohne Bilder der Idole oder Screenshots aus dem Lieblingsfilm etwas eintönig wäre. Aber wie steht es dabei mit dem Urheberrecht?

3

---- WAS DARF MAN AUF FANSEITEN ABBILDEN? ----

Urheberrechtsschutz entsteht an gestalterischen Leistungen, dazu gehören Fotos und Filmsequenzen ebenso wie Plattencover oder Buchdeckel. Das Urheberrecht stellt an die kreative Leistung gewisse Grundanforderungen, sodass nicht jede Gestaltung auch Schutz genießt. Ob das der Fall ist, wird der durchschnittliche Nutzer jedoch meist nicht beurteilen können. Generell sind die Anforderungen des Urheberrechts (die sogenannte Schöpfungshöhe) niedrig, sodass man davon ausgehen sollte, dass Fotos, Cover und Titelbilder in der Regel geschützt sind.

Bei Fotos und Filmausschnitten gilt die Besonderheit, dass sie nahezu ausnahmslos geschützt sind. Denn hier gibt es neben dem Urheberrecht das sogenannte Lichtbildschutzrecht, das dem Urheberrecht verwandt ist, aber (noch) geringere Anforderungen an die Leistung stellt. Das bedeutet, dass jedes Filmeinzelbild und jeder noch so einfache Schnappschuss geschützt ist und grundsätzlich nicht ohne Zustimmung des Fotografen, der Kamerafrau oder des Filmstudios verwendet werden darf.

Macht man dagegen selbst ein Foto, zum Beispiel von einem Star wie Robbie Williams, gelten andere Regeln, denn hierbei handelt es sich nicht um Fotos, die andere gemacht haben. Ob und unter welchen Umständen Abbildungen von Stars oder Politikern öffentlich gezeigt werden dürfen, ist eine Frage des Presserechts, die hier nicht weiter vertieft werden kann.

Das Urheberrecht ist auch zu beachten, wenn man Abbildungen von urheberrechtlich geschützten Produkten oder Produktverpackungen online stellen will, also

zum Beispiel Plattencover oder Buchtitel. Denn unabhängig von der Qualität oder Größe des jeweiligen Fotos stellt das Abfotografieren eine urheberrechtlich relevante Vervielfältigung dar. Sie ins Internet zu stellen, ist wiederum eine „öffentliche Zugänglichmachung“, die im Regelfall der Zustimmung des Urhebers bedarf.

---- FOTOS VON ANDEREN:
DARF MAN DIE ÜBERHAUPT BENUTZEN? ----

Ob und unter welchen Umständen Fotos, die ein anderer gemacht hat oder geschützte Produkte beziehungsweise Produktabbildungen zu Informationszwecken ohne Erlaubnis des Rechteinhabers ins Internet gestellt werden dürfen, ist weitgehend ungeklärt. Der Bundesgerichtshof (BGH) hat diese Frage bislang nicht entschieden. Auch fehlt es an einer speziellen Schrankenbestimmung, die solche Handlungen explizit erlauben würde.

Das „Parfumflakon-Urteil“ besagt (dazu mehr im Text „Produktabbildungen: Werbung auf dem Internet-Marktplatz“ auf Seite 146), dass man geschützte Produkte in Zusammenhang mit dem Verkauf des Produkts abbilden darf. Die Entscheidung ist auf den Fall, dass Abbildungen zu Informationszwecken genutzt werden, nicht direkt anwendbar. Denn in dem BGH-Urteil ging es allein um den Schutz der Warenverkehrsfreiheit, nicht aber um die Bebilderung von Informationsangeboten. Dienen die Abbildungen nicht dem Verkauf der jeweiligen Produkte, sondern der Information hierüber, sind andere rechtliche Überlegungen anzustellen.

---- INFORMATIONSANGEBOTE IN DER RECHTLICHEN
GRAUZONE ----

Mangels eindeutiger rechtlicher Bestimmungen agieren die Anbieter von Informationsdatenbanken und Fanseiten in einer rechtlichen Grauzone, wenn sie fremde Fotos oder Abbildungen von urheberrechtlich geschützten Produkten verwenden. Der Umstand, dass es solche Angebote massenhaft gibt und von groß angelegten Abmahnwellen bislang nichts bekannt wurde, sagt über die rechtliche Situation nichts aus. Immerhin sind einzelne Fälle bekannt geworden – sowohl in Deutschland als auch im Ausland –, in denen Fan- und Informationsangebote abgemahnt und rechtlich verfolgt wurden. Auch sollte der Rechtsstreit zwischen Google und dem Erotikportal

„Perfect 10“ um die Thumbnails in Googles Bildersuche oder die erfolgten Abmahnungen gegen Songtext-Webseiten eines verdeutlichen: Was verboten ist, wird oft auch verfolgt. Google war vom Betreiber des Erotikportals verklagt worden, weil über die Bildersuche der Suchmaschine kleine Bilddateien (sogenannte Thumbnails) von Fotos aufrufbar waren, an denen „Perfect 10“ die Rechte hatte. Ein amerikanisches Gericht verurteilte Google dazu, die Bilder aus seiner Suche zu entfernen.

---- KEINE AUSNAHME FÜR NICHKOMMERZIELLE WEBSEITEN ----

3

Da eine spezielle, allgemeingültige Regelung über die Abbildung von Fotos, urheberrechtlich geschützten Produkten und Verpackungen im Internet zu Informationszwecken nicht existiert, ist eine pauschale Einschätzung der Rechtslage unmöglich. Es kommt vielmehr auf die Umstände des Einzelfalls an. Eines jedoch sollte allen klar sein: Die häufig geäußerte Behauptung, dass die Nutzung von urheberrechtlich geschütztem Material auf nichtkommerziellen Webseiten generell zulässig sei, ist ein gefährlicher Irrtum. Das deutsche Urheberrecht jedenfalls trifft keine grundsätzliche Unterscheidung zwischen kommerziellen oder nichtkommerziellen Nutzungshandlungen.

Besonders wenn es um das Angebot von geschütztem Material über das Internet geht, ist der Grundsatz zu beachten, dass dies nur in Ausnahmefällen ohne Zustimmung des Urhebers oder Rechteinhabers gestattet ist, gleich, ob es sich um gewerbliche oder rein private Angebote handelt. Denn Internetnutzungen beschränken sich nicht auf das private Umfeld, sondern finden in der Öffentlichkeit statt. Auf die Unterscheidung privat/öffentlich kommt es grundsätzlich an und nicht auf die Abgrenzung kommerziell/nichtkommerziell.

---- SONDERFALL ZITAT ----

Eine Zustimmung zur Übernahme von Fotos, Filmausschnitten, Abbildungen von Plattencovern oder Filmplakaten auf Websites, die der Information und Unterhaltung dienen, muss nicht eingeholt werden, wenn dies rechtlich gesehen als Zitat zu beurteilen ist. Das Zitatrecht ist eine urheberrechtliche Schrankenbestimmung, die unter bestimmten Umständen die Verwendung urheberrechtlich geschützter Werke oder Werkteile in fremden Werken erlaubt. Das Zitatrecht gilt nicht nur für Text-

ausschnitte: Es kann – soweit die entsprechenden Voraussetzungen erfüllt werden – auch für die Verwendung von Fotos, Grafiken oder anderen Werkarten greifen.

Das Zitatrecht ist nicht so einfach zu handhaben, wie man glauben mag. Ein Zitat ist urheberrechtlich gesehen nicht allein deshalb zulässig, weil man bei der Verwendung eines fremden Werkes die Quelle angegeben hat. Die Quellenangabe ist nur eine von mehreren Voraussetzungen des Zitatrechts. Es setzt zudem voraus, dass in einem selbstständigen Werk zitiert wird, dass die Übernahme einem anerkannten Zitatzweck dient und einen angemessenen Umfang nicht überschreitet.

Dies bedeutet zunächst, dass Zitate ohne Zustimmung des Urhebers nur zulässig sind, wenn sie in einem anderen, wiederum urheberrechtlich geschütztem Werk erfolgen. Dies muss selbstständig sein, was bedeutet, dass es sich bei dem zitierenden Werk nicht um eine bloße Zusammenstellung fremder Inhalte handeln darf. Vereinfacht ausgedrückt ist ein urheberrechtlich zulässiges Zitat immer nur Beiwerk, das zur Unterstützung der eigenen geistigen Leistung dient. Nicht das Zitat, sondern die Eigenleistung muss im Vordergrund stehen. Des Weiteren muss zwischen dem zitierenden und dem zitierten Werk ein inhaltlicher Zusammenhang bestehen, der es erforderlich erscheinen lässt, das fremde Werk (teilweise oder im Ganzen) in die eigene Leistung zu integrieren. Dient die Verwendung nur der Illustration oder Verschönerung des eigenen Angebots, ist sie nicht zulässig. Schließlich muss ein angemessenes Verhältnis zwischen Umfang des Zitats und Umfang des zitierenden Werks bestehen. Es wäre etwa nicht zulässig, hundert Plattencover abzubilden und sich bei der Eigenleistung auf einen zweizeiligen Einleitungstext zu beschränken. Für eine solche Sammlung müsste die Zustimmung der jeweiligen Rechteinhaber eingeholt werden.

---- ZITATRECHT IN DER PRAXIS ----

Die vorstehenden theoretischen Hinweise sollten bereits gezeigt haben, dass eine pauschale Einschätzung, ob Abbildungen von urheberrechtlich geschützten Produkten in einem Informationsangebot vom Zitatrecht erfasst werden, unmöglich ist. Es kommt vielmehr auf die jeweiligen Umstände an, so unbefriedigend das auch aus Sicht der Leserinnen und Leser und des Informierenden sein mag.

So kann es nach dem Zitatrecht zulässig sein, Fotos von Plattencovern oder Buchdeckeln anzufertigen und in eine Fansite oder Diskografie einzubauen. Auch Liedtexte darf man unter bestimmten Umständen ohne Zustimmung online stellen.

Rechtlich einwandfrei ist das jedoch nur, wenn man sich dabei mit dem zitierten Werk auseinandersetzt. Die inhaltliche Auseinandersetzung muss sich auf das zitierte Werk beziehen, was bei Künstlerdatenbanken, Songtextseiten oder Buchrezensionen keineswegs selbstverständlich ist. Denn die Auseinandersetzung des Informationsangebotes bezieht sich im Zweifel auf die Musik, den Autor oder den Romaninhalt und nicht auf die Gestaltung der Plattencovers oder die Illustration auf dem Einband. Auch Datenbanken, in denen tausende von Songtexten einfach nur gesammelt und abrufbar gemacht werden, ohne dass die Seite der inhaltlichen Auseinandersetzung mit den Texten dient, sind daher nicht durch das Zitatrecht gedeckt.

3

---- ANDERE SCHRANKENBESTIMMUNGEN ----

Andere Schrankenbestimmungen als das Zitatrecht, die die zustimmungsfreie Onlinenutzung fremder Fotos oder Produktabbildungen ermöglichen würden, gibt es nicht. Die „Katalogbildfreiheit“, die in diesem Zusammenhang genannt wird, kann im Zweifel nicht herangezogen werden. Denn diese Vorschrift (§ 58 UrhG) gestattet es nur, Ausstellungskataloge herzustellen und zu vertreiben und ist damit klar auf Kunsthandel und Kunstaustellungen ausgerichtet. Ob die Gerichte angesichts des Umstands, dass Schrankenbestimmungen in der Regel eng ausgelegt werden, eine analoge Anwendung dieser Bestimmung auf Fanwebsites oder Onlineinformationsangebote über Musik, Filme oder Bücher zulassen, ist höchst zweifelhaft.

---- FAZIT ----

Digitale Informationsangebote mit Songtexten, Fotos, die man nicht selbst gemacht hat, oder eigenen Fotos von urheberrechtlich geschützten Plattencovern oder ähnlichen Produkten anschaulicher zu gestalten, birgt rechtliche Risiken. Das geltende Urheberrecht eröffnet für eine zustimmungsfreie Nutzung in diesem Zusammenhang wenig Spielraum. Außer in Sonderfällen sind rein rechtlich gesehen für jede Verwendung Nutzungsrechte zu erwerben. Praktisch wird dies den meisten, vor allem nichtgewerblichen Anbietern unmöglich sein. Sie müssen entscheiden, ob sie auf die Abbildung geschützter Fotos, Grafiken oder Produkte verzichten oder das Risiko rechtlicher Konsequenzen, zum Beispiel einer Abmahnung, in Kauf nehmen wollen.



.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Produktabbildungen: Werbung auf dem Internet-Marktplatz > S. 146
- Texte zitieren: Meine Worte, deine Worte > S. 112
- Was tun bei Abmahnungen: Post vom Anwalt > S. 273

Till Kreuzer

PRODUKTABBILDUNGEN WERBUNG AUF DEM INTERNET-MARKTPLATZ

Das Internet ist ein gigantischer Markt. Wer gebrauchte CDs oder Designerstühle etwa bei E-Bay versteigert, will Plattencover und Sitzmöbel auch abbilden. Probleme können dann entstehen, wenn diese Produkte urheberrechtlich geschützt sind.

3

---- VORAUSSETZUNGEN DES URHEBERRECHTSSCHUTZES ----

Nicht alles, was gestaltet wurde, ist auch urheberrechtlich geschützt. Dennoch ist das Urheberrecht grundsätzlich nicht nur auf Musik, Filme, Software oder Texte anwendbar, sondern mitunter auch auf deren Verpackung. Das gilt zum Beispiel für die grafische Gestaltung von Platten- und CD-Covern, Bucheinbänden, aber auch für aufwändig geformte Parfümflakons. Wenn ein solcher Schutz besteht, sagt das Urheberrecht, dass man das Produkt oder dessen Verpackung nicht ohne Weiteres fotografieren und das Foto ins Netz stellen darf. Denn die Fotografie eines geschützten Parfümflakons stellt urheberrechtlich gesehen eine Vervielfältigung des Fläschchens dar, auch wenn es sich hierbei nur um eine zweidimensionale Abbildung handelt. Ein Werk zu vervielfältigen und die Vervielfältigung ins Netz zu stellen, unterliegt grundsätzlich den ausschließlichen Befugnissen des Rechteinhabers. Muss also jeder Verkäufer einer gebrauchten CD die Rechte des Coverdesigners einholen? Nicht unbedingt: Zum einen ist nicht jedes Plattencover, nicht jeder Karton und nicht jede Parfümflasche auch urheberrechtlich geschützt, zum anderen gibt es Bestimmungen, die Produkt- und Verpackungsabbildungen unter bestimmten Umständen zulassen.

---- GESCHÜTZTE UND UNGESCHÜTZTE PRODUKTE UND VERPACKUNGEN ----

Urheberrechtlich geschützt sind nur „persönlich geistige Schöpfungen“. Über viele Jahrzehnte hat die Rechtsprechung aus dieser Formel eine Vielzahl von Aspekten

herausgearbeitet, die ein Werk für den Urheberrechtsschutz erfüllen muss. Unter anderem ist erforderlich, dass die geistige Leistung eine gewisse Schöpfungshöhe erreicht. Dieses Kriterium besagt, dass nicht jede noch so banale Gestaltung geschützt ist, sondern nur „individuelle“ Schöpfungen, die sich aus der Masse der alltäglichen Geistesleistungen hervorheben. Ansonsten bestünde die Gefahr, dass über das Urheberrecht zum Beispiel alltägliche Formulierungen (etwa: „Hier finden Sie Informationen über die Pop-Musik der Neunzigerjahre“) geschützt werden könnten. Das würde bedeuten, dass sie ausschließlich der Rechteinhaber ohne Erlaubnis verwenden könnte – und daran kann wirklich niemand ein Interesse haben.

---- DAS PROBLEM: WO LIEGT DIE SCHÖPFUNGSHÖHE? ----

So eindeutig ungeschützt ein solch simpler Satz ist, so schwierig ist die Beurteilung der Schöpfungshöhe in den meisten anderen Fällen. Denn ob sie erreicht wird und das Werk somit urheberrechtlich geschützt ist oder nicht, hängt von vielen Faktoren ab. Der Bundesgerichtshof (BGH) benutzt als Grundformel, dass nicht geschützt ist, „was jeder so gemacht hätte“. Die kreative Leistung muss also über das rein Alltägliche, Handwerkliche hinausgehen. Auch muss bei der Schöpfung ein gewisser „Gestaltungsspielraum“ bestanden haben. Wenn eine Idee nur auf eine oder wenige Arten ausgedrückt werden kann (die Idee selbst ist nicht geschützt!), besteht kein Urheberrechtsschutz.

Diese Überlegungen der Rechtsprechung dürften den meisten Menschen nicht weiterhelfen. Leider fehlt es darüber hinaus an konkreten, allgemein verständlichen und allgemein verbindlichen Regeln. Denn die Schöpfungshöhe wird von der Rechtsprechung unterschiedlich beurteilt – je nachdem um welche Werkart es sich handelt. Bei den meisten Werkarten ist der „Schutz der kleinen Münze“ (für wenig kreative Schöpfungen) anerkannt. Das gilt vor allem für Musikstücke und (Prosa-)Texte, während für den Schutz von Designleistungen und wissenschaftlichen Werken ein höheres Maß an Individualität verlangt wird. So gibt es für Design (vor allem für Produkt-, aber auch für Grafikdesign) das sogenannte Geschmacksmusterrecht als Sonderschutzrecht. Um in dessen Anwendungsbereich nicht über Gebühr einzugreifen, müssen die „Werke der angewandten Kunst“ (zu denen auch Gebrauchsgrafiken zählen) Durchschnittsgestaltungen „deutlich überragen“, um Urheberrechtsschutz genießen zu können. Für rein künstlerische Grafiken (wie ein aufwändig gestaltetes Plattencover) gelten dagegen wiederum geringere Schutzanforderungen.

---- DER RAT: IM ZWEIFEL EHER VOM SCHUTZ AUSGEHEN! ----

Die Grenzen zwischen ungeschützter Gebrauchsgrafik und geschützter, künstlerischer Gestaltung sind ebenso fließend wie die Schöpfungshöhe. Letztlich kann man Nutzerinnen und Nutzern in den meisten Fällen nur raten, ihr Verhalten nicht von der eigenen Einschätzung abhängig zu machen, ob das jeweilige Werk geschützt ist oder nicht. Denn liegen sie falsch und nehmen irrtümlich an, ein sehr einfach gehaltenes Plattencover oder ein schlichter Songtext sei nicht geschützt und daher frei nutzbar, begehen sie mit der Nutzung unter Umständen eine Urheberrechtsverletzung. Lediglich bei ganz simplen, kurzen Sachtexten oder sehr einfachen grafischen Gestaltungen kann man sich eventuell auf das eigene Gespür verlassen. Falls man diese Frage unbedingt klären muss, ist der Gang zum Anwalt unvermeidbar.

3

---- WAS IST, WENN MAN ETWAS VERKAUFEN WILL? ----

Auch wenn ein Produkt oder eine Produktverpackung urheberrechtlich geschützt ist, kann die Abbildung ohne Erlaubnis des Rechteinhabers zulässig sein. Solche Freiheiten gewährt das Urheberrecht allerdings nur in Sonderfällen. Dabei kommt es zunächst nicht darauf an, ob das jeweilige Produkt nur in Form eines – möglicherweise gering auflösenden – Fotos abgebildet wird. Soweit das Produkt, das Cover oder der Buchdeckel urheberrechtlich geschützt ist, liegt im Abfotografieren eine Vervielfältigung vor, unabhängig davon, welche Qualität oder Größe die Abbildung hat.

Einer dieser Sonderfälle ist gegeben, wenn ein Produkt im Zusammenhang mit seinem Verkauf abgebildet wird. Zwar findet sich im Urheberrechtsgesetz (UrhG) keine unmittelbare Regelung für solche Konstellationen. Es liegt aber eine Grundsatzentscheidung des Bundesgerichtshofs aus dem Jahr 2000 vor, in der diese Frage geklärt wurde. In dem Urteil mit der Bezeichnung „Parfumflakon“ ging es um die Abbildung eines urheberrechtlich geschützten Parfümfläschchens („Poison“ von Dior) in einem Werbe Prospekt.

---- FOTOGRAFIEREN UND ABBILDEN ERLAUBT ----

Nach Ansicht des BGH ist es zulässig, ein geschütztes Produkt oder, wie im Falle des Flakons, seine Verpackung zu fotografieren und in Zusammenhang mit dessen

Verkauf in Werbemitteln, wie Prospekten oder Katalogen, abzubilden. Dies gilt, wenn das Produkt (oder die Verpackung) zuvor vom Rechteinhaber in Verkehr gebracht wurde. Denn hinter dem Grundsatzurteil steht eine Auslegung des sogenannten Erschöpfungsgrundsatzes. Dieser besagt, dass ein Werkexemplar, das rechtmäßig im Raum der EU in Verkehr gebracht wurde, frei weiterverkauft werden darf. Mit dem Erschöpfungsgrundsatz wird das Ziel verfolgt, den Warenverkehr zu erleichtern. Wird geschütztes Material mit Willen des Rechteinhabers in den Handel gebracht, also zum Beispiel an einen Zwischen- oder Einzelhändler geliefert, soll dessen Weiterverbreitung nicht mehr kontrolliert werden können. Ansonsten wäre ein Gebrauchtmärkte mit urheberrechtlich geschützten Werkexemplaren, etwa der Handel mit gebrauchten CDs, nicht möglich.

Der BGH sieht in diesem Grundsatz ein wesentliches Element des Urheberrechts. Um dessen Umgehung zu vermeiden, ist es nach der Entscheidung „Parfümflakon“ auch zulässig, das geschützte Werk (wie die Gestaltung eines Plattencovers oder Filmplakats) zu vervielfältigen, also zum Beispiel zu fotografieren, wenn dies üblichen Absatzmaßnahmen dient. Auch darf so ein Foto zur Bewerbung des Angebots in einem Katalog abgebildet werden. Als Grund gab das Gericht an, dass die Hersteller der Produkte ansonsten den Warenverkehr dadurch steuern könnten, dass sie solche Werbemaßnahmen nur gegen Lizenz gestatten. Das soll der Erschöpfungsgrundsatz jedoch gerade verhindern.

---- GILT DAS AUCH FÜR INTERNETANGEBOTE? ----

Nicht direkt entschieden hat der BGH bislang, ob das Gleiche auch für Internetverkäufe gilt. Im Fall „Parfümflakon“ ging es um Fotos, die in einem Prospekt abgebildet waren, für dessen Vertrieb (mit den hierin enthaltenen Fotos des Parfümflakons) das Verbreitungsrecht gilt. Dagegen fällt die Veröffentlichung von Produktfotos im Internet unter das „Recht der öffentlichen Zugänglichmachung“.

Dennoch ist wohl davon auszugehen, dass die Überlegungen des Bundesgerichtshofs auch auf das Internet übertragen werden können. Obwohl die rechtliche Begründung wegen der unterschiedlichen Verwertungsrechte etwas anders ausfallen müsste, geht es doch um vergleichbare Konstellationen.

Der BGH hat deutlich gemacht, dass Warenverkehrsfreiheit und Erschöpfungsgrundsatz nicht durch weitere urheberrechtliche Positionen eingeschränkt werden dürfen. Entscheidend ist, dass auch beim Anbieten und Bewerben von Produkten

im Internet üblicherweise Abbildungen verwendet werden. Daher dürften nach geltendem Recht im Zweifel auch Werbemaßnahmen im Internet mit Produkt- und Verpackungsabbildungen versehen werden. Das gilt gleichermaßen für E-Bay-Auktionen und Angebote von kommerziellen Webseiten.

Nach einem Urteil des Landgerichts Hamburg (Urteil vom 22.2.2006 – Aktenzeichen: 308 O 743/05 – Mitstörer-Haftung für Bildersuche von Google) soll jedoch etwas anderes gelten. In dem Fall ging es um einen Verkäufer von Postern mit Comicfiguren, der Aufnahmen dieser Poster auf seine Webseite gestellt hatte. Das Landgericht Hamburg stellte in seiner Eilentscheidung (einstweiliges Verfügungsverfahren) fest, dass der Verkäufer hierfür die Erlaubnis des Rechteinhabers hätte einholen müssen. Zweifel an der Richtigkeit dieser Entscheidung bestehen insofern, als das Landgericht sich mit dem Urteil „Parfumflakon“ des Bundesgerichtshofs ebenso wenig auseinandergesetzt hat, wie mit dem Aspekt des Erschöpfungsgrundsatzes an sich. Möglicherweise wurde dieser wesentliche Aspekt von den Hamburger Richtern übersehen.

---- ACHTUNG BEI FREMDEN FOTOS! ----

Wiederum andere Aspekte sind zu beachten, wenn man die eigenen Plattenverkäufe mit Fotos bebildern will, die man im Internet oder anderswo (etwa in Prospekten) gefunden hat. Hier betritt man eine andere urheberrechtliche Ebene. Denn an fremden Fotos – und seien es nur einfache Handy-Schnappschüsse der gebrauchten Jeans oder von Omas Kommode – bestehen eigene, sogenannte Lichtbildschutzrechte des Fotografen. Die Angewohnheit, sich das Anfertigen eigener Aufnahmen zu ersparen und stattdessen die E-Bay-Fotos von anderen Verkäufern für die Versteigerung zu nutzen, ist weitverbreitet, aber urheberrechtlich nicht zulässig. Das Gleiche gilt auch für die Hochglanzbilder aus dem Parfümkatalog oder von der Webseite der Plattenfirma.

Bilder, die ein anderer gemacht hat, dürfen – abgesehen von wenigen Ausnahmen, die hier keine Rolle spielen – nur mit dessen Zustimmung online genutzt werden. Die Privatkopie gestattet das entgegen einer weitverbreiteten Vorstellung nicht, auch wenn sie erlaubt, ein Plattencover aus einer Cover-Datenbank zu privaten Zwecken auf den eigenen PC herunterzuladen und für die gebrannte CD auszudrucken. Vielmehr ist es ausdrücklich untersagt, Privatkopien online zu stellen. Wird ein solches Foto ohne Zustimmung des Rechteinhabers der Öffentlichkeit zugänglich

gemacht (zum Beispiel in einer E-Bay-Anzeige oder auf der eigenen Webseite), liegt fast immer eine Urheberrechtsverletzung vor. ◇

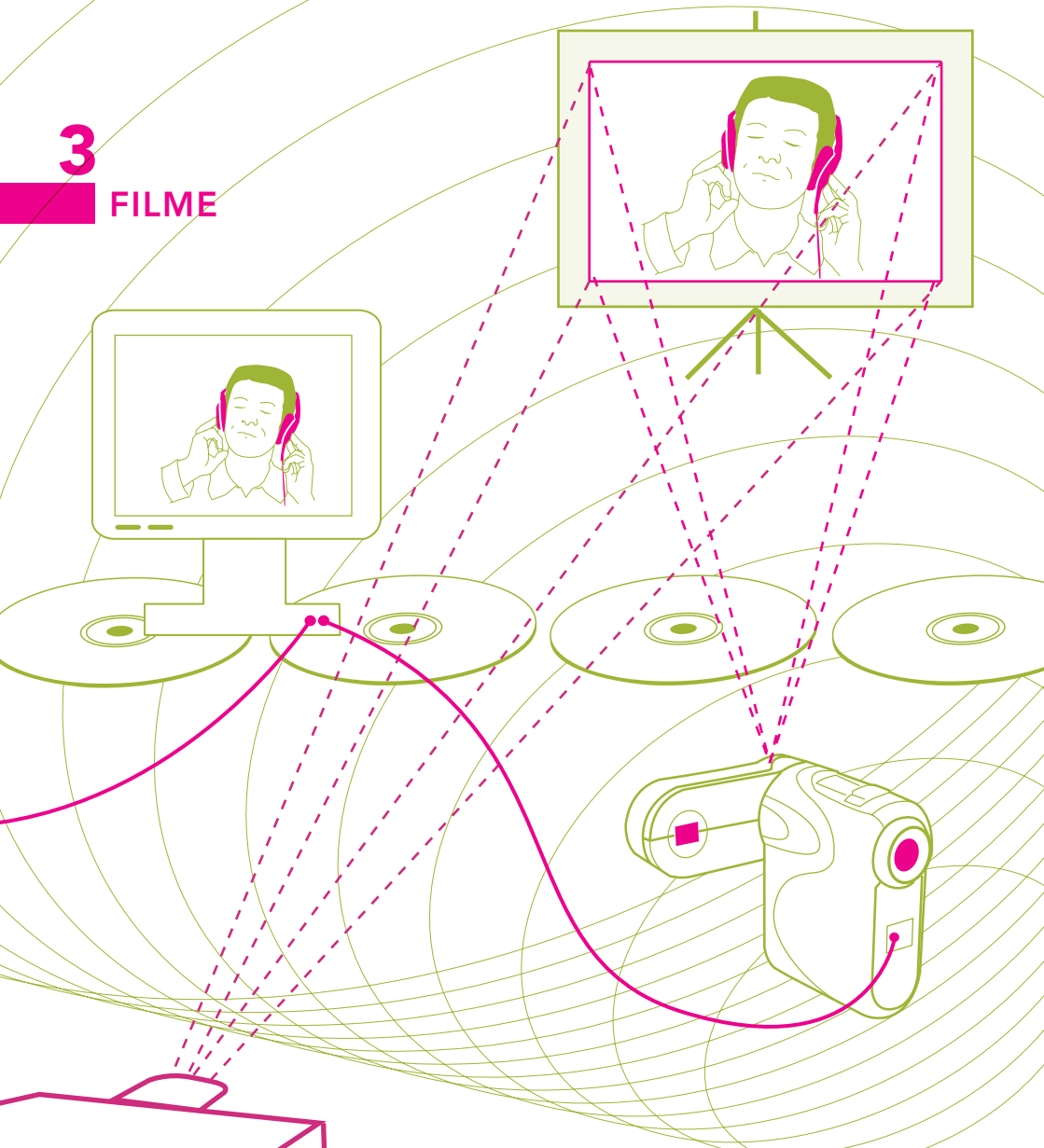
.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- CDs, Musik, Software verkaufen: Materiell oder immateriell ist die Frage > S. 57
- Onlineauktionshäuser: Kaufen und verkaufen bei E-Bay > S. 304
- Fansseiten: Hommage an die Idole > S. 140

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Urteil des Landgerichts Hamburg vom 22.2.2006
> www.suchmaschinen-und-recht.de/urteile/Landgericht-Hamburg-20060222.html

3
FILME



Oliver Passek

FILME VERÖFFENTLICHEN AUF NACH HOLLYWOOD

Wenn ich einen Film machen will, stellen sich eine ganze Menge urheberrechtliche Fragen, vor allem weil beim Film immer mehrere Personen am Projekt beteiligt sind. Zunächst geht es darum, die Filmidee zu schützen. Will man diese Idee selbst verfilmen und später verwerten, muss man sich Gedanken über Rechteerwerb und Rechteerteilung machen.

Man stelle sich vor: Unvermittelt hat man die geniale Idee für einen Blockbuster-Film. Aber: Wie schützt man diese Idee, damit nicht jemand anders mit ihr reich und berühmt wird? Das ist gar nicht so einfach, denn grundsätzlich ist es so: Ideen sind nicht zu schützen, Ideen sind grundsätzlich frei. Selbst ungewöhnliche Einfälle für Filmstoffe können keinen rechtlichen Schutz beanspruchen. Der Urheberrechtsschutz setzt erst dann ein, wenn von einer „persönlich geistigen Schöpfung“, einem sogenannten Werk gesprochen werden kann.

Der Urheberrechtsschutz entsteht, sobald der Filmstoff eine konkrete Gestaltung gefunden hat. Üblicherweise geschieht das, indem die bloße Filmidee ausformuliert wird. Eine Niederschrift ist zwar für die Entstehung des urheberrechtlichen Schutzes nicht erforderlich, es ist jedoch die übliche Form ein Drehbuch anzubieten. Normalerweise geschieht das in Form einer Zusammenfassung, dem sogenannten Exposé. Vor Ideenklau schützt dies aber noch nicht, da nur das ausformulierte Exposé durch das Urheberrecht geschützt ist, nicht die Idee als solche. Die Idee kann man nur durch Geheimhaltung schützen. Grundsätzlich gilt also: Die Ideen erst einmal für sich behalten, sie schriftlich fixieren und erst dann anbieten.

---- DIE FILMIDEE SCHÜTZEN ----

Der Filmstoff ist – sobald er einmal Dritten offenbart wurde – durch ungefragte Übernahme gefährdet. Dies liegt daran, dass man im Zweifel beweisen muss, dass

man selbst der Autor eines Exposé oder Drehbuches ist. Die häufig vorhandene Angst, einen Filmstoff etwa einem Filmproduzenten anzubieten, ist durchaus begründet: Wie kann ich mich dagegen wehren, wenn er es ablehnt, meinen Filmstoff einzukaufen und den Film dann trotzdem macht? Gibt es ein geeignetes Verfahren, um meine Urheberschaft an einem Filmstoff eindeutig nachzuweisen?

Eine offizielle Registrierungsstelle für geschützte Werke existiert nicht. Das Urheberrecht ist – anders als zum Beispiel das Geschmacksmuster- oder Patentrecht – ein formloses Recht, das unmittelbar durch die Werkschöpfung entsteht. Man kann aber zu Beweis Zwecken dokumentieren, dass man zu einem bestimmten Zeitpunkt eine Filmidee ausformuliert und damit ein Urheberrecht erworben hat. Es besteht etwa die Möglichkeit, das Skript bei einem Anwalt oder Notar zu hinterlegen. Sicherlich ergibt sich auch dann kein hundertprozentiger Schutz vor Plagiaten. Immerhin belegt so eine verlässliche Quelle, dass das Skript zu einem bestimmten Zeitpunkt wirklich existiert hat.

Kann man nachweisen, dass man Autorin oder Autor des Filmstoffes ist, entfaltet das Urheberrecht einen weitgehenden und effektiven Schutz: Sollte nämlich aus einem unerlaubt übernommenen Filmstoff wirklich ein Film entstehen, setzt sich die Filmproduktion dem Risiko eines Urheberrechtsprozesses aus. Verliert sie diesen Prozess, können die Rechtsfolgen verheerend sein: Der eigentliche Autor wäre berechtigt, die Veröffentlichung beziehungsweise Vorführung des Films zu untersagen und darüber hinaus Schadensersatzansprüche geltend zu machen.

---- URHEBER- UND LEISTUNGSSCHUTZRECHTE ----

Ist der Film fertig, gibt es neue rechtliche Fragen zu beachten, damit man sich sicher fühlen kann. Zum Beispiel muss man klären, dass man alle Rechte der Mitwirkenden und der „Stoffwerkautoren“ (zum Beispiel der Autoren der Literaturvorlage oder der verwendeten Musikstücke) besitzt, wenn man den Film vermarkten möchte.

Dieses „Rechte-Clearing“ ist im Filmbereich ein ebenso wichtiges wie kompliziertes Geschäft: wichtig, weil das Fehlen nur eines einzigen Rechts zur Unverwertbarkeit des Filmes führen kann. Kompliziert kann es werden, weil bei der Umsetzung des Filmstoffes in der Regel eine ganze Menge Personen beteiligt sind: Regisseur, Schauspieler, Kameraleute, Statisten und so weiter. All diese Personen erwerben im Zweifel eigene Rechte. Dies können Urheber- oder sogenannte Leistungsschutzrechte sein.

---- ANGEMESSENE VERGÜTUNG ----

Zwischen diesen beiden Rechtsarten besteht ein wesensmäßiger Unterschied: Das Urheberrecht schützt die kreative Gestaltung, die im Regelfall vom Hauptregisseur, von den Dialog- und Drehbuchautoren sowie dem Komponisten der Filmmusik erbracht werden. Weitere mögliche Filmurheber sind Kamerafrau, Cutter, Beleuchter und Tonmeisterin.

Leistungsschutzrechte entstehen dagegen bei denjenigen, die diese Geistes-schöpfungen in der filmischen Darstellung umsetzen oder für die Vermittlung des Films an Zuschauer sorgen. Dies sind beim Film vor allem die Darsteller, aber zum Beispiel auch der Filmhersteller.

Um die Vermarktung des Films zu sichern, ist die Unterscheidung von Urheber- und Leistungsschutzrechten von geringer Bedeutung. Wichtig ist zu wissen, dass man sich die Rechte von allen Beteiligten, im Zweifel durch Verträge, verschaffen muss. Außerdem steht allen Urhebern und Leistungsschutzberechtigten eine angemessene Vergütung für die Verwertung ihrer Beiträge zum Filmwerk zu. Näheres wird im sogenannten Urhebervertragsrecht geregelt.

---- RECHTE-CLEARING ----

Vor der Vermarktung steht das Rechte-Clearing. Bevor ich meinen Film in der Öffentlichkeit zeigen darf, ganz gleich ob gegen Eintritt oder kostenlos, muss ich alle nötigen Rechte erwerben. Das heißt, ich muss mit jedem Beteiligten einen Vertrag schließen und alle Rechte am Filmwerk auf mich vereinigen.

Im Gegensatz zu den USA – dort liegen sämtliche Rechte am Film und an den im Film verwirklichten Leistungen grundsätzlich beim Produzenten – stehen die Rechte in Deutschland jedem Filmschaffenden selbst zu. Solche Verträge schließt man, auch wenn nur Freunde mitgewirkt haben, am besten schriftlich, um Missverständnisse und Streitereien von vorneherein auszuschließen.

Immerhin bietet das Urheberrecht dem Filmhersteller bei der Interpretation der Verträge Hilfestellung. Dies gilt vor allem für den Erwerb der Rechte von Mitwirkenden bei Dreharbeiten. Bestimmungen im Filmurhebervertragsrecht besagen, dass diese dem Filmhersteller im Zweifel alle notwendigen Rechte zur Verwertung des Films einräumen. Werden also Verträge geschlossen, erfassen diese generell alle benötigten Befugnisse. Ich erhalte also üblicherweise das Recht, das Filmwerk sowie

Übersetzungen und Bearbeitungen desselben auf alle bekannten Nutzungsarten zeitlich, räumlich und inhaltlich unbeschränkt nutzen zu können.

Auf einer Rechte-Checkliste für einen Film sollte vor allem stehen:

- Rechte an schon vorher bestehenden Werken, die man verwendet, zum Beispiel Musikstücke,
- Rechte am Drehbuch und dessen Vorstufen (Exposé, Treatment) sowie an möglichen zugrunde liegenden Buchrechten,
- Rechte der Filmschaffenden,
- Rechte an sämtlichen im Film abgebildeten Kunstwerken, Fotografien etc.,
- Sämtliche Persönlichkeitsrechte.

---- FILMVERMARKTUNG ----

Ist dies geklärt, stellt sich häufig die Frage, wie ich den Film auf den Markt bringe. Auch hierbei spielen vertragliche Abmachungen eine entscheidende Rolle. Jetzt stehen Verhandlungen mit Filmverleihern oder Fernsehsendern an. Wenn ich den Film nicht auf eigene Faust produziert habe, muss ich bedenken, dass ich möglicherweise schon vertragliche Verpflichtungen eingegangen bin. In solchen Fällen kann es sein, dass mir eine selbstständige Entscheidung über die Vermarktung gar nicht mehr gestattet ist. In welcher rechtlichen Situation ich mich im Moment der Vermarktungsentscheidung befinde, hängt maßgeblich davon ab, ob mein Film eine Eigen-, Auftrags- oder Koproduktion ist.

Bei einer Eigenproduktion finanziert der Produzent das Projekt selbst, während bei einer Auftragsproduktion in der Regel ein Fernsehsender einen Produzenten mit der Herstellung eines bestimmten Films beauftragt. Bei der Koproduktion hat man von Anfang an mindestens einen weiteren Partner an Bord, sei es einen Fernsehsender, einen Verleiher, eine andere Produktionsfirma oder einen Filmfonds.

---- AUFTRAGS- UND KOPRODUKTIONEN ----

Vor allem bei Auftrags- aber auch bei Koproduktionen bestehen im Normalfall vertragliche Abmachungen, in denen die Zuordnung der Verwertungsrechte an dem

Film geregelt sind. Dies gilt vor allem für die Filmtheaterrechte (Vorführungsrechte), die Video- und DVD-Rechte sowie die Fernsehrechte.

Die Vertragspartner haben ein natürliches Interesse, zur Absicherung ihres Risikos möglichst viele dieser Rechte übertragen zu bekommen. Welche das sind, hängt von der Konstellation ab, in der ein Filmprojekt realisiert wurde. Ist beispielsweise von Anfang an ein Verleiher in das Projekt involviert, lässt sich dieser zumeist die Filmtheater- und gelegentlich auch die Video-/DVD-Rechte einräumen. Bei finanzieller Beteiligung eines Fernsehsenders werden diesem üblicherweise die Fernsehrechte übertragen. Welche Rechte an wen übertragen werden, muss im Einzelfall beurteilt werden. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Filmfibel – Rechtstipps für Filmemacher > www.filmfibel.de

Oliver Passek

FREMDES MATERIAL NUTZEN DIE GEFAHREN DER MONTAGE

Fremdes Material spielt in Filmen eine gewichtige Rolle: Dokumentarfilme zeigen Ausschnitte aus anderen Filmen oder verwenden Nachrichten aus dem Fernsehen; VJs oder Experimentalfilmer arbeiten oft intensiv mit fremden Sequenzen. Doch Filme und Fernsehsendungen sind urheberrechtlich geschützt, sodass man bei der Übernahme von fremdem Material einiges zu beachten hat.

---- FREMDES MATERIAL IM FILM ----

Die Methode, bereits vorhandenes Filmmaterial zu neuen Sequenzen zu verarbeiten, wird auch als „found footage“ – früher auch Kompilationsfilm – bezeichnet: Archivmaterial wird zusammengetragen und in den eigenen Film hineinmontiert, sodass ein neuer Bedeutungszusammenhang entsteht.

In einigen Genres, zum Beispiel beim Dokumentarfilm, ist die Integration von Material aus anderen Quellen ein häufig genutztes Verfahren. Es gibt aber auch Dokumentarfilme, die (fast) ausschließlich aus Archivmaterial bestehen, oft mit einem erläuternden Kommentar versehen, manchmal aber auch nur durch die Zusammenstellung kommentiert. Auch beim Experimentalfilm, in der Videokunst und bei Musikvideos werden häufig fremde Filmsequenzen bearbeitet und integriert. Dies ist innerhalb bestimmter rechtlicher Grenzen auch legal: Das sogenannte Filmzitat spielt dabei eine entscheidende Rolle.

---- DAS FILMZITAT ----

Die Filmzitatregelung ermöglicht es Filmemachern, einzelne Passagen aus fremden Filmen zu zitieren. Allerdings müssen die Regeln des Zitatrechts genauestens beachtet werden: Unter anderem ist zwischen Groß- und Kleinzitat zu unterscheiden, die jeweils eigenen Regeln unterliegen.

Das Großzitat gestattet unter bestimmten Voraussetzungen die Verwendung von ganzen Werken ohne Zustimmung des Urhebers, in unserem Beispiel etwa auch eines ganzen Films, aber nur in einem ganz engen Rahmen. So muss es sich um ein selbstständiges wissenschaftliches Werk handeln. Die verwendeten fremden Bilder müssen der Erläuterung des Inhalts des zitierenden Werkes dienen. Ein solcher Zitatzweck liegt zum Beispiel vor, wenn man sich kritisch mit dem zitierten Werk auseinandersetzt, mit dem zitierten Werk seinen eigenen Standpunkt stützen will oder das zitierte Werk interpretiert.

Das Kleinzitat erlaubt es lediglich, Stellen eines Werkes zu zitieren. Ursprünglich waren Kleinzitate nur für Sprachwerke vorgesehen – nach einer Entscheidung des Bundesgerichtshofs sind sie jetzt jedoch auch in Filmen gestattet, soweit sie einem anerkannten Zitatzweck dienen. Neben den oben bereits genannten Zwecken kann ein Kleinzitat in einem Werk auch als Hommage – etwa an bestimmte Vorbilder – oder als Motto verwendet werden. Es dürfen aber immer nur Ausschnitte, das heißt kurze, für den Zitatzweck relevante Bildfolgen verwendet werden.

---- GEMEINSAMKEITEN DER ZITATFORMEN ----

Alle Zitatformen haben Gemeinsamkeiten, die auch beim Film unbedingt zu beachten sind. So muss stets ein innerer Zusammenhang zwischen dem eigenen und dem zitierten Werk bestehen. Wer nur das eigene Werk illustrieren will, kann sich nicht auf das Zitatrecht berufen. Zitiert werden darf zudem nur in selbstständigen Werken, die selbst urheberrechtlich geschützt sind. Ein Film, der nur aus Zusammenschnitten anderer Filme oder sonstiger anderer Werke besteht und keinen neuen Zusammenhang begründet, rechtfertigt zunächst keine Zitate, da es sich nicht um ein selbstständiges Werk handelt. Dies ist besonders bei Found-Footage- bzw. Kompilationsfilmen zu beachten: Durch die Bearbeitung müssen neue Kontexte entstehen, um die Zitierfreiheit in Anspruch nehmen zu können.

Eine weitere Bedingung ist, dass das zitierte Werk zumindest schon veröffentlicht sein muss. Zitate aus noch unveröffentlichten Filmen sind nur mit Zustimmung des Rechteinhabers zulässig. Das Erfordernis eines Zitatzwecks gebietet zudem, dass das Zitat den durch den Zweck gebotenen Umfang nicht überschreiten darf. Es wäre also unzulässig, über den benötigten Ausschnitt hinaus aus einem fremden Film zu zitieren.

---- SONDERFÄLLE: FREIE BENUTZUNG – SATIRE, PERSIFLAGE, PARODIE ----

Um eine freie Benutzung handelt es sich, wenn man bei der Schaffung eines neuen Werkes von einem bestehenden Werk inspiriert wurde, ohne dies in identischer oder umgestalteter Form zu verwenden. Beispiele dafür, die auch beim Film eine Rolle spielen, sind Satire, Parodie und Persiflage – wie etwa bei den deutschen „Bully-Komödien“ wie „Der Schuh des Manitu“ oder „Traumschiff Surprise“.

Eine Parodie oder Persiflage ist nach dem Bundesgerichtshof die „antithematische Behandlung eines Werkes“. Während der Stil des Vorbildes erhalten bleibt, wird regelmäßig ein neuer Inhalt dargestellt. Eine Parodie, die ohne Zustimmung des Rechteinhabers an dem Vorbild geschaffen und beliebig genutzt werden darf, muss sich stets inhaltlich oder künstlerisch mit dem anderen Werk auseinandersetzen. Das Vorbild muss gegenüber dem neuen Werk verblassen – also quasi in den Hintergrund treten. Nur dann ist gestattet, dass man sich in humorvoll oder sogar veralbernd an das Werk eines anderen anlehnt. Ob ein Werk als Parodie eingestuft werden kann, hängt immer vom Einzelfall ab.

Am besten lässt sich die Problematik am Beispiel der Fernsehsendung „TV Total“ von Stefan Raab bei Pro Sieben verdeutlichen. Die dort gezeigten Szenen anderer Sender werden stets kommentiert, neu geschnitten und mit eigener Wertung versehen. Sowohl ARD als auch RTL hatten gegen diese vergütungsfreie Verwendung von Ausschnitten ihrer Sendungen geklagt, letztendlich kam es jedoch zu keinem abschließenden Urteil, da die Produktionsfirma von Stefan Raab einen freiwilligen, von ihr als Satireabschlag bezeichneten Betrag an die Sender zu zahlen bereit war. Sonst hätte jeder Einzelfall hinsichtlich der Zitierfreiheit neu beurteilt werden müssen.

---- BEARBEITUNGEN ----

Wer sich hingegen so stark am fremden Werk orientiert, dass sein Werk eine „Bearbeitung“ darstellt – wie zum Beispiel bei einem Remake oder einer Literaturverfilmung – bedarf der Zustimmung des Urhebers des ursprünglichen Werks.

Zulässig ist die Übernahme fremder Werke in Filmen (und allen anderen Werkarten) dagegen, wenn diese als „unwesentliches Beiwerk“ quasi zufällig oder völlig beiläufig gezeigt werden. Das Interesse der Filmemacher an einer solchen Regelung liegt auf der Hand: Wird etwa eine Einstellung in einem Gebäude gedreht, ist es häufig unumgänglich, nebenbei auch geschützte Werke zu zeigen. Das können Möbel

sein, die in einem Raum stehen, Bilder, die an der Wand hängen, oder eine aufgeschlagene Zeitung, in der geschützte Texte abgedruckt sind.

Requisiten und andere Werke – zum Beispiel Musikstücke – die gezielt zur Unterstützung der Handlung eingesetzt werden, sind kein unwesentliches Beiwerk. Sind sie urheberrechtlich geschützt, muss man vor der Verwendung im Film die Rechte beschaffen.

---- KONSEQUENZEN FÜR DEN EIGENEN FILM ----

Alle aufgeführten Beispiele freier Nutzungen sind aber vor allem bei größeren Wertungsvorhaben – wie es im Filmbereich meist der Fall ist – mit Vorsicht zu genießen, da eine Einschätzung häufig mit Unsicherheiten verbunden ist und eine stichhaltige Beurteilung nur am konkreten Einzelfall stattfinden kann. Bei all diesen Ausnahmeregelungen ist besonders streng darauf zu achten, dass die Nutzungsvoraussetzungen für die Verwendung des Materials auch tatsächlich vorliegen. Bestehen auch nur leichte Zweifel, sollte der Rat eines Rechtsexperten eingeholt werden. Greift keine Sonderregelung, gibt es wohl nur noch zwei Möglichkeiten: Entweder auf die fremden Sequenzen verzichten oder die entsprechenden Genehmigungen und Lizenzen einholen. Erster Ansprechpartner ist dabei in der Regel die Produktionsfirma oder der Verleih. Die Rechtklärung kann aber, auch wenn Urheber oder Rechteinhaber zustimmen, mit hohen Kosten verbunden sein – man sollte deshalb Bearbeitungsgebühren, Material- und Kopierkosten und die Lizenzgebühren in seinen Finanzplan einkalkulieren. ◇

..... WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Texte zitieren: Meine Worte, deine Worte > S. 112

..... ZUM THEMA IM INTERNET

- Filmfibel – Rechtstipps für Filmemacher > www.filmfibel.de
- Wolf-Dieter Roth: Filmrechte: Ein Millionenspiel, Telepolis, 17.4.2004
> <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/17/17199/1.html>

KHUIJK45-45d8989//mkmlkmf545848c4c4d74

CFUJFSJT 456874JI456DKL 45487K

0

1

3

SOFTWARE

TERMINAL 1

C:\Documents\diag.jsee

```

var sel = document.selection;
sel.CharRight (false,1);
sel.CharLeft ();
if ( sel.Text != "" ) throw n
if ( document.Encoding != En
if ( document.FontCategory !=
if ( document.FullName != "" )
if ( document.HightlightTag !
document.CopyFullName ();
document.CopyPath ();
document.write ("write");
editor.ActiveDocument.writeln

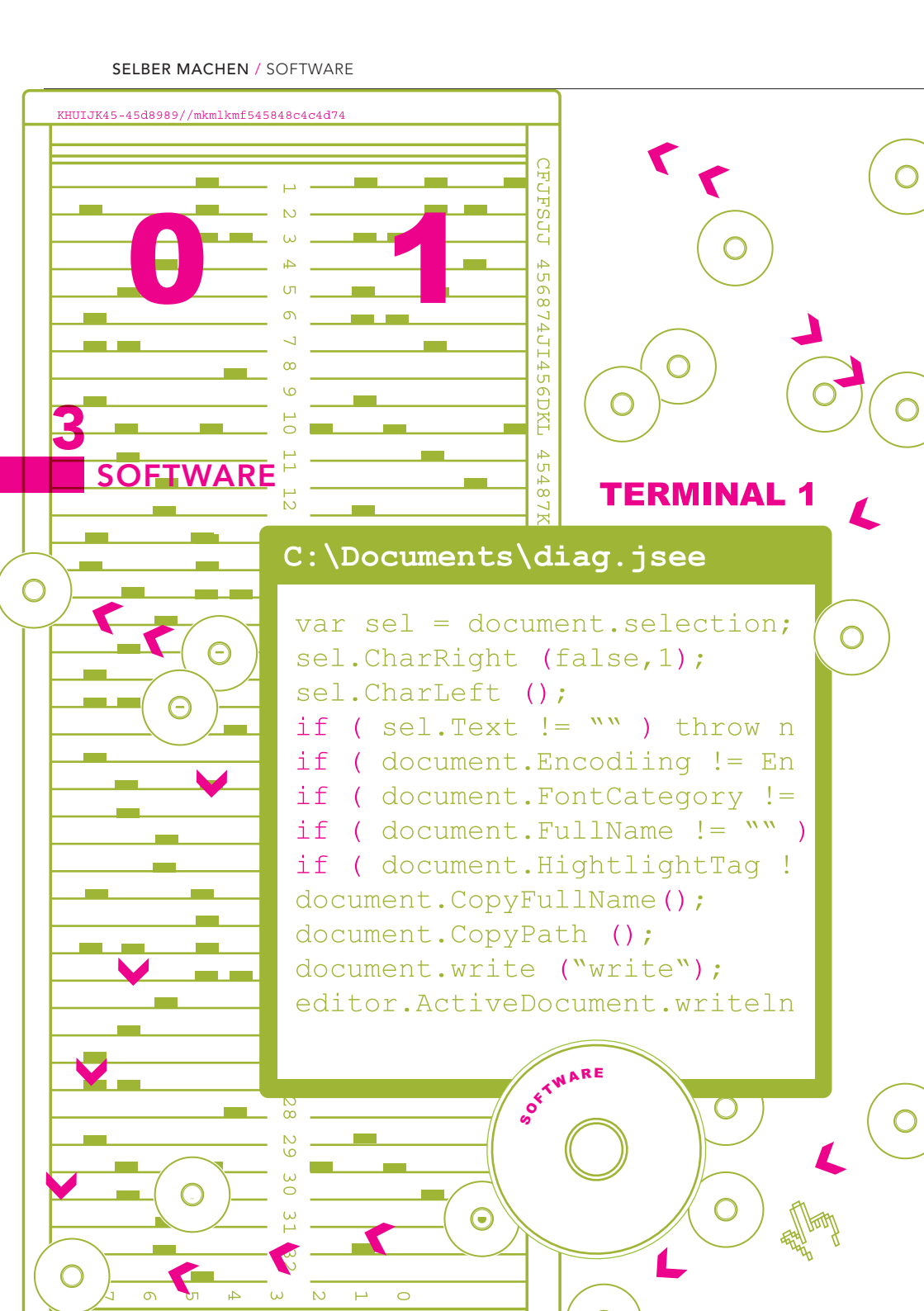
```

SOFTWARE

28 29 30 31 32

2 1 0

7 6 5 4 3



Till Kreuzer

SOFTWARE VERÖFFENTLICHEN WEM GEHÖREN DIE RECHTE?

Bei der Vermarktung eigener Software spielt das Urheberrecht eine wichtige Rolle. Es schützt seinen Inhaber grundsätzlich davor, dass sein Programmcode ungefragt verwendet wird. Nicht immer aber darf der Programmierer allein entscheiden, wie das Programm vermarktet wird. Vor der Vermarktung muss also geklärt werden, wer welche Rechte besitzt.

---- URHEBERRECHT UND VERWERTUNGSBEFUGNIS IM REGELFALL ----

Der Urheber ist der Schöpfer des Werkes – bei Computerprogrammen also im Zweifel die Programmiererin oder der Programmierer. Der Urheber hat in der Regel auch die exklusive Verwertungsbefugnis. Er kann darüber entscheiden, was er mit seinem Programm macht, ob er es ausschließlich selbst nutzen oder anderen die Nutzung gestatten will – und zu welchen Bedingungen.

Dies gilt normalerweise so lange, bis der Programmierer seine Nutzungsrechte an der Software exklusiv an einen Dritten, etwa ein Unternehmen, verkauft. Je nach Inhalt und Reichweite eines solchen Geschäfts verliert der Urheber sein Recht zur Verwertung des Programms mehr oder weniger vollständig. Durch den Abschluss eines Lizenzvertrags bekommt der andere unter Umständen das ausschließliche Recht, die Software zu verwerten. Der Urheber wird dann zum Nutzer. Will er das Programm selbst verwenden, muss er vom Inhaber der Exklusivrechte eine Lizenz erwerben, wenn er sich die eigene Nutzung nicht von vornherein im Lizenzvertrag vorbehalten hat.

Ausnahmen von der Regel, dass der Urheber zunächst alleiniger Inhaber der Verwertungsbefugnis am Programm ist, ergeben sich dann, wenn der Programmierer die Software gemeinsam mit anderen geschaffen hat oder wenn er angestellt ist.

---- RECHTE AN GEMEINSAMEN WERKEN
UND WERKVERBINDUNGEN ----

Da jeder Programmierer Urheber ist und Rechte an seinem Code erwirbt, versteht sich eigentlich von selbst, dass ein Programm, an dem mehrere mitgearbeitet haben, nur von allen gemeinsam verwertet werden kann. Es handelt sich dann um die sogenannte Miturheberschaft.

Die Regeln über die Miturheberschaft im Urheberrechtsgesetz (UrhG) besagen, dass alle Miturheber zustimmen müssen, wenn eine Software, die von mehreren Programmierern „in planmäßigem Zusammenwirken“ geschrieben wurde, verwertet werden soll. Das gilt jedoch nur dann, wenn sich die Einzelbestandteile nicht gesondert verwerten lassen – wenn also die Beiträge der Miturheber Bestandteil eines einheitlichen Ganzen sind, das nicht in Teilen genutzt werden kann.

Etwas anderes ist es, wenn mehrere Programmierer Teile einer Software unabhängig voneinander geschrieben haben und die Einzelteile eigenständig verwertet werden können. Ein Beispiel sind einzelne Softwaremodule, die von unterschiedlichen Entwicklern unabhängig voneinander geschrieben wurden. Die Entwickler sind hier keine Miturheber; man spricht vielmehr von einer Werkverbindung. In diesem Fall kann jeder Urheber der verbundenen Werke seinen Bestandteil nach eigenem Gutdünken verwerten.

---- ANGESTELLTE PROGRAMMIERER ----

Das Urheberrechtsgesetz versetzt angestellte Programmierer in eine Sondersituation: Wer als angestellter Entwickler eine Software im Rahmen seiner Aufgaben aus dem Arbeits- oder Dienstverhältnis geschaffen hat, darf sie nicht selbst verwerten. In solchen Fällen stehen alle Nutzungsrechte für jede denkbare Nutzung schon nach dem Gesetz allein dem Arbeitgeber zu. Ein Lizenzvertrag (der zur Übertragung von Nutzungsrechten auf einen Dritten dient) muss dafür nicht geschlossen werden. Auch Lizenzgebühren muss der Arbeitgeber nicht bezahlen. Der Erwerb der Rechte wird durch das Gehalt abgegolten. Folge ist, dass der Arbeitgeber nicht nur darüber entscheiden darf, wie das Programm genutzt, sondern vor allem, wie es vermarktet und welches Lizenzmodell dafür verwendet wird.

---- „FREIE WERKE“ ANGESTELLTER PROGRAMMIERER ----

Die Sonderregelung für Arbeitnehmerprogramme gilt nur für Software, die der angestellte Programmierer im Rahmen seiner arbeitsvertraglichen Pflichten geschaffen hat. An Programmen, die ein Arbeitnehmer, zum Beispiel ein angestellter Programmierer, auf eigene Faust geschaffen hat, behält er seine Rechte. Was ein Arbeitnehmer- und was ein „freies Werk“ ist, ist allerdings schwer zu bestimmen. Es kommt darauf an, ob ein enger innerer Zusammenhang zwischen den Aufgaben des Programmierers und der konkreten Programmerstellung besteht.

Wann aber ist das der Fall? Bei einer Sekretärin, die zu ihrem Vergnügen Screensaver programmiert, fehlt der Zusammenhang offensichtlich. Was ist aber mit der SAP-Programmiererin, die nebenbei an einem Linux-Derivat arbeitet? Um eine Einschätzung abgeben zu können, muss man genau wissen, welche Aufgaben ein Arbeitnehmer in seinem Job zu erfüllen hat und dann ermitteln, ob die nebenbei programmierte Software darunter fallen könnte. Indizien ergeben sich aus den äußeren Umständen, etwa ob der Arbeitnehmer die Programmierarbeit in seiner Dienst- oder Freizeit vorgenommen hat, ob er sich hierbei der Betriebsmittel und des Know-hows des Arbeitgebers bedient hat und wie die Idee für die Entwicklung der Software entstanden ist.

Übrigens: Auch bei Programmen, die durch mehrere Programmiererinnen oder Programmierer entwickelt wurden, gilt die Arbeitnehmerregelung. Arbeiten alle Miturheber bei demselben Arbeitgeber und erstellen das Programm im Rahmen ihrer arbeitsvertraglichen Pflichten, ist die Situation einfach: Der Arbeitgeber erwirbt alle Rechte. Schwierig wird es dann, wenn die Programmierer unterschiedliche Arbeitgeber haben oder manche frei und andere in Angestelltenverhältnissen tätig sind. Zu klären, wem in solch komplexen Fällen die Rechte zustehen ist aber vor allem für die Vermarktung der Software wichtig: Alle Inhaber von Rechten müssen ihr zustimmen. Das kann im Geschäftsverkehr überaus umständlich werden, vor allem, wenn für das Programm im Laufe der Zeit viele Lizenzen erteilt werden sollen. Es kann daher sinnvoll sein, nur einen Lizenzvertrag zwischen allen beteiligten Urhebern und Arbeitgebern abzuschließen, durch den die Gesamtrechte an dem Programm bei einer Person oder Firma gebündelt werden. Der hierdurch Berechtigte kann so allein die Vermarktung übernehmen.

---- VERMARKTUNG EINES PROGRAMMS DURCH EINEN VERWERTER ----

Ist geklärt, dass man selbst der Urheber und Inhaber der Verwertungsbefugnis ist, kann man sich Gedanken über eine Verwertungsstrategie machen. Dabei leistet das Urheberrecht zunächst gute Dienste. Vor allem muss man sich keine Gedanken über dessen Entstehung machen. Das Urheberrecht entsteht ganz automatisch, wenn die Schöpfungsleistung erbracht wurde. Es müssen also keine Anträge gestellt, Gebühren bezahlt oder Registrierungen vorgenommen werden. So gesehen hat das Urheberrecht Vorteile gegenüber anderen Immaterialgüterrechten, wie zum Beispiel dem Patentrecht, die zum Teil als Registerrechte vom Staat verliehen werden müssen.

3

---- WIE SEIN RECHT DURCHSETZEN? ----

Aus der formlosen Entstehung des Urheberrechts ergeben sich aber auch Nachteile, vor allem im Hinblick auf die Durchsetzbarkeit des Schutzes. Das Urheberrecht entsteht nicht nur ohne Formalitäten; es wird auch nirgends registriert. Das erschwert es unter Umständen, das Schutzrecht auch durchzusetzen, etwa wenn sich Dritte die Urheberschaft an dem eigenen Programm anmaßen. Dann stellt sich die Frage: Wie soll ich nachweisen, dass der Code ursprünglich von mir stammt? Plagiatsprozesse, in denen genau über diese Frage gestritten wird, sind an der Tagesordnung.

Beispiel: Ein Programmierer entdeckt, dass sich bestimmte, von ihm entwickelte Funktionalitäten in einem Programm wiederfinden, das neu auf dem Markt ist. Er hatte einer Softwarefirma sein eigenes Programm angeboten und Proben des Quelltextes einschließlich Teilen der Dokumentation ausgehändigt, um die Interessentin von dessen Qualität zu überzeugen. Die Firma hatte es abgelehnt, mit dem Programmierer einen Vertrag zu schließen, dann aber seinen Code einfach verwendet. Natürlich ist der Programmierer hier im Recht. Als Urheber kann er theoretisch untersagen, dass das Unternehmen das Programm verwertet. Recht haben und Recht bekommen sind aber unterschiedliche Seiten einer Medaille. Zuerst muss der Urheber in einem etwaigen Prozess beweisen, dass der Code wirklich von ihm stammt. Das wird häufig schwerfallen, wenn man nicht für eine beweisfähige Dokumentation des Schöpfungsprozesses gesorgt hat.

Von Vorteil ist zunächst, einen Copyright-Vermerk in den Quellcode einzufügen und damit zu signalisieren, dass man der Urheber ist. Nach einer urheberrechtlichen Bestimmung besteht in solchen Fällen die Vermutung, dass diese Ur-

heberbezeichnung auch auf den wahren Urheber hinweist. Diese Vermutung führt – zum Beispiel in Plagiatsprozessen – zu einer „Umkehr der Beweislast“. Nicht der im Copyright-Vermerk genannte Entwickler muss dann also beweisen, dass er der Urheber ist, sondern die andere Seite muss beweisen, dass das nicht der Fall ist. Bei Software ist die Vermutungsregel allerdings weniger wirkungsvoll. Denn während die Unterschrift eines Künstlers auf einem Ölbild einigermassen offensichtlich ist, können Copyright-Vermerke in Computerprogrammen leicht gefälscht werden. Hinzu kommt, dass die Vermutungsregelung unserem im Beispiel genannten Entwickler ohnehin nicht zugute kommen kann. Denn diese gilt nur, wenn das Programm schon erschienen, also beispielsweise im Internet veröffentlicht worden ist. Gerade in Fällen, in denen sich eine Einzelperson mit einem noch unveröffentlichten Werk an einen Verwerter wendet, greift die Vermutungsregel also nicht.

Um sich weiter abzusichern, bestehen unterschiedliche Möglichkeiten. Häufig wird vorgeschlagen, sich selbst ein Einschreiben mit einer Kopie der Software zu schicken und es gemeinsam mit der Zugangsbestätigung aufzubewahren. Sehr zuverlässig ist diese Methode jedoch nicht; man könnte den Umschlag ja auch gefälscht haben. Sicherer wird es im Zweifel sein, eine Kopie des Programmcodes, bevor man ihn herausgibt oder überhaupt anderen zur Kenntnis gibt, bei einem Rechtsanwalt oder Notar zu hinterlegen. Dieser Akt wird dokumentiert, und so ergibt sich eine gewisse Beweisfähigkeit. Hundertprozentiger Schutz gegen eine Anmaßung der Urheberschaft durch Dritte lässt sich jedoch auch so nicht erzielen, zumal solche Vorkehrungen zeitraubend und teuer sind. Schließlich gibt es Dienstleister, die die Dokumentation von Schaffensprozessen auf Servern anbieten. Was davon zu halten ist, hängt von dem jeweiligen Dienst ab und soll hier nicht weiter kommentiert werden.

---- KEIN SCHUTZ FÜR IDEEN ----

Ein wichtiges Anliegen vieler Kreativer können all diese Methoden – ebenso wenig wie das Urheberrecht allgemein – nicht lösen: Die Gefahr, dass andere die eigene Idee für ein Programm, ein Design oder ein Spiel übernehmen und verwirklichen. Das liegt daran, dass das Urheberrecht keinen Ideenschutz gewährt. Untersagen kann der Urheber nur die Verwendung eines konkret gestalteten Computerprogramms oder Computerspiels. Dritten eine Idee zum Kauf anzubieten, hat daher meist wenig Sinn, wenn man die Idee dabei preisgeben muss. Jedenfalls sollte man sich gut überlegen, wem und unter welchen Umständen man seine Ideen zur Vermarktung anbietet. ♦

Till Kreuzer

SOFTWARE SCHREIBEN FREMDER CODE IN EIGENEN PROGRAMMEN

Es ist schon so viel Software auf dem Markt, dass man sich fragen könnte: Warum soll ich eigentlich jede Codezeile neu schreiben, jede Funktion selbst entwickeln, wenn ich mich auch bei den Leistungen anderer Programmierer bedienen kann? Kann ich? Nun, zum einen wird die Übernahme von Programmcode aufgrund dessen Kompilierung praktisch oft nicht möglich sein. Selbst wenn aber der Quellcode – aus welchem Grund auch immer – frei zugänglich ist, verbietet es generell das Urheberrecht, sich bei anderen zu bedienen. Software ist urheberrechtlich geschützt. Das bedeutet, es ist grundsätzlich untersagt, ohne Zustimmung des Rechteinhabers fremden Programmcode zu verwenden.

--- WAS FÄLLT UNTER DEN URHEBERRECHTLICHEN PROGRAMMSCHUTZ? ---

Die Frage mag seltsam anmuten, sie hat aber einen realen Hintergrund: Das Urheberrecht schützt nicht nur die Programmierung, also den Code an sich. Vielmehr erstreckt sich das Recht auch auf das Entwurfsmaterial. Gemeint sind sämtliche Arbeitsergebnisse, die im Laufe der Entwicklung einer Software entstehen, wie zum Beispiel das Flussdiagramm.

Geschützt sind zudem selbst kleine Teile eines Computerprogramms, soweit wie „eigene geistige Schöpfungen“ darstellen, wie sich das Gesetz ausdrückt. Mit dieser Formulierung soll zwar eine gewisse Bagatellgrenze gesetzt werden, die allzu Banales vom Urheberrechtsschutz ausschließt. „Was jeder so gemacht hätte“ soll nicht geschützt sein. Was aber bedeutet das? Eine Frage, die pauschal nicht beantwortet werden kann. Jedenfalls geht der Gesetzgeber davon aus, dass der Schutz die Regel, die Schutzunfähigkeit die Ausnahme ist. Häufig werden bereits einzelne Schnittstellen einer Software geschützt sein. Man sollte sich daher zur Faustregel machen, keinen Programmcode ohne Erlaubnis des Rechteinhabers (Programmierer, Software-Unternehmen) zu übernehmen.

Nicht geschützt sind jedoch die einem Computerprogramm zugrunde liegenden Ideen und Grundsätze. Das Urheberrecht bezieht sich stets nur auf die besondere Ausgestaltung eines geistigen Inhalts. Rechtlich gesehen ist es also ohne Probleme zulässig, ein eigenes Programm zu schreiben, das auf den Ideen einer anderen Software basiert oder das die gleiche Struktur aufweist. Praktisch wird es allerdings häufig problematisch sein, Ideen und Grundsätze zu erkennen, ohne hierbei zustimmungsbedürftige Nutzungshandlungen mit dem Computerprogramm vorzunehmen, also etwa fremden Code zu übernehmen.

---- KOPIEREN VON PROGRAMMCODE: ERLAUBT? ----

Das Urheberrechtsgesetz gestattet das Kopieren von Programmcode nur in wenigen Fällen. So ist es dem Erwerber eines Programms erlaubt, sich eine Sicherheitskopie des Originals anzufertigen. Hat jemand die Berechtigung zur Nutzung einer Software erworben, darf er zum Beispiel auch unter bestimmten Voraussetzungen Programmcode dekompile – und damit vervielfältigen – um Interoperabilität zu anderen Programmen herzustellen. Beschränkungen, die es einem Programmierer gestatten würden, fremden Code in seine eigene Software einzubauen (und dabei zu kopieren), um ihn weiterzuentwickeln oder sich einfach nur Arbeit zu ersparen, gibt es im Urheberrecht nicht. Für die Übernahme fremden Codes benötigt man im Regelfall die Zustimmung des Rechteinhabers.

---- KOPIEREN VON PROGRAMMCODE BEI OPEN-SOURCE-SOFTWARE ----

Der Erfolg von freier Software (oder Open-Source-Software) zeigt, dass viele Programmierer nichts dagegen haben, dass ihr Code kopiert, verbreitet und auch weiterentwickelt und verändert wird. Anders als Share- oder Freeware wird Open-Source-Software – wie der Name schon sagt – im Quellcode veröffentlicht, was üblicherweise die praktische Grundvoraussetzung dafür ist, den fremden Code überhaupt verwenden zu können. Freie Software wird frei, indem sie unter einer bestimmten Art von Lizenz vertrieben wird. Ein Beispiel hierfür ist die GNU General Public Licence (GPL). Die Lizenzbestimmungen in solchen Softwarelizenzen gestatten es jedermann, den Code einzusehen, zu kopieren, weiterzugeben und weiterzuentwickeln. Soweit – so einfach.

Wenn man allerdings Code aus freier Software in andere (eigene) Programme übernehmen will, sollte man sich die Lizenz, unter der der fremde Code steht, erst einmal genau ansehen. Viele freie Softwarelizenzen enthalten nämlich diverse Pflichten, wie vor allem die sogenannte Copyleft-Klausel. Copyleft-Klauseln finden sich in verschiedenen Varianten in freien Softwarelizenzen. Die strengsten Versionen (wie etwa § 2b der GPL) gebieten, dass veränderter Programmcode stets nur unter der gleichen freien Softwarelizenz verbreitet werden darf wie der ursprüngliche Code. Das hieße am Beispiel der GPL: Optimiere ich eine Programmroutine einer unter der GPL stehenden Software, darf ich die veränderte Version ebenfalls nur unter der GPL verbreiten. Auch dies ist noch leicht verständlich.

3

---- DER COPYLEFT-EFFEKT ----

Der Copyleft-Effekt geht aber zum Teil noch weiter: Eine strenge Copyleft-Regelung – wie die der GPL – besagt auch, dass ich mein eigenes Programm, das ich mit einzelnen GPL-Codezeilen angereichert habe, unter Umständen nur unter der GPL verbreiten darf. Dies gilt jedenfalls dann, wenn meine Software sich vor dem Verständnis der GPL als „derived work“, also ein vom GPL-Code abgeleitetes Programm darstellt. Ob dies der Fall ist, hängt von verschiedenen technischen und anderen Faktoren ab.

Neben freien Softwarelizenzen, die wie die GPL einen strengen Copyleft-Effekt entfalten, gibt es auch solche mit abgeschwächtem (etwa die Mozilla Public Licence) und solche ohne Copyleft-Effekt (vor allem die BSD- und die Apache-Lizenzen). Jede Open-Source-Softwarelizenz hat ihre Eigenheiten, die man sich vor der Übernahme fremden Open-Source-Programmcodes ansehen sollte. Fügt man freien Quellcode in ein eigenes Programm ein, das man nicht nur für den eigenen Gebrauch entwickelt (der Copyleft-Effekt und andere Pflichten greifen erst bei einer Veröffentlichung oder Verbreitung der Software), müssen die Regeln der jeweiligen Lizenz beachtet werden. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Proprietäre Softwarelizenzen: Standard für kommerzielle Programme > S. 172

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- ifrOSS (Herausgeber): Die GPL – kommentiert und erklärt, Kommentar zur General Public Licence, online im Volltext verfügbar unter > www.ifross.de/ifross_html/gpl-seite.html

Till Kreuzer

PROPRIETÄRE SOFTWARELIZENZEN STANDARD FÜR KOMMERZIELLE PROGRAMME

Viele Rechte für die Schöpferinnen und Schöpfer, wenige für die Nutzer – die proprietären Softwarelizenzen sind der Standard für kommerzielle Programme. Welche Vor- und Nachteile bieten sie?

3

Will man Software verwerten, muss man zunächst zwischen zwei Grundmodellen wählen: der proprietären Lizenzierung und der Lizenzierung per Open-Source-, bzw. freier Softwarelizenz. Proprietär ist jede Software, die nicht unter einer Open-Source-Lizenz vertrieben wird. Dies trifft nicht nur auf die klassische Kaufsoftware (wie etwa Microsoft Word) zu, sondern auch auf Free- oder Shareware. Proprietär bedeutet nicht kostenpflichtig, auch Open-Source-Software wird zum Teil verkauft. Der Unterschied zwischen proprietärer und freier Software besteht vor allem darin, welche Rechte zur Nutzung die Lizenz eröffnet.

---- STANDARDLIZENZ ----

Den Normalfall proprietärer Softwarelizenzierung stellen Verträge über Standardsoftware dar. Der Inhaber der Rechte (regelmäßig nicht der Urheber, sondern das Softwareunternehmen) vergibt Nutzungsrechte an seiner Software und verlangt Geld dafür. Will man Software auf diese Weise lizenzieren, formuliert man einen Standardvertrag, üblicherweise „End User Licence Agreement“ (EULA) genannt, aus dem sich ergibt, was die Nutzer mit dem Programm machen dürfen. Über die Formulierung und den Umfang der übertragenen Nutzungsrechte kann man frei entscheiden, soweit man der alleinige Inhaber der ausschließlichen Nutzungsrechte an dem Programm ist.

Achtung: Waren mehrere Programmierer beteiligt oder hat man ein Programm als angestellter Entwickler geschaffen, ist es möglich, dass man nicht der alleinige Inhaber der ausschließlichen Nutzungsrechte ist!

---- ZWEIFELHAFTE VORLAGEN ----

Natürlich findet sich vor allem im Internet eine große Bandbreite bereits eingesetzter EULAs, an denen man sich bei der Formulierung orientieren kann. Generell gewähren solche Standardlizenzen (vor allem die der großen Softwareunternehmen) dem Nutzer nur sehr wenige Freiheiten. Häufig gestatten EULAs weder die Weitergabe der Programme (etwa in Form von Datenträgern oder über das Internet) noch eine Veränderung des Codes oder eine Dekompilierung. Manche EULAs erlauben lediglich, die Software bestimmungsgemäß zu benutzen (also auf dem eigenen Rechner zu installieren und ablaufen zu lassen). Das ist allerdings selbstverständlich, da sich das Recht zur bestimmungsgemäßen Benutzung schon aus dem Urheberrechtsgesetz selbst ergibt (§ 69d Absatz 1 UrhG).

Mehr noch: Es gibt sogar Lizenzen, mit denen die Hersteller versuchen, die grundsätzlichen, gesetzlich garantierten Befugnisse der Nutzer zu beschneiden. Zu beachten ist dabei, dass das Urheberrecht bestimmte Nutzerrechte für „vertragsfest“, also für unabdingbar erklärt. Wird etwa der Weiterverkauf von Software-CD-ROMs oder die Anfertigung einer Sicherungskopie untersagt, sind die entsprechenden Klauseln nach geltendem Recht unwirksam.

---- „FREIER“ KANN BESSER SEIN ----

Stellt man selbst sein Programm unter ein EULA, kann man das natürlich anders machen. Hierbei sollte man sich überlegen, wie viele Freiheiten den Anwendern bei der Nutzung der Software gestattet werden sollen. Man kann durch ein EULA zum Beispiel übertragbare Rechte einräumen, erlauben, die Software zu verbreiten, beliebig oft zu kopieren oder sie in Netzwerken zu nutzen.

Ob das sinnvoll ist, hängt sicherlich vom Einzelfall ab. Mehr Freiheiten können durchaus auch positive Effekte haben, zum Beispiel wenn sie dazu führen, dass mehr Leute das Programm ausprobieren und zur Empfehlung weitergeben können.

---- WIE SETZT MAN EIN SOFTWARE-EULA EIN? ----

Um per EULA Lizenzverträge mit den Nutzern abzuschließen, wird es dem Softwareprodukt beigelegt. Allgemein praktiziert wird die Methode, den Anwender vor der

Installation des Programms zu verpflichten, die Lizenzbestimmungen zu akzeptieren. So soll ein Lizenzvertrag zustande gebracht werden, der dem Nutzer die Rechte und Pflichten aus dem EULA verbindlich auferlegt.

Ob auf diese Weise wirklich ein Vertrag geschlossen wird, ist allerdings in der juristischen Literatur und in der Rechtsprechung umstritten. Es hängt von den Umständen des Vertragsschlusses und dem Erwerb der Programmkopie ab. Die Problematik ist zu kompliziert und vielschichtig, um sie hier erläutern zu können. Deshalb gibt es in diesem Buch dazu einen eigenen Text unter dem Titel „EULA: Fragwürdige Softwarelizenzen“.

3

---- INDIVIDUALLIZENZ ----

Individualsoftware, also solche, die im Auftrag des Abnehmers programmiert oder angepasst wurde, wird in der Regel nicht über Standardverträge lizenziert. Hier handelt man die Nutzungsbestimmungen üblicherweise mit dem Auftraggeber aus.

Kosten und Anzahl von Mehrplatzlizenzen, spezielle Befugnisse (wie zum Beispiel für Application Service Providing) und anderes werden vereinbart und in den Lizenzvertrag aufgenommen. Wie der Vertrag aussieht, hängt also ganz von der Situation ab. Solche Verträge sollten professionell abgefasst und schriftlich abgeschlossen werden.

---- FREeware ----

Als Freeware bezeichnet man Software, die den Nutzern kostenlos überlassen wird. So werden zum Beispiel nahezu alle Browserprogramme als Freeware vertrieben, etwa der Internet Explorer. Der Umfang der mit einer Freewarelizenz übertragenen Nutzungsrechte ist sehr unterschiedlich. Manche Freewareprogramme dürfen nur „bestimmungsgemäß genutzt“, also installiert und ausgeführt werden. Manche Lizenzen verbieten auch jede Nutzung zu kommerziellen Zwecken. Eine Veränderung von Freeware ist meist nicht gewünscht und wird häufig durch die Lizenz ausdrücklich untersagt. In der Regel ist sie ohnehin nicht möglich, da man nicht auf den Quellcode der Software zugreifen kann.

Das Freewaremodell wird gerne gewählt, um ein Produkt möglichst weit auf dem Markt zu verbreiten und es gegebenenfalls als Standard zu etablieren. Wird auf

diesem Weg sogar eine Monopolstellung erreicht, kann später zu einer kostenpflichtigen Verbreitung übergegangen werden.

---- SHAREWARE ----

Bei Shareware handelt es sich meist um gebührenpflichtige Testversionen von Computerprogrammen. Durch eine Sharewarelizenz wird dem Nutzer die Verwendung nur für eingeschränkte Dauer oder in eingeschränktem Umfang gestattet.

Die Beschränkungen werden in der Regel durch technische Mittel gestützt. Time-Out-Mechanismen beispielsweise bewirken, dass die Anwenderin oder der Anwender nach der Testphase die Software nicht mehr weiterbenutzen können, es sei denn, sie erwerben einen Freischaltcode.

Free- und Shareware-Lizenzmodelle existieren in großer Vielfalt. Die unterschiedlichen Typen hier vorzustellen, würde zu weit führen. Einem Programmierer auf der Suche nach dem richtigen Lizenzmodell kann man daher nur raten, sich verschiedene Nutzungsbedingungen dieser Art anzusehen.

Im Vergleich der Lizenzsysteme haben Free- und Shareware gegenüber der Lizenzierung durch EULAs und den kostenpflichtigen Bezug den Vorteil, dass die Weiterverbreitung erleichtert wird. Das gilt jedenfalls, wenn man die freie Weitergabe von Programmkopien zulässt. Dafür sind die mit dem Vertrieb der Software zu erzielenden direkten (Lizenz-)Einnahmen beschränkt oder gleich Null (bei Freeware).

Von Open-Source-Software unterscheiden sich die Free- und Sharewaremodelle insbesondere dadurch, dass sie keine Veränderungen der Programme gestatten. Der Quellcode liegt nicht offen, es kommt also nicht zu einer Fortentwicklung der Programme durch eine Entwicklergemeinde. ◇

Till Kreuzer

SOFTWARELIZENZEN – BEISPIELE UND WELCHE LIZENZ NEHM ICH JETZT?

Grundsätzliche Erläuterungen über die Besonderheiten einzelner Software-Lizenzmodelle sind oft zu abstrakt. Die folgende Sammlung von Fallbeispielen soll helfen, die angemessene Lizenz zu wählen.

3

---- PRAKTISCHE BEISPIELE: WELCHE LIZENZ FÜR WELCHEN FALL? ----

Allgemein verbindliche Empfehlungen für ein bestimmtes Lizenzmodell gibt es nicht. Entscheidend sollte sein, welche Ziele man damit verfolgt, ein Programm zu entwickeln und zu vertreiben. Um die Entscheidung etwas zu erleichtern, folgen einige Beispiele, die die Vor- und Nachteile des einen oder anderen Lizenzmodells in bestimmten Situationen deutlich machen sollen.

FALL 1

Ich habe einen Emulator programmiert, mit dem man Windows-Programme auf Macintosh-Rechnern laufen lassen kann. Wer das Programm wie nutzt, ist mir egal und Geld kann ich damit ohnehin nicht verdienen.

Stehen keine finanziellen oder sonstigen Kontrollinteressen hinter der Programmverwertung, ist der Vertrieb unter einer Open-Source-Lizenz von Vorteil. Die freie Zirkulation des Programms ist damit gewährleistet, jeder kann damit machen, was er will. Dennoch enthalten die bestehenden freien Softwarelizenzen Pflichten und unterscheiden sich hierin erheblich. Näheres ergibt sich aus den folgenden Fallbeispielen.

FALL 2

Wie 1., aber ich möchte nicht, dass ein anderer meinen Emulator bearbeitet oder in den Quellcode Einblick nimmt.

Eine Open-Source-Lizenz scheidet in diesem Fall aus. In Betracht käme hier

vor allem eine Freewarelizenz. Diese kann man frei ausgestalten. So ist denkbar, eine freie Verbreitung zu gestatten, Bearbeitungen aber nicht. Man kann jedoch auch die freie Verbreitung verhindern und sich die Verbreitungs- und Onlinerechte vorbehalten (das heißt: diese Handlungen einfach nicht gestatten). Der Quellcode muss bei diesem Lizenzmodell nicht offengelegt werden.

FALL 3

Ich will den Emulator zwar kostenlos zugänglich machen, aber nur von meiner eigenen Webseite.

Will man die Verbreitung kontrollieren, ist eine Open-Source-Lizenz ungeeignet. Denn sie erlaubt es jedem, das Programm frei zu verbreiten (auf Datenträgern) und öffentlich (online) zugänglich zu machen. In Betracht käme aber der Vertrieb als Freeware. Freeware darf von jedem kostenlos genutzt werden, man kann sich in einer Freewarelizenz aber alles Mögliche vorbehalten. Der Spielraum ist sehr groß. Man könnte daher den Nutzern gestatten, das Programm beliebig zu kopieren, nicht aber es weiterzuverbreiten oder online zu stellen.

FALL 4

Wie 3., aber ich möchte auch Lizenzgebühren verlangen. Jeder soll bezahlen, bevor er meinen Emulator nutzen kann. Eine Sicherheitskopie dürfen die Nutzerinnen und Nutzer machen, aber weitere Kopien sollen nicht möglich sein, damit ich auch Mehrplatzlizenzen und Ähnliches verkaufen kann.

Dieses Szenario ist über eine proprietäre (Endnutzer-) Lizenz zu realisieren. Zudem wäre denkbar, das Programm unter eine Sharewarelizenz zu stellen, die während einer Testphase die zeitlich begrenzte, kostenlose Nutzung erlaubt. Ist diese abgelaufen, kann man für die weitere Nutzung Lizenzgebühren verlangen.

FALL 5

Ich habe meinen Emulator nur in einer Alpha-Version fertig bekommen, die noch viele Bugs enthält. Für eine Weiterentwicklung fehlt mir die Zeit. Wie kann ich ermöglichen, dass andere das Programm optimieren?

Voraussetzung für die Weiterentwicklung durch andere ist die Offenlegung des Quellcodes. Für die Lizenzierung bietet sich also ein Open-Source-Modell an. Jeder kann dann das Programm verbessern. Will ich sicherstellen, dass die verbesserten Versionen von den Bearbeiterinnen und Bearbeitern wieder mir und der Allgemeinheit zur Verfügung stehen, sollte ich eine Copyleft-Lizenz (wie die GPL oder die FSL) wählen.

FALL 6

Ich habe meinen Emulator mit viel Aufwand und professionell programmiert. Es ist ein sehr ausgereiftes Programm und ich möchte hierfür auch den Ruhm ernten. Die Nutzer sollen meinen Namen mit dem Programm in Verbindung bringen. Geld ist dabei zweitrangig; mit einem solchen Programm werde ich ohnehin nicht viel verdienen.

Will man durch den Vertrieb eines selbst entwickelten Softwareprodukts in erster Linie die Aufmerksamkeit auf seine Person lenken, bietet sich ein Lizenzmodell an, das ein möglichst freies Kursieren des Programms ermöglicht. Hier kommen sowohl Open-Source- als auch Share- oder Freewarelizenzen in Betracht. Bei letzteren wäre darauf zu achten, dass man die freie Verbreitung und das Online-Zugänglichmachen gestattet. Dass der Urheber, wenn er es möchte, genannt wird, mit Namen oder einer anderen von ihm gewählten Kennung, schreibt das Gesetz in Deutschland ohnehin vor. Man kann aber auch in der Lizenz noch einmal ausdrücklich darauf hinweisen.

Auch die Open-Source-Lizenzen garantieren die Namensnennung, indem sie die Nutzer verpflichten, die in der Software enthaltenen Copyright-Hinweise nicht zu entfernen oder zu verändern (siehe zum Beispiel Ziffer 1 GPL). Es besteht daher nicht die Gefahr, dass sich ein anderer die Leistung namentlich aneignet.

Zudem sind nach einigen freien Softwarelizenzen Bearbeiterinnen und Bearbeiter verpflichtet, zu dokumentieren, ob und wie sie den Code verändert haben (siehe etwa Ziffer 2a GPL oder Ziffer 3.3 MPL). Der Programmierer des ursprünglichen Codes läuft so nicht Gefahr, dass ihm unter Umständen minderwertige Veränderungen der Software zugeschrieben werden.

Den Quellcode offenzulegen (und eine freie Softwarelizenz zu verwenden), kann in diesem Beispiel besser sein, als kompilierten Code zu verbreiten (und eine Sharewarelizenz zu verwenden). Ist die Software wirklich gut programmiert, kann man auf diese Weise für seine Fähigkeiten werben, weil Fachleute sich den Code anschauen können.

FALL 7

Ich möchte, ganz gleich wie, mit dem Vertrieb meines Emulators über das Netz Geld verdienen. Mit welcher Lizenz kann ich das am besten erreichen?

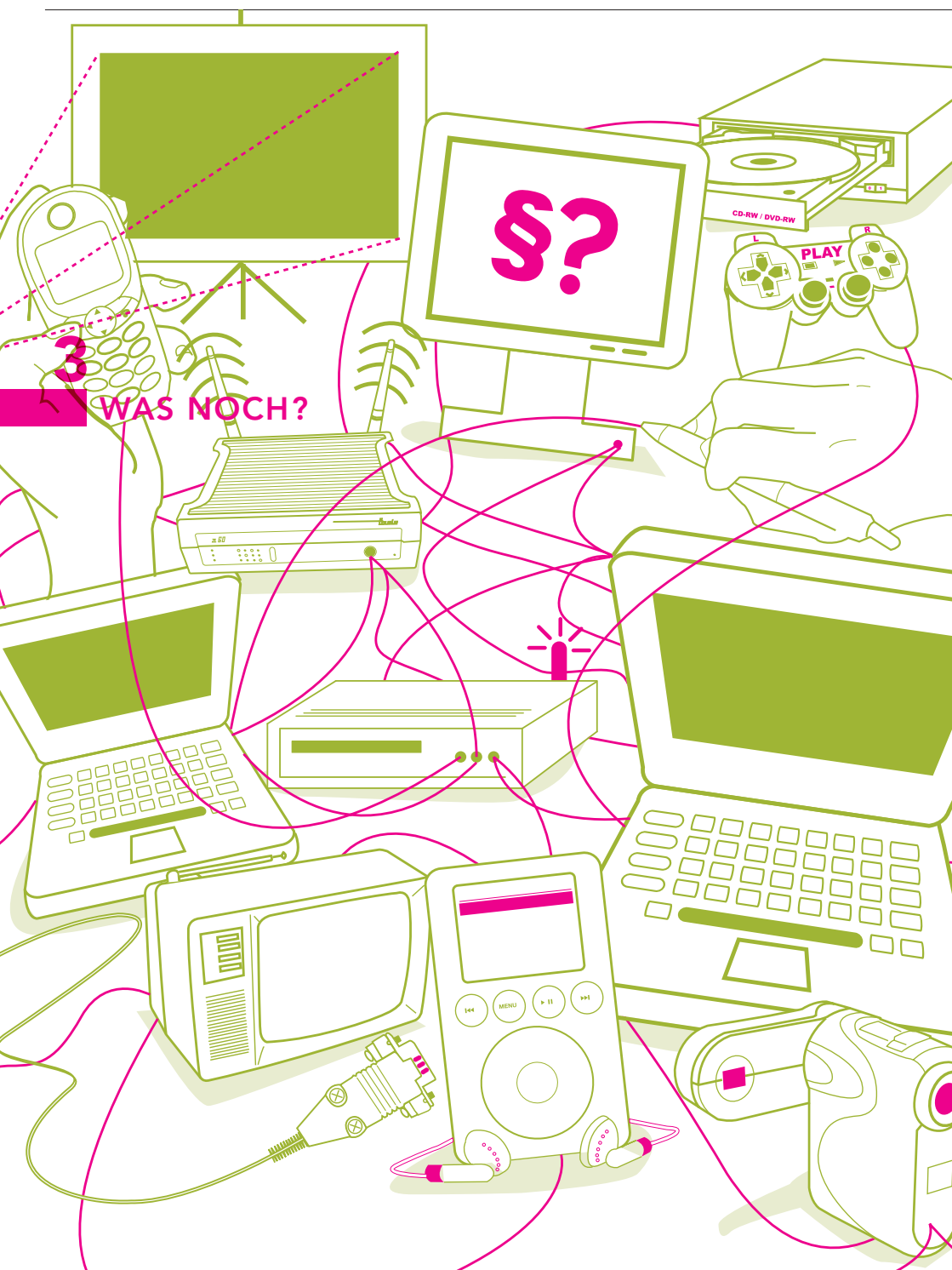
Zunächst: Auch bei dem Vertrieb unter einer freien Softwarelizenz kann man mit einem Programm Geld verdienen. Ausgeschlossen ist nur, für die Einräumung der Nutzungsbefugnisse zu kassieren. Es bleiben Sekundärmärkte wie der Verkauf von Datenträgern oder Handbüchern, technischer Support, individuelle Anpas-

sungen, Schulungen oder Upgrades. Ob man hiermit allerdings bei einem Emulatorprogramm Geld verdienen kann, ist (je nach Komplexität) wohl eher zweifelhaft. Allgemein wird man bei einfach zu nutzender Consumer-Software solche alternativen Einnahmequellen nur selten erschließen können. Daher bietet sich hier eher ein proprietäres Vertriebsmodell (Shareware oder klassischer Verkauf) an. Bevor man eine solche Wahl trifft, sollte man überlegen, ob ein kommerzieller Erfolg vom Verkauf der Software erwartet werden kann. Das wiederum hängt vom Programm ab, von seiner Qualität und dem Marketingenerfolg.

FALL 8

Wie das Programm vermarktet wird, ist mir egal. Ich muss auch die Rechte nicht unbedingt behalten. Eine anständige, einmalige Vergütung reicht mir.

Die Umstände legen es hier nahe, die Rechte am Programm an ein Softwareunternehmen zu verkaufen. Zu diesem Zweck tritt man diesem per Vertrag alle exklusiven Nutzungsrechte ab und lässt sich hierfür pauschal vergüten. Ein solcher Buy-out von urheberrechtlichen Nutzungsrechten ist mit wenigen Grenzen nach deutschem Urheberrecht möglich. Häufig wird man bei diesem Vorgehen nicht an den Erlösen beteiligt werden (dies ist Verhandlungssache). Der Spatz in der Hand kann aber allemal besser sein als die Taube auf dem Dach. ◇



3

WAS NOCH?

Matthias Spielkamp

WEBSITES SELBER BAUEN AUF DER SUCHE NACH DEM FREIEN INHALT

Ob selbstgebaute Homepage, Weblog oder Mietpaket eines kommerziellen Providers: Meist genügen einige Mausclicks, um ein eigenes Angebot ins World Wide Web zu stellen. Wenn es aber um die Inhalte der Sites geht, beginnen oft die Probleme. Erst Fotos und Grafiken lassen die Webseiten interessant aussehen, und auch ein gut geschriebener Text schmückt das eigene Angebot. Doch wenn man das nicht alles selber machen will (oder kann), stellt sich die Frage: Welche Texte, Fotos und Grafiken darf man überhaupt verwenden?

---- PRIVAT VERSUS ÖFFENTLICH ----

Grundsätzlich gilt: Fast alles, was im Web veröffentlicht wird, ist urheberrechtlich geschützt. Auch, wenn kein expliziter Hinweis angebracht ist (etwa ein © oder dergleichen), muss man davon ausgehen, dass man fremde Inhalte nicht einfach verwenden darf, sondern eine Erlaubnis des Rechteinhabers braucht. Die gibt es in den meisten Fällen nur, wenn man dafür bezahlt. Zwar ist es erlaubt, von fremden Werken einzelne Kopien zum „privaten oder sonstigen eigenen Gebrauch“ zu machen, so steht es im Gesetz. Ein Foto aus dem Web auf den eigenen PC zu laden, ist also rechtlich kein Problem. Nur hilft das nicht, wenn man fremde Inhalte auf seiner eigenen Website online stellen will. Das heißt nämlich, dass die Website veröffentlicht wird – und diese Veröffentlichung gilt nicht als privater Gebrauch. Man muss also für alle urheberrechtlich geschützten Werke, die auf der Website erscheinen, das Recht haben, sie zu veröffentlichen.

---- WAS DARF MAN VERWENDEN? ----

Es ist erlaubt, Inhalte zu verwenden, die vom Urheber explizit zur Verwendung freigegeben sind. Das gilt für die Clipart-Bilder vieler Grafikprogramme, aber auch für sogenannte rechtfreie Fotos und Grafiken, die im Web angeboten werden. Vorsichtig

sein muss man bei CD-ROMs mit Fotos und Grafiken. Diese CDs erlauben oft nur eine private Nutzung, was eben gerade nicht bedeutet, dass man die Bilder ins Web stellen darf. Bevor man derartige Fotos verwendet, sollte man die Lizenzbedingungen genau lesen, die als Datei auf der CD enthalten oder in Papierform beigelegt sind.

Texte oder Bilder von Autoren und Fotografen, die vor mehr als 70 Jahre gestorben sind, können ohne Erlaubnis veröffentlicht werden. Ihr Urheberrechtsschutz ist abgelaufen, sie sind „gemeinfrei“. Ein Beispiel dafür, wo man solche Texte findet, ist das Projekt Gutenberg. Über seine Datenbank kann man etwa 80.000 Klassikertexte abrufen, deren Urheberrechtsschutz abgelaufen ist.

Speziell bei gemeinfreien Bildern muss man vorsichtig sein: Wenn etwa von Gemälden, deren Urheber schon lange tot sind, Fotos im Netz stehen, bedeutet das nicht, dass man sie bedenkenlos in die eigenen Webseiten einbauen kann. Denn das Foto des Gemäldes ist selber wieder durch das Urheberrecht geschützt.

---- KOSTENLOS INHALTE NUTZEN DURCH ALTERNATIVE LIZENZEN ----

Bei vielen Inhalten, die im Netz zu finden sind, haben die Urheber nichts dagegen, dass andere sie auf eigenen Webseiten verwenden. Im Gegenteil: Hobbyfotografen und -grafiker oder Menschen, die zum eigenen Vergnügen Texte schreiben, freuen sich oft darüber, wenn andere ihre Werke veröffentlichen möchten.

Eine recht neue Entwicklung sind daher Lizenzmodelle, die es Urhebern leicht machen, zu definieren, wie andere ihre Werke verwenden dürfen. Creative Commons ist ein solches Beispiel, oder auch die sogenannte GNU Free Documentation License. Sind Werke unter diesen Lizenzen veröffentlicht, bedeutet das meist, dass man sie auch auf anderen Webseiten verwenden kann. Allerdings können die Rechteinhaber festlegen, dass sie zum Beispiel nicht verändert oder für kommerzielle Zwecke genutzt werden dürfen. Auch diese Lizenzen muss man also ganz genau lesen, was jedoch einfacher als bei den meisten anderen ist, weil sie ausdrücklich so verfasst sind, dass auch juristische Laien sie verstehen können.

---- WO KANN MAN INHALTE KAUFEN? ----

Wenn weder gemeinfreie Werke zur Verfügung stehen noch solche, die die Rechteinhaber selber freigeben haben, ist es auch für Privatkunden möglich, bei kom-

merziellen Agenturen Inhalte zu kaufen, um sie in die eigene Website einzubauen. Genauer gesagt, kauft man nicht das Foto oder den Text, sondern erwirbt das Recht, sie auf der eigenen Seite zu veröffentlichen. Nur richten sich diese Anbieter meist an Firmen, die ihre Internetseiten im Netz präsentieren – und sind dementsprechend teuer. So verlangen etwa große Fotoagenturen für das Recht, ein Bild zwei Jahre lang auf einer Homepage zu verwenden, bis zu 600 Euro. Vergleichbares gilt für Grafiken, Illustrationen und Texte.

Wenn der Name des Urhebers, also etwa der Fotografin oder des Autors, angegeben ist, kann man versuchen, die Rechte direkt von ihr oder ihm zu bekommen, was in vielen Fällen billiger sein wird, als sie über eine Agentur oder einen Verlag zu kaufen. In jedem Fall benötigt man eine klare Zustimmung. Das mitunter verbreitete Gerücht, dass die Nutzung immer zulässig ist, wenn der Rechteinhaber nicht „nein“ sagt, verkennt die Rechtslage. Das gilt auch, wenn man nicht herausfinden kann, wem die Rechte gehören. Ohne Rechteerwerb keine Übernahme: Man darf dann den Text, das Foto oder die Illustration nicht verwenden.

Für Audiodateien und Filme, aber auch Animationen (etwa im Flash-Format) gelten die gleichen Regeln. Man sollte grundsätzlich davon ausgehen, dass man eine Genehmigung des Rechteinhabers braucht, um diese Inhalte im eigenen Webangebot zu veröffentlichen. Nur wenn sie explizit freigegeben sind, zum Beispiel durch eine Creative-Commons-Lizenz, ist man rechtlich auf der sicheren Seite. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Creative-Commons-Suchmaschine für freie Inhalte (nur in englischer Sprache)
> <http://search.creativecommons.org>
- Archive.org: Riesige Sammlung freier Inhalte (nur in englischer Sprache) > www.archive.org
- Eine Auswahl von Songs bekannter Musikerinnen und Musiker, die man frei sampeln, verändern und veröffentlichen darf, zusammengestellt vom Magazin Wired und Creative Commons
> <http://creativecommons.org/wired>
- Open-Content-Lizenzen: Im Menü links unter „Open-Content“ hat das Institut für Rechtsfragen der freien und Open Source Software (ifrOSS) eine Übersicht zusammengestellt
> <http://ifrOSS.de>

Robert A. Gebring

KOCHREZEPTE UND URHEBERRECHT NICHTS ANBRENNEN LASSEN

Immer wieder kommt in Internetforen die Frage auf, ob man Kochrezepte, die man im Netz, in Kochbüchern oder Zeitschriften gefunden hat, einfach so weiterverbreiten darf. Was ist ein Rezept und fällt es überhaupt unter das Urheberrecht? Was ist mit Rezeptsammlungen?

3

Ein Kochrezept ist laut Duden ein „Rezept, nach dem eine Speise zubereitet werden kann“, wobei Rezept eine andere Bezeichnung für eine „Back-, Kochanweisung“ ist. Die Speisen selbst sind nicht Teil des Rezepts und prinzipiell nicht vom Urheberrecht erfasst. Auch wenn häufig von Kochkunst die Rede ist, gibt es im Urheberrecht keinen Schutz für fertige Gerichte aus Pfanne, Topf oder Kuchenform. Das mag vielleicht überraschen, aber das Urheberrecht schützt ausdrücklich nur Werke der Literatur, Wissenschaft und Kunst.

Dem Urheberrecht zufolge können Werke nur dann Schutz genießen, wenn sie eigene geistige Schöpfungen ihres Urhebers darstellen und individuelle Form aufweisen. Urheber haben das alleinige Recht, ihre Werke in unterschiedlichster Weise zu nutzen. Will jemand anderes die Werke nutzen, muss dafür meistens eine Erlaubnis vorliegen.

Wenn umgangssprachlich von einem Rezept die Rede ist, kann damit sowohl die Beschreibung oder Darstellung der Zubereitung eines Gerichts gemeint sein als auch die inhaltliche Aussage, die in dieser Beschreibung steckt – die Idee zur Speisenzubereitung. Urheberrechtlich betrachtet, sind „Rezept als Beschreibung“ und „Rezept als Idee zur Speisenzubereitung“ zwei grundverschiedene Dinge: Das erste ist die Form, das zweite der Inhalt. Urheberrechtlich geschützt sein kann nur ein „Rezept als Beschreibung“, also die sprachliche Form. Nimmt man ein Rezept für Hühnerbrühe, so ist die Idee, etwas Gemüse mit Gewürzen, Hühnerfleisch und Wasser zusammen solange zu kochen, bis man eine Hühnerbrühe hat, nicht urheberrechtlich schützbar. Wenn man diese Idee allerdings in einem Rezept beschreibt, kann die Beschreibung unter gewissen Voraussetzungen urheberrechtlich geschützt sein.

---- WORAUS BESTEHT EIN REZEPT? ----

Ein Rezept besteht normalerweise aus mehreren Bestandteilen, in denen die Idee zu einer Speise formuliert und illustriert wird. Schlägt man ein Kochbuch oder den Rezeptteil einer Zeitschrift auf, so kann man folgende Bestandteile vorfinden:

- Bezeichnung des Gerichts,
- Mengenangaben für Zutaten,
- eine Beschreibung der Zubereitung aus den Zutaten,
- Abbildungen von Zutaten,
- Abbildungen der zubereiteten Speise.

Kann ein Rezept aus diesen Bestandteilen urheberrechtlich geschützt sein? Kann die individuelle Zusammenstellung aus Mengenangaben für Zutaten, einer Beschreibung der Zubereitung aus den Zutaten, von Abbildungen der Zutaten und der zubereiteten Speise ein Werk im Sinne des Urheberrechts darstellen? Die Antwort auf diese Frage lautet: All das ist möglich, ist aber nicht immer der Fall.

---- DIE FORM IST GESCHÜTZT, NICHT DER INHALT ----

Im Urheberrecht gibt es die grundlegende Unterscheidung zwischen Form und Inhalt eines Werkes. Während die Form durch das Urheberrecht geschützt werden kann, kommt das für den Inhalt eines Werkes nicht in Frage. Diese Unterscheidung gilt auch für Kochrezepte: Nicht die Idee zu einer bestimmten Speise kann geschützt sein, nur die Darstellung dieser Idee. Gleich wie originell oder hochwertig das Gericht ist, geschützt ist niemals die Zusammenstellung der Zutaten, sondern nur – wenn überhaupt – die Formulierung, mit der Rezeptautoren ihr Gericht oder ihre Kochanleitung beschrieben haben.

Da die rechtlichen Anforderungen an die schöpferische Leistung bei den verschiedenen Elementen, aus denen ein Rezept bestehen kann, unterschiedlich hoch sind, muss man differenzieren. Es kann sein, dass ein Teil, zum Beispiel das Foto des Gerichts, geschützt ist, während der Rezepttext frei verwendet werden kann, weil hieran kein Urheberrecht besteht. Schauen wir uns deshalb die Bestandteile im Einzelnen an.

---- FOTOS VON ZUTATEN UND SPEISEN SIND GESCHÜTZT ----

Das Einfachste zuerst: Fotografische Abbildungen von Zutaten und Speisen sind urheberrechtlich gesehen entweder „Lichtbilder“ oder „Lichtbildwerke“, die beide geschützt sind. Künstlerisch gestaltete Fotos werden als Lichtbildwerke eingestuft, während gewöhnliche Fotos nur den geringeren Schutz als Lichtbilder genießen. In jedem Fall gilt: Fremde Fotos – und seien sie noch so simpel – dürfen nicht ohne Erlaubnis des Fotografen auf die eigene Webseite gestellt werden. Dabei ist es egal, ob man sich aus einem Kochbuch, einer Zeitschrift oder aus dem Internet bedient.

Ausnahmen gelten nur für alte Fotografien, deren Schutzfrist abgelaufen ist. Lichtbilder sind für die Dauer von 50 Jahren nach ihrer erstmaligen Veröffentlichung urheberrechtlich geschützt. Für Lichtbildwerke gilt eine längere Frist. Sie sind wie Werke der Literatur bis 70 Jahre nach dem Tode des Urhebers geschützt.

3

---- ANGABEN VON ZUTATEN UND MENGEN SIND NICHT GESCHÜTZT ----

Bei den Mengenangaben und Zubereitungshinweisen sieht die Sache anders aus. Für Texte, urheberrechtlich „Sprachwerke“ genannt, gelten strengere Anforderungen an die Schutzfähigkeit. Die bloße Nennung von Zutaten oder Mengen von Zutaten ist unproblematisch. Da die Zutaten feste Bezeichnungen haben und in Rezepten üblicherweise auch so genannt werden (Salz ist Salz und nicht „ein hauptsächlich aus Natriumchlorid bestehendes Gewürz“) ist ihre Niederschrift keine individuelle Schöpfung. Das Kopieren von Zutaten und Mengenangaben ist daher zulässig. Aber wie steht es mit der Beschreibung der Zubereitung? Darf man sie ohne Weiteres kopieren?

---- BEDIENUNGSANLEITUNGEN ODER SPRACHWERKE ----

Aus urheberrechtlicher Perspektive handelt es sich bei Kochrezepten grundsätzlich um „Bedienungsanleitungen“. Diese sind in vielen Fällen nicht ausreichend individuell ausgeführt, um schutzfähig zu sein. Mit kargen Worten erteilte Anweisungen, die aufgezählten Zutaten in einer bestimmten Reihenfolge zu vermengen, bilden kein schutzwürdiges Werk.

Besteht das Rezept, das man kopieren möchte, nur aus ein paar Mengenangaben und wenigen Worten, mit denen die Zubereitung beschrieben wird, braucht man nicht lange nachzudenken. Solche Rezepte sind nicht urheberrechtlich geschützt und dürfen beliebig kopiert und anderweitig genutzt werden.

Je größer aber der Anteil individueller Formulierungen wird, desto größer ist die Chance, dass die urheberrechtlich geforderte Schöpfungshöhe erreicht wird. Ausschweifende, poetische Beschreibungen der Art, dass „sich sanft geschmolzene Butter in das gesiebte und makellos gehäufte Mehl in einem Strudel ergießen“ solle, machen aus einer simplen Bedienungsanleitung schnell ein literarisches Werk. Dessen Autor oder Autorin darf dann für die Formulierungen dasselbe beanspruchen wie Nobelpreisträger Günter Grass für seine Romane: Urheberrechtsschutz bis 70 Jahre nach dem Tod.

Ebenso schnell lässt sich daraus aber wieder eine Bedienungsanleitung machen: Übernimmt man nicht die Geschichte, die besonders kreative Rezepteschreiber über ihr Gericht verfasst haben, sondern beschränkt sich auf die hierin enthaltene Nennung von Zutaten, Mengen und die mit eigenen Worten wiedergegebene Handlungsanweisungen, ist das erlaubt. Macht man aus dem oben genannten Beispiel ein schlichtes: „Die geschmolzene Butter zum gesiebten Mehl geben“ kann man sein umformuliertes Rezept ohne Weiteres online stellen. Wer also fremde Kochrezepte veröffentlichen will, sollte das Rezept auf seinen technischen Gehalt – die darin steckende Bedienungsanleitung – reduzieren und in eigene Worte fassen.

---- REZEPTE AUS SAMMLUNGEN ----

Komplizierter wird die Sache, wenn es nicht um einzelne Kochrezepte geht, sondern um mehrere Rezepte aus einer Sammlung. Das können zum Beispiel Kochbücher sein, aber auch Rezeptsammlungen aus dem Internet. Dann ist eine weitere urheberrechtliche Hürde zu nehmen. Das Urheberrecht schützt nämlich Sammlungen und Datenbanken zusätzlich und unabhängig davon, ob die einzelnen Bestandteile selbst geschützt sind. Voraussetzung ist lediglich, dass die Anordnung von „Werken, Daten oder anderen unabhängigen Elementen ... aufgrund der Auswahl oder Anordnung der Elemente eine persönliche geistige Schöpfung sind“. Und das ist schnell der Fall, sodass man in der Regel bei Rezeptsammlungen davon ausgehen kann, dass sie unter diesen Schutz fallen. Will man einige Rezepte aus Kochrezeptsammlungen auf der eigenen Homepage oder in einem Forum veröffentlichen, muss man vorsichtig sein.

Da das Sammelwerk selbst geschützt ist, darf man nicht beliebig daraus kopieren – jedenfalls nicht ohne Erlaubnis.

Aus Sammelwerken darf man ohne Erlaubnis grundsätzlich nur Teile übernehmen, die dem Umfang nach „geringfügig“ sind, wenn die Teile selbst nicht urheberrechtlich geschützt sind. Etwas zugespitzt, kann man die Sache im Fall von Kochrezepten so sehen:

- Aus einer Sammlung von 10.000 Rezepten mit der Qualität von Bedienungsanleitungen ein paar auszuwählen und auf die eigene Homepage zu stellen, ist urheberrechtlich im Zweifel zulässig.
- Übernimmt man aus einer originellen Sammlung von hundert Rezepten ein Drittel, gilt die Übernahme im Zweifel nicht mehr als „geringfügig“.

3

Die Abwägung, was als „geringfügig“ gilt, ist schwierig, da es keine allgemeingültige Regel dafür gibt. Deshalb sollte man immer besonders vorsichtig sein, wenn man Kochrezepte aus Sammlungen übernehmen will.

Ganze Kochbücher (oder andere Rezeptsammlungen) ohne Erlaubnis ins Netz zu stellen, kommt nur in Frage, wenn diese so alt sind, dass ihre Schutzfrist – 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers – abgelaufen ist. Tatsächlich findet man eine Reihe solcher alten Kochbücher im Internet.

---- REZEPTDATENBANKEN ----

Im Internet und zum Teil auch auf CD-ROMs findet man umfangreiche Rezeptsammlungen in Datenbanken. Auch wenn die Rechtslage dafür wesentlich komplizierter ist als hier diskutiert werden kann, darf man sich grundsätzlich davon leiten lassen, was zu Sammelwerken gesagt worden ist. Will man aus Datenbanken Rezepte kopieren und auf die eigene Website stellen, darf dies nur in geringfügigem Umfang geschehen und nur soweit, wie die einzelnen Rezepte – oder Teile davon, wie zum Beispiel Fotos – nicht selbst urheberrechtlich geschützt sind.

Im Übrigen gilt: Auch eine „wiederholte und systematische Vervielfältigung von ... unwesentlichen Teilen der Datenbank“ wäre insgesamt wieder eine Übernahme wesentlicher Teile, die der Zustimmung bedarf. Es ist also nicht erlaubt, nach und nach viele einzelne Rezepte aus der Datenbank zu kopieren. Auf einem solchen Weg könnte die Schwelle zum – urheberrechtlich verbotenen – Kopieren eines wesentlichen Teils schnell überschritten sein. ◇



Matthias Spielkamp

SCHÜLERZEITUNGEN AM BESTEN ALLES SELBER MACHEN

Lehrer durch den Kakao ziehen, Mitschülerinnen und Mitschülern die Meinung sagen oder den Eltern mitteilen, was an der Schule den lieben langen Tag passiert: All diese Inhalte kann man in einer Schülerzeitung finden. Je frecher die Zeitung ist, desto schneller gibt es den ersten Ärger mit Lehrern, Eltern oder Schulleitung. Das gehört zum Erlebnis Schülerzeitung. Nicht dazugehören sollte allerdings der Streit um Urheberrechte. Wie der zu vermeiden ist, erklärt der folgende Text.

3

Die Grundregel ist ganz einfach: Für die Schülerzeitung gilt all das, was für andere Publikationen auch gilt. Wenn Texte und Bilder (Fotos, Grafiken, Illustrationen) nicht selbst erstellt, sondern aus anderen Quellen übernommen werden, muss sicher sein, dass das erlaubt ist.

Was das bei Texten genau bedeutet, steht in der Kategorie „Selber machen“ unter „Texte“; Fotos, Grafiken und Illustrationen betreffende Fragen, werden in der gleichen Kategorie unter „Bilder“ beantwortet. Und was es zu beachten gilt, wenn die Schülerzeitung als Seite im World Wide Web erscheint, erklärt die Kategorie „Selber machen“ unter „Was noch?“ und „Websites“. An dieser Stelle sollen daher nur einige besondere Fragen beantwortet werden, die auftauchen können, wenn eine Schülerzeitungen produziert wird.

---- KEINE PRIVILEGIEN FÜR SCHÜLERZEITUNGEN ----

Wichtig zu wissen: Eine Schülerzeitung kann sich nicht auf Ausnahmeregelungen berufen, wenn es um das Urheberrecht geht. Es gelten die gleichen Regeln wie für andere Veröffentlichungen. Die Tatsache, dass Schülerzeitungen meist nichtkommerziell sind, also nicht verkauft werden oder nicht mit Gewinnabsicht produziert werden, ändert daran nichts.

Das heißt: Wenn die Redaktion etwa ein Foto aus dem Internet nimmt und es abdruckt, ohne den Rechteinhaber (also meist den Fotografen) um Erlaubnis zu bitten, kann der – sollte er es merken – auf einem Honorar bestehen und zusätzlich Schadensersatz verlangen. Lässt er das Schreiben, in dem er seine Ansprüche geltend macht – die sogenannte Abmahnung –, von einem Anwalt schicken, kann das gleich ziemlich teuer werden. Denn der Rechtsverletzer muss in den meisten Fällen das Anwaltshonorar bezahlen. Dadurch können auf die Redaktion Kosten in Höhe von mehreren Hundert Euro zukommen, auch wenn sie bereit ist, die Lizenzgebühren für das Foto nachzuzahlen oder das Bild von den eigenen Internetseiten zu löschen.

Ebenso wenig können Schülerzeitungen Privilegien in Anspruch nehmen, die für Wissenschaft, Forschung, Bildung und Unterricht gelten. Denn diese Ausnahmen gelten nur für Lehrmaterial, das für Unterricht und Forschung hergestellt wurde und dort verwendet wird. Da das bei Schülerzeitung normalerweise nicht der Fall ist, gelten auch die Ausnahmen nicht.

---- NICHT ABSCHRECKEN LASSEN ----

Durch all diese Hinweise sollte nicht der Eindruck entstehen, dass man besser erst gar keine Schülerzeitung herausgibt, um Urheberrechtsprobleme zu vermeiden. Im Gegenteil: Das, was eine Schülerzeitung eigentlich ausmachen sollte – selbst geschriebene Texte, Fotos und Bilder – bringt vielleicht Ärger mit sich, weil jemandem die Inhalte nicht gefallen. Aber das kann ja durchaus gewollt sein. Mit dem Urheberrecht kommt man dadurch nicht in Konflikt.

Allerdings gibt es daneben noch einiges andere, was beachtet werden muss. Da iRights.info aber nur über das Urheberrecht informieren kann, sind unten einige Seiten angegeben, die weiterführende Informationen bieten, etwa zur Impressumspflicht, zum Persönlichkeitsrecht und anderen, für Schülerzeitungen wichtigen Dingen. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Publizieren: Ich schreibe, also bin ich > S. 104
- Fotos und Urheberrecht: Auf Motivsuche – Wen und was darf man fotografieren? > S 117
- Websites selber bauen: Auf der Suche nach dem freien Inhalt > S. 181

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Lehrer-Online: Die wichtigsten Informationen zur Schulhomepage und Schülerzeitung
> <http://lehrer-online.de/schulhomepage.php>

Vilma Niclas

STADTPLÄNE DER BESTE WEG ZUR ANFAHRTSSKIZZE

Viele Nutzerinnen und Nutzer glauben, dass Stadtpläne oder Straßenkarten öffentliches Gut sind – weshalb sie die Karten ohne Lizenz gratis verwenden und kopieren dürfen. Das stimmt in den meisten Fällen nicht. Trotzdem muss nicht jeder für eine Lizenz tief in die Tasche greifen, der einen Anfahrtsplan auf seiner Website verwenden will.

---- URHEBERRECHTSSCHUTZ FÜR KARTENWERKE ----

Das Restaurant ist eröffnet und die Website online – was fehlt, ist eine Anfahrtskizze. Viel Zeit kostet es, den Gästen am Telefon immer wieder den Weg aufs Neue zu beschreiben, und das Internet ist eine wahre Fundgrube für jede Art von Information. So sind dort von allen Regionen und Städten auch zahlreiche Stadtpläne und Karten zu finden. Nichts einfacher also, als zu „copy and paste“ zu greifen – und schon ist die Anfahrtsbeschreibung samt Stadtplan fertig. Zunächst spart das Zeit und Geld. Doch Vorsicht: Auf diese Art kann man sich sehr schnell viel Ärger einhandeln, denn das beschriebene Verhalten ist in den meisten Fällen rechtswidrig.

Stadtpläne und Kartenwerke sind, wie auch Bilder oder Texte, in der Regel urheberrechtlich geschützt und dürfen nicht ohne Erlaubnis des Urhebers kopiert, bearbeitet oder veröffentlicht werden. Das gilt auch für Ausschnitte aus Karten und Bildern. Der Urheberrechtsschutz entsteht automatisch, ohne die Karte zu kennzeichnen, etwa mit einem Copyright-©, oder sie wie eine Marke zu registrieren. Allein die Tatsachen, also etwa der Straßenverlauf, die Vermessungsdaten und andere in die Karte eingearbeiteten Informationen, sind urheberrechtlich frei. Aber auch hier ist Vorsicht angebracht: Diese Informationen können wiederum insgesamt als Datenbank rechtlichen Schutz genießen und sind dann nicht frei verwendbar.

---- RISIKEN DURCH ILLEGALE KOPIEN ----

Die zunächst kostenfreie Kopie als Anfahrtsskizze auf der eigenen Website kann letztendlich sehr teuer werden, wenn daraufhin eine Abmahnung samt Schadensersatzforderungen ins Haus flattert. Ohne Erlaubnis kopierte Stadtpläne oder Karten sind Grund vieler Abmahnungen. Dabei spielt es keine Rolle, ob man absichtlich oder aus Versehen gegen das Urheberrechtsgesetz verstoßen hat: Unwissenheit schützt vor Abmahnungen und Strafe nicht.

Im Zuge einer Abmahnung werden meist Schadensersatz und zum Teil hohe Anwaltshonorare fällig: Gebühren zwischen 500 und 2.000 Euro für einen Anwalt sind nicht selten – wenn auch nicht in jedem Fall gerechtfertigt, insbesondere bei Serienabmahnungen. Hinweise zu Abmahnkosten und wie sie zu vermeiden sind, werden im Text „Was tun bei Abmahnungen?“ gegeben.

Viele Websitebetreiber – vor allem Privatleute, aber auch Webdesigner und Unternehmensinhaber – wissen nicht, dass sie potenziell von einer Abmahnung bedroht sind. Dabei sollte sich jeder, der Inhalte ins Netz stellt, stets bewusst sein, dass es nicht gestattet ist, sich ungefragt geschützter Inhalte von Dritten zu bedienen, also etwa Stadtpläne einzubauen. Andernfalls wird der Auftritt im Internet schnell zum Albtraum. Gerade bei Stadtplänen ist die Gefahr, bei einer ungenehmigten Übernahme erwischt zu werden, sehr hoch. Einige Kartendienste spüren Nutzer ohne Lizenzen systematisch per Suchmaschine auf. Eindeutig identifizierbare Dateinamen wie „Anfahrt“ oder „Karte“ erleichtern die Jagd.

---- DIE KARTE AUF DER WEBSITE IST KEINE PRIVATKOPIE ----

Das Urheberrechtsgesetz erlaubt zwar einzelne Kopien zum privaten Gebrauch. So wäre es kein Problem, eine Seite aus dem Atlas im Bücherschrank zu kopieren oder einzuscannen und per Mail an einzelne Freunde als Anfahrtsskizze zu versenden. Die Veröffentlichung auf der privaten Website ist jedoch von der Privatkopieregel nicht mehr gedeckt, denn die Karte wird dadurch öffentlich zugänglich gemacht. Das ist keine private Nutzung mehr.

---- KOSTENLOSE ALTERNATIVEN ----

Ein Stadtplan oder ein Ausschnitt daraus – eine sogenannte Kartenkachel – sollte nur dann in die Website eingebunden werden, wenn die Genehmigung des Rechteinhabers vorliegt, eine sogenannte Lizenz. Es gibt viele Anbieter für Stadtpläne im Netz. Eine Übersicht und Linksammlung von Anbietern folgt am Ende des Beitrages. In einigen Fällen gibt es die Lizenzen sogar kostenlos, meist für Nutzer, die die Karte nicht gewerblich nutzen möchten. Dieses Angebot bieten beispielsweise einige Landesvermessungsämter.

---- LIZENZBEDINGUNGEN GENAU LESEN! ----

Bevor man einen Webdienst oder Karten eines Stadtplananbieters nutzt, sollte man die Lizenzbedingungen im Detail unter die Lupe nehmen. Die Kartenanbieter geben oft genau vor, wie eine Karte in eine Website eingebunden werden muss. Diese Hinweise sollte man exakt befolgen – auch dann, wenn die Nutzung kostenlos ist. Die Karte einfach per „copy and paste“ auf die eigene Site zu kopieren und manuell einen Hyperlink als Quellenangabe zur Website des Anbieters zu setzen, reicht oft nicht aus und ist in der Regel unerwünscht. Abmahnungen drohen hier nicht nur, weil Urheberrechte verletzt sein können, sondern auch Markenrechte.

Das ist etwa der Fall, wenn zusätzlich zur illegalen Kopie das Markenzeichen oder Logo des Kartenanbieters ungefragt kopiert wird und unter der Kartenkopie und dem manuell erstellten Link als eine Art Quellenangabe fungiert. In der Regel wünschen die Kartenanbieter diese Art der Einbindung nicht, sondern legen Wert darauf, dass der Kartenausschnitt oder der Routenplaner über einen vom Anbieter generierten Link, Button oder ein Formular eingebunden wird.

Die Preise für Lizenzen für Anfahrtspläne schwanken je nach Pixelanzahl und Größe des Kartenausschnitts und sind von der gewerblichen oder privaten Nutzung der Karte abhängig, außerdem davon, wie lange die Karte verwendet werden soll, wie sie eingebunden ist und wie oft sie genutzt wird.

Wer sich keine Gedanken über Lizenzen machen möchte, kann auch lediglich auf die Startseiten von Stadtplananbietern verweisen. Auf dem Portal können sich die Interessenten dann selbst über die Anfahrt informieren. Der entsprechende Link sollte in jedem Fall ein neues Browserfenster öffnen. Ferner gibt es Firmen, die anbieten, einen kostenlosen Routenplaner in die eigene Website einzubinden.

Derartige Softwaretools ermöglichen es oft, bereits die Zieladresse einzustellen, so dass der Anwender nur noch die Startadresse ergänzen muss. Aber auch hier gilt: Das Kleingedruckte, also die Lizenzbedingungen, genau lesen!

---- STADTPLÄNE VERÄNDERN ODER SELBER ZEICHNEN ----

3 Geschickte Anwender von Bildbearbeitungsprogrammen könnten auf die Idee kommen, den Stadtplan so lange zu bearbeiten und zu verändern, dass die ursprüngliche Karte anschließend nicht mehr zu erkennen ist. Eine sehr heikle Angelegenheit: Auch für das Nachzeichnen gibt es kein grünes Licht, denn ob das noch eine erlaubte freie Nutzung oder schon eine verbotene Veröffentlichung von bearbeiteten Karten ist, kann nur im Einzelfall geklärt werden. Die Grenzen sind hier fließend.

Kennzeichnend für eine erlaubte, sogenannte freie Nutzung ist, dass sich der Urheber nur vom Original inspirieren lässt und losgelöst davon eine ganz neue Karte produziert. Diese neue Karte muss sich durch eigene individuelle Züge derart von den Charakteristika des Originals abheben, dass die Vorlage in ihrem Wesenskern nicht mehr zu erkennen ist.

Erschöpft sich die Bearbeitung darin, dass die Karte nachgezeichnet wird, Farben, Schriften oder die Breite der Straßen verändert, Gebäude weggelassen oder ergänzt werden, oder nur der Maßstab verändert wird, handelt es sich nicht um eine erlaubte freie Nutzung. Eine solche Karte lehnt sich im Zweifel zu stark an das Original an, ist nicht von ihm losgelöst und mithin in der Regel eine Bearbeitung, die ohne Lizenz nicht veröffentlicht werden darf. Lediglich Straßenverläufe und Vermessungsdaten sind freie Tatsachen, an denen man sich orientieren kann.

Eine veränderte oder nachgezeichnete Karte zu veröffentlichen ist daher nicht ohne Risiko. Sofern die Originalkarte aufgrund der erheblichen Investition in die Datenbeschaffung noch zusätzlich oder alternativ als Datenbank geschützt sein sollte, kann eine freie Nutzung sogar der zugrunde liegenden Daten ausgeschlossen sein. Dann muss in jedem Fall eine Lizenz her. Die Landesvermessungsämter legen hier von Bundesland zu Bundesland sehr unterschiedlich strenge Maßstäbe an.

Auf keinen Fall sollte man davon ausgehen, dass bearbeitete Originale ohnehin niemand mehr erkennt. Oft sind in Texten und Karten bewusst Erkennungszeichen integriert, wie etwa kleinere Fehler, um gerade diesen Beweis führen zu können.

----- HAFTUNG -----

Viele Websiteinhaber sind überrascht, wenn sie plötzlich eine Abmahnung erhalten. Unter Umständen hat der beauftragte Angestellte, ein freier Webdesigner oder eine Werbeagentur sich nicht an das geltende Recht gehalten und den Content im Internet zusammengesucht und nur leicht verändert, ohne dass der Websiteinhaber davon wusste. Trotzdem ist an erster Stelle der Inhaber der Site für den Inhalt verantwortlich. Wenn die Seite in seinem Auftrag von jemand anderem erstellt wurde, sollte der Seitenbetreiber daher darauf achten, mit diesem klare Haftungsregeln zu vereinbaren und dabei genau festlegen, wer für Schäden haftet, die durch die rechtswidrige Einbindung fremden Materials entstehen. Zu diesem Zweck sollte er sich bestätigen lassen, dass die angebotene Stadtplanskizze frei von Rechten Dritter ist oder sich durch eine entsprechende Lizenz belegen lassen, dass man sie für den gewünschten Zweck nutzen darf.

Da es zahlreiche Angebote für kostenlose Lizenzen gibt, lohnt es sich in jedem Fall, den legalen Weg zu beschreiten. Eine einmal erworbene Lizenz schützt vor Ärger und hohen Kosten, die die nur vermeintlich zulässige Privatkopie eines Stadtplans auf der Website nach sich zieht, wenn einmal die Abmahnung auf dem Tisch liegt. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Was tun bei Abmahnungen: Post vom Anwalt > S. 273

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Landesbetrieb Landesvermessung und Geobasisinformation Brandenburg
> www.geobasis-bb.de

.....
ANBIETER

- stadtplan-gratis.de > www.stadtplan-gratis.de/links
- Routenplaner bei web.de > <http://portale.web.de/Auto/Routenplaner>
- Routenplaner und Stadtpläne bei Map24.com > www.de.map24.com
- Nutzungsbedingungen von Stadtplandienst.de > www.euro-cities-ag.de/lizenzen/verlinken.html
- Falk.de > www.falk.de



4

BEARBEITEN
SOUND
COMPUTERSPIELE

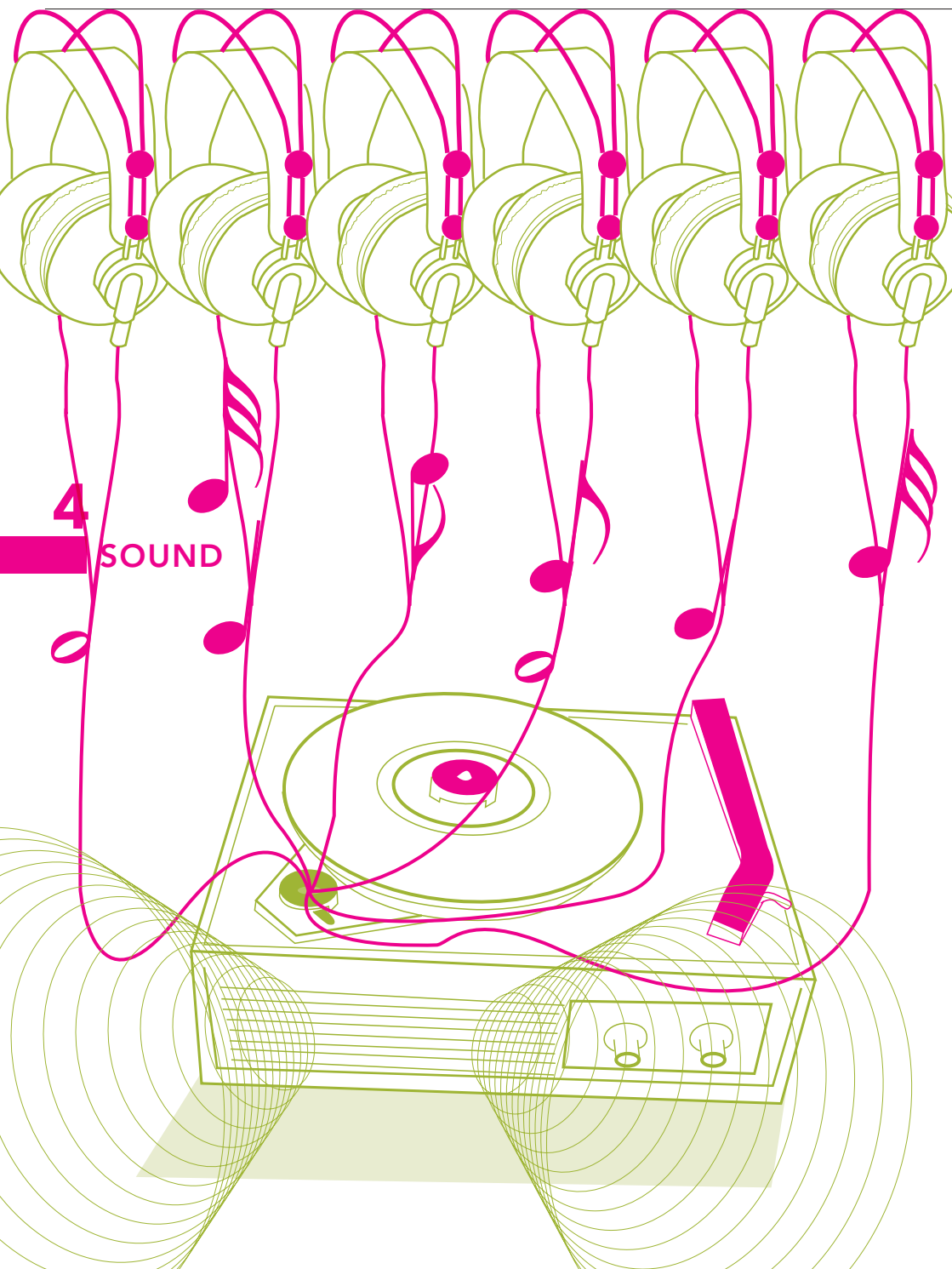


SOUND

Besonders die Musikindustrie hat sich durch die Digitalisierung verändert. Es ist normal geworden, aus vorhandenem Material seine eigenen Songs zu mixen. Auch neue Abspielgeräte wie mobile Telefone gewinnen an Beliebtheit: Der Klingeltonmarkt wächst. Bei all diesen Weiterverwertungen gilt es jedoch immer die urheberrechtliche Situation zu beachten.

COMPUTERSPIELE

Computerspiele werden als Kunstform oft nicht ernst genommen, dabei hat sich schon seit Jahren eine lebendige Fangemeinde um die digitalen Games gebildet. Nicht nur Fans, sondern auch Künstlerinnen und Künstler beschäftigen sich mit dem Thema. Oft werden vorhandene Spiele abgeändert und modifiziert. Da auch Spiele urheberrechtlich geschützt sind, führt das häufig zu Problemen.



4
SOUND

Valie Djordjevic

COVERN & REMIXEN **AUS ALT MACH NEU**

Wer sich die Popmusik-Charts der letzten Jahre anschaut, findet viele bekannte Titel. Seit 1996 sind etwa zwanzig Prozent der Hitparadentitel Coverversionen von Songs, die schon einmal Erfolg hatten. Remixe, technische Bearbeitungen von Originalaufnahmen, sind durch den Einzug der Digitaltechnik in die Popmusik so üblich geworden, dass man von einem neuen Genre sprechen kann. Das Geschäft mit dem Recycling von Melodien blüht. Aber wie sieht es rechtlich damit aus?

Coversongs versprechen in der kommerziellen Musikszene schnellen Erfolg, denn die Melodien sind schon auf ihre Massentauglichkeit überprüft. Da es sich bei den Neueinspielungen in der Regel um Kompositionen der Siebziger- und Achtzigerjahre handelt, die noch nicht gemeinfrei geworden sind (das geschieht erst 70 Jahre nach dem Tod des Autors), gilt es hier, das Urheberrecht zu beachten.

Als Neuinterpret muss man sich dabei über den Unterschied zwischen Coverversion und Bearbeitung klar sein, da er entscheidend dafür sein kann, wo man sich die Erlaubnis zur Einspielung geben lassen muss. Cover sind reine Neueinspielungen, das heißt, der Musiker nimmt keine wesentlichen Bearbeitungen von Komposition und Text vor. Eine solche unveränderte Übernahme liegt auch dann noch vor, wenn das Stück in die eigene Stimmlage transponiert oder mit anderen Instrumenten gespielt wird als bei der Originalaufnahme.

Wenn man ein Stück covern will, egal ob für einen Auftritt oder um es neu zu produzieren und auf die eigene CD aufzunehmen, erwirbt man die notwendigen Rechte nicht direkt beim Komponisten, sondern von der Verwertungsgesellschaft für Musik, der GEMA – natürlich nur für Songs von Musikern, die dort Mitglied sind, was aber im Profibereich in der Regel der Fall sein sollte. Die GEMA verwaltet diese Rechte für die Komponisten und Textdichter. An sie zahlt man auch die Lizenzgebühren, die die GEMA dann an den Originalautor und andere Berechtigte (wie zum Beispiel einen Musikverlag) weiterleitet.

---- BEARBEITUNG ----

Vieles, was in den Charts als Coverversion gilt, ist rechtlich gar keine: Sobald man mehr als nur einige Akkorde an einem Song verändert, zum Beispiel den Text oder die Melodie ergänzt oder umschreibt, wird aus dem Cover eine Bearbeitung. Bekannte Beispiele sind Hiphop- oder Technoverversionen vergangener Hits, die oft nur den Refrain übernehmen, die Strophen aber dem jeweiligen Musikstil anpassen.

Und hier ist der Haken: Die Rechte zur Vermarktung von Bearbeitungen urheberrechtlich geschützter Musikwerke kann man in der Regel nicht von der GEMA erwerben. Dafür muss man sich direkt an die Rechteinhaber, entweder die Komponisten und Texter oder einen Musikverlag wenden und mit ihnen einen Lizenzvertrag abschließen. Das kann es sehr schwierig machen, die Rechte zu erwerben. Während nämlich die GEMA verpflichtet ist, jedermann die gewünschten Rechte zu gleichen Bedingungen zu übertragen, können die Berechtigten und Verlage frei darüber entscheiden, wem sie zu welchen Konditionen Rechte einräumen wollen.

So kann es durchaus vorkommen, dass der Rechteinhaber – aus welchen Gründen auch immer – nicht will, dass sein Musikstück in einer fremden Musikproduktion verwendet wird. Zum Beispiel möchte nicht jeder Klassikkomponist, dass sein Stück in einem Popsong auftaucht. Möglichkeiten, das zu erzwingen, bestehen dann nicht. Ob ein Stück noch ein Cover oder schon eine Bearbeitung ist, ist in der Praxis oft schwer zu unterscheiden. Wer auf Nummer sicher gehen will, sollte sich rechtlich beraten lassen.

---- REMIXE ----

Remixe sind mit technischen Mitteln bearbeitete Versionen eines Musikstücks. Oft werden sie von den Rechteinhabern, also der Plattenfirma oder den Urhebern, selber in Auftrag gegeben, sodass man sich in einem solchen Fall nicht um die Rechtsklärung kümmern muss.

Remixt man dagegen aus eigenem Antrieb, gilt dasselbe wie für Bearbeitungen: Wenn man das Stück veröffentlichen will, geht ohne Erlaubnis gar nichts. Dabei muss man zwischen den verschiedenen Rechten unterscheiden: den Urheberrechten der Komponisten und Texter, den Leistungsschutzrechten der Interpreten und den Rechten der Tonträgerfirma an der ursprünglichen Produktion. Da man beim Remixen normalerweise eine existierende Aufnahme vervielfältigt und bearbeitet, geht

es hier vor allem um die Leistungsschutzrechte der ausübenden Künstlerinnen und Künstler und der Tonträgerhersteller. Erst wenn man beim Remixen auch die Melodie und den Text verändert, betrifft das die Urheber. In der Praxis liegen diese Rechte oft – aber nicht immer – in einer Hand; wen man fragen muss, lässt sich nur im Einzelfall sagen.

Der Rechteerwerb ist jedenfalls ein komplizierter Prozess und sollte nicht unterschätzt werden. Viele Musiker meinen, dass sie darauf verzichten können, wenn sie ihre Arbeit nicht kommerziell nutzen. Das stimmt aber nicht. Wenn jemand ein schon existierendes Stück remixt und es als Werbung zum freien Download auf seine Homepage packt, dann verletzt er das Urheberrecht, wenn er vorher nicht die nötigen Rechte eingeholt hat – ganz gleich, ob er mit der Veröffentlichung eine direkte Gewinnabsicht verfolgt oder nicht.

---- MASHUPS, BASTARD-POP, BOOTLEGGING ----

In den letzten zwei bis drei Jahren hört man vermehrt die Bezeichnungen Mashup, Bastard-Pop oder Bootlegging (nicht zu verwechseln mit dem Ausdruck „Bootleg“, der für ungenehmigte Aufnahmen von Konzerten benutzt wird). Alle drei Begriffe werden verwendet, um das Mixen von zwei (oder mehr) Songs verschiedener Interpreten, die man auf den ersten Blick nicht zusammengebracht hätte, zu bezeichnen: Christina Aguileras „Genie in a bottle“ vermischt mit The Strokes „Hard to explain“ ergibt zusammen „A stroke of Genie-us“ von Freelance Hellraiser.

Wenn man zwei Songs „mashen“ möchte, muss man sich die Erlaubnis der Rechteinhaber beider Stücke geben lassen – also sowohl die Nutzungsrechte von den Urhebern (Komponist und Texter beziehungsweise dem Musikverlag, der sie vertritt) als auch die Leistungsrechte der Interpreten, die die benutzten Stücke eingespielt haben. Der Lizenzierungsaufwand ist also ein doppelter. Die meisten Bastard-Pop-Stücke entstehen allerdings ohne diese Erlaubnis und verstoßen daher gegen die Urheber- und Leistungsschutzrechte der Komponisten, ausübenden Künstler und Tonträgerhersteller. Bastard-Pop existiert in einer Underground-Szene und die Stücke werden in der Regel nie offiziell veröffentlicht, sondern kursieren unter der Hand in Tauschbörsen. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Bootlegging: Live-Mitschnitte selbst gemacht > S. 52

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Fallbeispiele zum Covern und Remixen auf der Seite Filmfibel – Rechtstipps für Filmemacher
> www.filmfibel.de/web/musiker/fallm14.shtml
- Coverinfo.de – discover the original, Verzeichnis von Coverversionen > www.coverinfo.de
- Website zum Buch: Von der Coverversion zum Hit-Recycling. Historische, ökonomische und rechtliche Aspekte eines zentralen Phänomens der Pop- und Rockmusik von Marc Pendzich, das das Phänomen Coverversion wissenschaftlich untersucht. > www.coverversion.de
- Englischer Wikipedia-Artikel zu Geschichte und Bedeutung des Bastard-Pop
> http://en.wikipedia.org/wiki/Bastard_pop

Valie Djordjevic

KLINGELTÖNE **MONO, POLYPHON, MP3**

Von Sweety dem Küken bis zum aktuellen Lieblingshit – das Geschäft mit Klingeltönen fürs Mobiltelefon boomt. Moderne Handys spielen auch MP3-Dateien ab – aber wie sieht es urheberrechtlich aus mit Klingeltönen? Darf man sie kopieren, verschenken oder selber machen?

Während CD-Verkäufe rückläufig sind, kann die Musikindustrie mit Klingeltönen immer noch Geld verdienen, wie die minutenlangen Werblöcke bei Viva und MTV beweisen. Im Jahr 2003 wurden mehr Klingeltöne verkauft als Singles: Der weltweite Umsatz wurde vom Branchenverband Mobile Entertainment Forum (MEF) auf zwei bis drei Milliarden Euro geschätzt, was bei Preisen von bis zu drei Euro pro Klingelton bedeutet, dass weit mehr als eine Milliarde Klingeltöne verkauft wurden.

---- KOPIEREN ----

Für Klingeltöne gilt genauso das Urheberrecht wie für andere Musik – sie sind geschützt, aber Kopien für den privaten Gebrauch sind erlaubt. Theoretisch jedenfalls. Praktisch wird eine Privatkopie und ihre Weitergabe in der Regel von der Technik verhindert, zum Teil untersagen die Nutzungsbedingungen der Anbieter auch das Kopieren zu privaten Zwecken. Jamba zum Beispiel verbietet in seinen allgemeinen Geschäftsbedingungen grundsätzlich jede weitere Speicherung oder Kopie: „Eine anderweitige Speicherung, insbesondere die Übertragung auf ein anderes Mobiltelefon, ist unzulässig. Ebenfalls unzulässig ist ein Kopieren oder sonstiges Vervielfältigen oder Weiterbearbeiten der vom Nutzer bezogenen Produkte.“ Allerdings ist es unter Juristen umstritten, ob solche zusätzlichen Einschränkungen über AGBs wirksam sind. Da aber bei kommerziell vertriebenen Klingeltönen die Kopierfunktion technisch ohnehin gesperrt ist, bleibt dies eine hypothetische Frage.

---- SELBERMACHEN ----

Wer keine Lust hat, sein Geld für einen neuen Klingelton auszugeben, sich aber trotzdem nicht mit den Fabrikeinstellungen begnügen will, kann – je nach Handymodell – einen Teil seines Lieblingsstücks mit einem Audio-Editier-Programm herauschneiden, in das passende Dateiformat konvertieren und per Bluetooth oder Infrarot auf sein Handy aufspielen. Wenn dies ausschließlich zum privaten Gebrauch stattfindet, ist das durch die Privatkopierschranke gedeckt, da es sich lediglich um eine Kopie zum eigenen Gebrauch handelt. Es gibt verschiedene Freeware-Programme und Anleitungen im Internet, mit denen man das bewerkstelligen kann. Eine – nicht-repräsentative – Auswahl findet sich am Ende dieses Artikels. Auch Computerzeitschriften veröffentlichen ab und an Anleitungen. Dabei aber nicht vergessen: Die selbst gemachten Klingeltöne dann kommerziell zu vertreiben oder in Tauschbörsen zu stellen, ist unzulässig. ◇

4

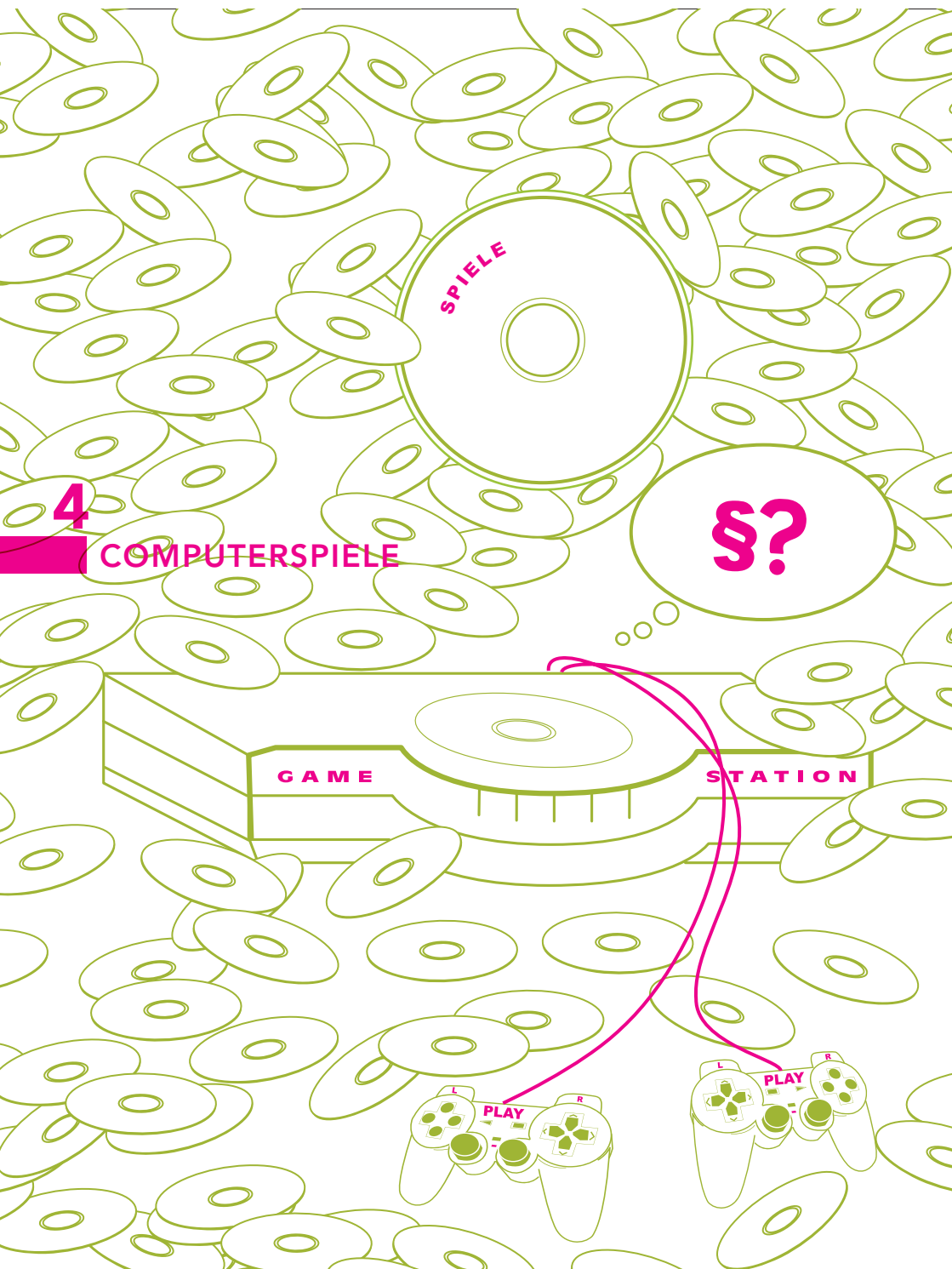
.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Musik und Filme kopieren: Privatkopie und Co. > S. 23

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Handysektor.de: Das ist MEIN Handy! – Klingeltöne selber machen. Wie man aus eigenen MP3s Klingeltöne konvertiert. > www.handysektor.de/index.php/bildergeschichten/klingeltoene
- Jens Maßmann: Es werde Ton: Dem Handy Klingeltöne beibringen, c't 24/04, Seite 231. Für 0,30 €; bei > www.heise.de/kiosk zu erwerben.
- Private Site mit Anleitung zum Klingeltöne selber machen > <http://trumpkin.de/wiki/wiki/Main/Klingeltoene>
- Ringtone Converter: Ein Programm, mit dem man Klingeltöne in verschiedene Formate konvertieren kann. Freeware-Version ist verfügbar > www.softwarecave.nl
- SMAF authoring tool von Yamaha > <http://smaf-yamaha.com>





4

COMPUTERSPIELE

SPIELE

\$?

GAME

STATION

PLAY

PLAY

Valie Djordjevic

SKINS, MODS, MACHINIMA **MEHR ALS NUR BALLERN**

Für viele sind Computerspiele nichts weiter als billige Unterhaltung, andere halten sie für die Kunstform der Zukunft. In den letzten zehn Jahren sind zahlreiche Subkulturen entstanden, in denen Computerspiele nicht nur blind konsumiert werden, sondern in denen aus den Einzelementen Neues erschaffen wird. Wie fast immer, hat dies urheberrechtliche Auswirkungen.

---- SOFTWARE ODER INTERAKTIVE FILME? ----

Streng genommen sind Computerspiele eine Mischform zwischen Animationsfilm und Sound auf der einen Seite und Computerprogramm auf der anderen. Das Computerprogramm dient der Steuerung, aber ohne die Ausgestaltung durch Film und Sound wäre das Ergebnis ziemlich langweilig. Eine Unterscheidung zwischen diesen verschiedenen Teilen ist für Nutzer wenig sinnvoll, da sie das Computerspiel im Ganzen nutzen und nicht nur Teile daraus. Die Entscheidung, welcher Teil nun überwiegt, muss dennoch getroffen werden: Sieht man Computerspiele als interaktive Filme an, hieße das, dass man Privatkopien für Freunde und Verwandte machen kann. Die Regeln für Software, also für Computerprogramme, sind dagegen strenger: Man darf nur eine Sicherheitskopie machen, mehr nicht.

---- SICHERHEITSKOPIEN ----

Bei Computerspielen gilt: Im Zweifel – und die Juristen streiten selbst über den Status von Computerspielen – muss man sich nach den strengeren Regeln für Computerprogramme richten. Das bedeutet, dass die Regelung für Privatkopien nicht anwendbar ist und man als Besitzer nur eine Sicherheitskopie machen darf.

Eine solche Sicherheitskopie zu erstellen ist oft schwierig, da die meisten kommerziellen Computerspiele kopiergeschützt sind. Und weil Computerspiele eben

hybride Werke sind, meinen die meisten Juristen, dass eine Umgehung des Kopierschutzes nicht erlaubt ist. Denn das ist für Filme, Musik und Bilder im Urheberrecht ausgeschlossen. Man kann jedoch unter Umständen vom Hersteller eine Sicherheitskopie verlangen – was einen ziemlichen Aufwand bedeutet. Viele Fragen, die hier eine Rolle spielen – welcher Werkteil für Spiele überwiegt, ob das Umgehungsverbot gilt, ob man Anspruch auf eine Sicherheitskopie hat – sind auch unter Juristen umstritten und rechtlich ungeklärt. Für den User ist das eine unbefriedigende Situation, die sich hoffentlich mit der Zeit klären wird.

Verleihen darf man seine Computerspiele jedoch schon, allerdings darf nur jeweils eine Kopie in Gebrauch sein. Das heißt, dass das Spiel gleichzeitig immer nur auf einem Computer installiert sein darf. Man muss also als Verleiher das Spiel von seinem Rechner deinstallieren und darf es dann erst verleihen. Das gilt genauso für den Entleiher: Er muss das Spiel, wenn er es wieder zurückgibt, von seinem Rechner deinstallieren.

4

---- SKINS, MODS, MACHINIMA ----

In den letzten Jahren hat sich eine lebendige Szene entwickelt, die Computerspiele nicht einfach nur konsumiert, sondern als Ausgangspunkt für kreative Experimente benutzt. Die Charaktere und Dramaturgie vieler Spiele haben eine steigende Anzahl von Fans dazu angeregt, Spiele entweder nach eigenem Geschmack zu verändern oder sogar eigene Versionen von Spielen zu entwickeln. Die Fans organisieren sich in der Regel in Onlineforen oder Fan-Websites, aber auch Real-Life-Treffen und Festivals ziehen vermehrt Spielebegeisterte an.

Urheberrechtlich kann die Fankreativität allerdings ein Problem darstellen. Programme, Figuren, Geschichte, Bilder und Grafiken sind urheberrechtlich geschützt, und wenn man seine Bearbeitungen außerhalb des unmittelbaren Privatbereiches ohne Erlaubnis des Rechteinhabers veröffentlicht, verstößt das gegen das Urheberrecht. Auch private Webseiten oder Onlineforen, die als Treffpunkte für Fans dienen, sind öffentliche Wiedergabeorte, da Millionen von Menschen potenziell darauf zugreifen können. Viele Hersteller von Computerspielen unterstützen den kreativen Umgang mit ihren Produkten ebenso wie den Onlineaustausch von Modifikationen und bieten selbst Plattformen an, wo das geschehen kann. Das hängt jedoch vom Einzelfall ab und kann hier nicht in Bezug auf alle Gamehersteller dargestellt werden. Wir wollen jedoch versuchen, die wichtigsten Techniken der Spieleveränderung dar-

zustellen und eine Einschätzung abzugeben, was das Urheberrecht sagen würde, wenn die Hersteller hiermit nicht einverstanden sind.

---- SKINS ----

Die einfachste Möglichkeit, ein Computerspiel individuell an seinen eigenen Geschmack anzupassen, ist das Aussehen der Figuren oder der Umgebung zu verändern. Das geschieht durch das Laden sogenannter Skins. Das sind Bild- und Beschreibungsdateien, die das Aussehen der Spielfiguren modifizieren, die dann aussehen können wie Prominente oder andere Filmfiguren. Sie sind relativ einfach herzustellen und untereinander auszutauschen: Es gibt zahlreiche Seiten im Internet, von denen man Skins herunterladen kann. Für manche Spiele werden offizielle Erweiterungen verkauft, bei anderen basteln sich die Fans selbst die „Häute“ und verbreiten sie über inoffizielle Seiten weiter.

---- MODS ----

Sogenannte Mods (von englisch modifications) greifen sehr viel weiter in den Spiele-Code ein, indem sie zum Beispiel neue Schwierigkeitslevel bieten, die Spielregeln oder das Aussehen des Spiels ändern. Das kann manchmal so weit gehen, dass von dem ursprünglichen Spiel auf den ersten Blick nichts mehr übrig bleibt, weil nur noch die darunter liegende Spiele-Engine (die Steuerung des Spiels) übrig geblieben ist. Mods werden in der Regel kostenlos im Netz vertrieben – allerdings braucht man das ursprüngliche Spiel, um die Mod installieren zu können.

Diese Bearbeitungen sind teilweise sehr erfolgreich, manchmal sogar erfolgreicher als das Original. Counter-Strike zum Beispiel ist ein Spiel, bei dem ein Antiterrorkommando gegen eine Terroristengruppe kämpft und entweder diverse Missionen erfüllen muss oder die andere Mannschaft vernichten. Es basiert auf dem First-Person-Shooter Half-Life und ist in den letzten Jahren das meistgespielte Netzwerkspiel gewesen (die Games-Site www.gamespy.com meldete, dass es 2004 für 70 Prozent des Traffics von Netzwerkspielen verantwortlich war). Der Erfolg gab ihm Recht: Während es in den ersten Jahren als kostenlose Modifikation im Netz herunterzuladen war, gibt es Counter-Strike inzwischen als selbstständiges Spiel zu kaufen – der Hersteller von Half-Life kaufte es an.

---- MACHINIMA ----

„Machinima“ (aus den englischen Wörtern machine, cinema und animation) sind Filme, die mithilfe des unterliegenden 3D-Steuerungsprogramms von Spielen (der sogenannten Spiele-Engine) erstellt werden. Der Vorteil ist, dass sich dadurch 3D-Animationen herstellen lassen, ohne dass man auf teure Programme und Entwicklungsumgebungen angewiesen ist. Machinima-Filme basieren auf allen möglichen Spiele-Engines. Es gibt sie in verschiedenen Stufen technischer Perfektion – von Diashows, die mit der Fotoalbumfunktion von „Die Sims“ gemacht wurden, bis zu epischen Geschichten im Fantasy-Land. Machinima gibt es schon seit 1997, als sich die Aktiven der Szene über Websites und Netzwerke organisierten. Inzwischen entstanden internationale Festivals, auf denen die besten Machinima ausgezeichnet werden und es gibt Anzeichen, dass die kleinen Spielfilme weiter in den Mainstream vorrücken werden.

4

---- UND WAS SAGT DAS URHEBERRECHT DAZU? ----

So schön und kreativ die Welt der Fanmodifikationen ist – wenn es nach dem Urheberrecht geht, sind viele Aktivitäten der Fans nicht erlaubt. Es gibt zahlreiche Firmen, die die Fanaktivitäten entweder dulden oder sogar unterstützen, da sie für sie ein wertvolles Marketinginstrument darstellen und der Kundenbindung dienen. Ohne explizites Einverständnis der Autoren beziehungsweise der Produktionsfirma, die die Rechte besitzt, dürfen weder die grafischen Elemente noch die Steuerungseengine bearbeitet werden, oder wie im Fall der Machinima für eigene Filme benutzt werden. Die wenigsten Fans holen eine solche Lizenz ein.

Eine solche Erlaubnis können Firmen in ihren „End User Licence Agreements“ (EULA) geben, wo zum Beispiel die nichtkommerzielle Nutzung und Erweiterung ihrer Spielwelten gestattet wird. Die Firmen behalten sich in den EULAs jedoch zum Teil das Recht vor, selbst zu entscheiden, was eine kommerzielle oder nichtkommerzielle Nutzung ist und können die Lizenzbedingungen jederzeit ändern.

Ein gutes Beispiel dafür ist das Spiel die Sims – eine Art virtueller Puppenstube für Erwachsene, in der man das Alltagsleben computeranimierter Personen steuern kann. Die Firma Maxis verkauft Erweiterungen, mit denen man das Spiel ergänzen kann. Aber auch die Sims-Spieler selbst gestalten Skins und Ausstattungsgegenstände, die Sims-Fans entweder auf eigenen Homepages für andere User zur Verfügung

stellen oder über eine offizielle Onlineplattform (Sims Exchange) austauschen. Diese Erweiterungen sind über die EULAs ausdrücklich erlaubt und werden wegen der dadurch entstehenden Kundenbindung auch geschätzt. Auch andere Firmen unterstützen die Weiterentwicklung ihrer Spiele durch die Fangemeinde: Entwicklerfirmen wie Id Software (stellt unter anderem die Spiele Doom und Quake her), Valve (Counter-Strike und Half-Life) und Epic (Unreal) veröffentlichen Quellcodes und Editoren, mit denen man das Spiel weiterentwickeln kann.

Allerdings kann man sich nicht darauf verlassen, dass alle Hersteller so wohlwollend auf die Fanarbeiten reagieren. Man kann nicht davon ausgehen, dass Hersteller, die sich bisher nicht zu Modifikationen geäußert haben, stillschweigend damit einverstanden wären. Es gilt auch hier der Grundsatz: Was nicht ausdrücklich, egal ob per Lizenz oder per Gesetz, erlaubt ist, ist verboten. Dass manche Firmen keine Veränderungen ihrer Spiele wollen, zeigen zahlreiche Verbote von Modifikationen, über die in der Presse berichtet wurde – wie das Verbot des Alien-Quake-Mods durch die Produktionsfirma Fox.

---- HERSTELLER SITZEN AM LÄNGEREN HEBEL ----

Wenn der Hersteller etwas dagegen hat, dass die Fans mit seinen Figuren und Spielumgebungen Unfug treiben, sitzt er am längeren Hebel: Sowohl Figuren als auch Setting und Erzählstruktur eines Spieles sind häufig urheberrechtlich geschützt. Man kann zwar Bearbeitungen für sich zu Hause anfertigen solange man dafür keinen Kopierschutz umgeht, darf sie aber nicht veröffentlichen, indem man sie etwa auf seiner Homepage zum Download anbietet. Dabei macht es keinen Unterschied, ob man Geld für seine Modifikationen verlangt oder nicht. Die Verbreitung bleibt das Privileg des Urhebers beziehungsweise Rechteinhabers.

Als User, der an Computerspielen rumbasteln will, muss man also genau wissen, wie die Firma zu Mods, Skins und Machinimas steht, da eine falsche Einschätzung dazu führen kann, dass man Urheberrechte verletzt. Die Fanwerke werden oft geduldet, solange sie nichtkommerziell bleiben. Wenn aber keine ausdrückliche Genehmigung vorliegt, begibt man sich in die Gefahr, vom Rechteinhaber belangt zu werden. Der Spielefreak muss also eine individuelle Risikoabschätzung vornehmen, die ihm Ratgebertexte wie dieser nicht abnehmen können.

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Software und Spiele kopieren: Das Lizenzmodell entscheidet > S. 29
- EULA: Fragwürdige Softwarelizenzen > S. 263

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Karin Wehn: Machinima – Was Ego-Shooter und Puppentheater gemeinsam haben, Telepolis 13.7.2004. Ausführlicher Artikel in TP über die Manipulation von Computerspielen durch ihre Nutzer, mit eigenem Teil über die Rechtsfragen.
> <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/17/17818/1.html>
- Englischer Wikipedia-Artikel zu Machinima > <http://en.wikipedia.org/wiki/Machinima>
- Englischer Wikipedia-Artikel zu Game Modifications
> http://en.wikipedia.org/wiki/Mod_%28computer_gaming%29
- Machinima.com – Webportal (englisch) der Machinima-Szene mit Filmen, Interviews, Texten und Anleitungen zum Selbermachen > www.machinima.com
- The Sims – Website (englisch), mit Tauschbörse Exchange > <http://thesims.ea.com>





5

FREIE KULTUREN

CREATIVE COMMONS

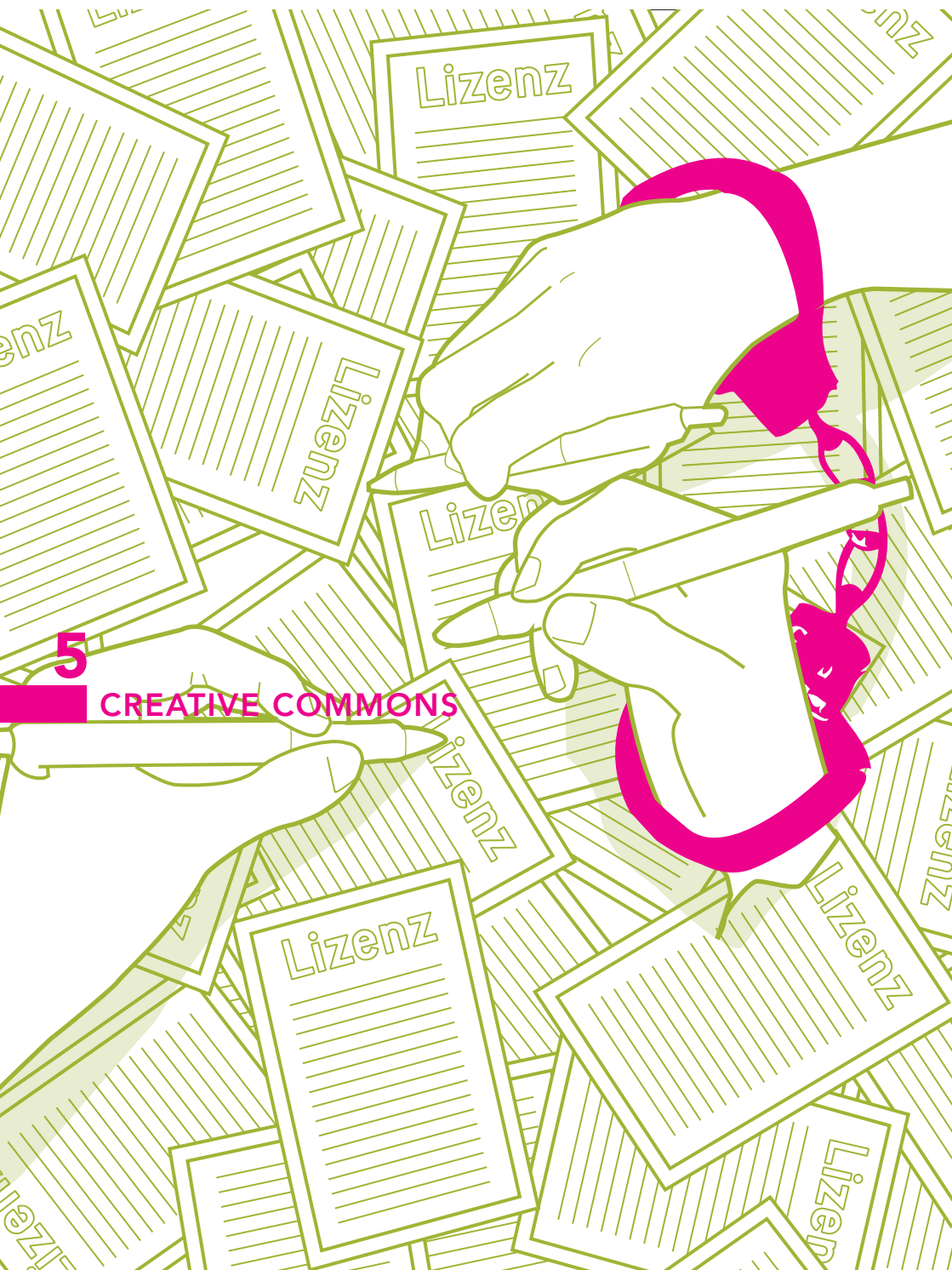
LESSIGLETTERS-REMIX

OPEN SOURCE UND FREIE SOFTWARE



FREIE KULTUREN

Nicht immer wollen Urheber die Nutzung ihrer Werke einschränken – gerade im Internet gibt es eine wachsende Anzahl von Programmierern, Autoren, Musikern und Fotografen, die ihre Programme, Texte, Songs und Bilder anderen zur Verfügung stellen wollen. Damit das in ihrem Sinne passiert, gibt es freie Lizenzen, etwa von der Initiative Creative Commons für freie Inhalte, also Texte, Musik oder Bilder, oder im Softwarebereich die GNU General Public Licence.



5

CREATIVE COMMONS

Matthias Spielkamp

CREATIVE COMMONS **ANDERE ZEITEN, ANDERE LIZENZEN**

*Sind Sie Künstler, Musikerin, Journalistin, Grafiker, Maler, Modemacher, Film-
ausstatterin, Dichter, Fotografin, Webdesignerin? Wenn ja, dann haben Sie schon
mit dem Urheberrecht zu tun gehabt. Schließlich dient es dazu, Ihre Interessen zu
schützen. Aber manchmal steht es der Kreativität auch im Weg. Creative Commons
soll dabei helfen, das zu ändern.*

---- VIEL SCHUTZ, WENIG FREIRAUM ----

Der Grundsatz des Urheberrechts ist es, „persönliche geistige Schöpfungen“ (so stehts im Gesetzestext) der Urheber zu schützen. Das passiert in den meisten Fällen automatisch – der Urheber muss keinen Antrag stellen, kein Registrierungsformular ausfüllen. Und der Schutz gilt bis 70 Jahre nach dem Tod des Schöpfers, geht also an die Erben oder Rechtsnachfolger über.

Doch dieser Schutz kann auch ein Problem sein. Für diejenigen nämlich, die gerne Teile urheberrechtlich geschützter Werke verwenden möchten, um Neues zu schaffen. Ironischerweise sind das natürlich oft dieselben Menschen, deren eigene Werke geschützt sind: Musiker, die Samples verwenden möchten, Filmemacherinnen und Journalisten, die Ausschnitte aus anderen Filmen in ihre eigenen einbauen wollen, oder Webdesigner, die eine schicke Grafik in ihre Internetseiten integrieren möchten. All das ist nicht verboten, nur muss man die Rechteinhaber um Erlaubnis bitten und ihnen gegebenenfalls Geld bezahlen. Das ist im Prinzip ein vernünftiges Verfahren. Doch in der Praxis hat es auch Nachteile.

---- SAND IM KREATIVITÄTSGETRIEBE ----

Denn diese Rechtleklärung, wie die Fachleute sie nennen, ist eine Sisyphusarbeit, die fast nur noch große Firmen leisten können. Öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalten

beschäftigen Heerscharen von Juristen in den Abteilungen Honorare und Lizenzen, Filmemacher zahlen viel Geld an Anwaltskanzleien, die dafür sorgen, dass Studios ihr O.K. geben, wenn im Dokumentarfilm das Plakat eines berühmten Streifens im Hintergrund zu sehen ist, die Major Labels haben eigene Abteilungen, die für ihre Musiker aushandeln, wessen Samples sie zu welchem Preis verwenden dürfen. Davon lebt ein ganzer Wirtschaftszweig – in erster Linie Anwälte – ausgezeichnet.

Für Kreative ist das oft genug ein Hemmnis. Denn wenn man weder Geld noch eine große Firma im Rücken hat, die den Weg ebnet, kann man sich leicht im Paragrafengestrüpp verfangen. Schadensersatzforderungen, Abmahnungen, Unterlassungserklärungen können die Folge sein. Nervig, im schlimmsten Fall ruinös teuer – und nicht gerade inspirierend. Creative Commons könnte dabei helfen, das zu ändern.

---- DIE LIZENZ FÜRS INTERNETZEITALTER ----

Die Initiative, die am Center for Internet and Society der Stanford Law School erdacht wurde, hat sich zum Ziel gesetzt, Kreativen ihre Arbeit zu erleichtern. Dafür soll eine Lizenz sorgen, die es Urhebern möglich macht, ihre Arbeiten anderen auf möglichst simple Weise zur Verfügung zu stellen. Das hört sich einfach an, ist aber in der Praxis schwierig. Denn eine solche Lizenz muss drei Bedingungen erfüllen damit sie funktionieren kann. Sie muss erstens juristisch möglichst wasserdicht sein. Zweitens müssen Kreative, die kein Jurastudium hinter sich haben, sie verstehen können. Drittens sollte sie auch noch dafür sorgen, dass jemand, der einen bestimmten Inhalt, also etwa ein Foto, nutzen möchte, es auch finden kann.

---- DREI LAGEN – EINE LIZENZ ----

Daher besteht die Lizenz aus drei Lagen: Die erste ist der Juristenjargon. Die zweite Lage sollte jeder Laie verstehen können. Und die dritte kann von Computern verstanden werden, denn sie besteht aus sogenannten Metadaten. Metadaten sind Angaben, die den Inhalt einer Website beschreiben. Enthält die Seite eines Musikers etwa die Zeile „<permits rdf:resource="http://web.resource.org/cc/Reproduction"/>“, dann weiß eine Suchmaschine: Diesen Inhalt kann man nutzen, solange andere Bedingungen, die ebenfalls in den Metadaten aufgeführt werden, erfüllt sind – etwa, dass

der Name des Urhebers genannt werden muss. Inzwischen werden diese Lizenzen so häufig verwendet, dass die größten Internetsuchmaschinen (Google und Yahoo) anbieten, nach CC-lizenzierten Inhalten zu suchen, und es ganze Angebote für CC-lizenzierte Musik gibt. So kann man einfach in einer Suchmaschine angeben, dass man nicht nur ein Foto des Kölner Doms sucht, sondern dass dieses Foto außerdem für nichtkommerzielle Projekte – etwa Unterrichtsmaterial in der Schule – kostenlos verwendbar sein muss. Die Suchmaschine zeigt dann nur die Fotos an, die diesen Kriterien entsprechen.

---- CC AUCH IN DEUTSCHLAND? ----

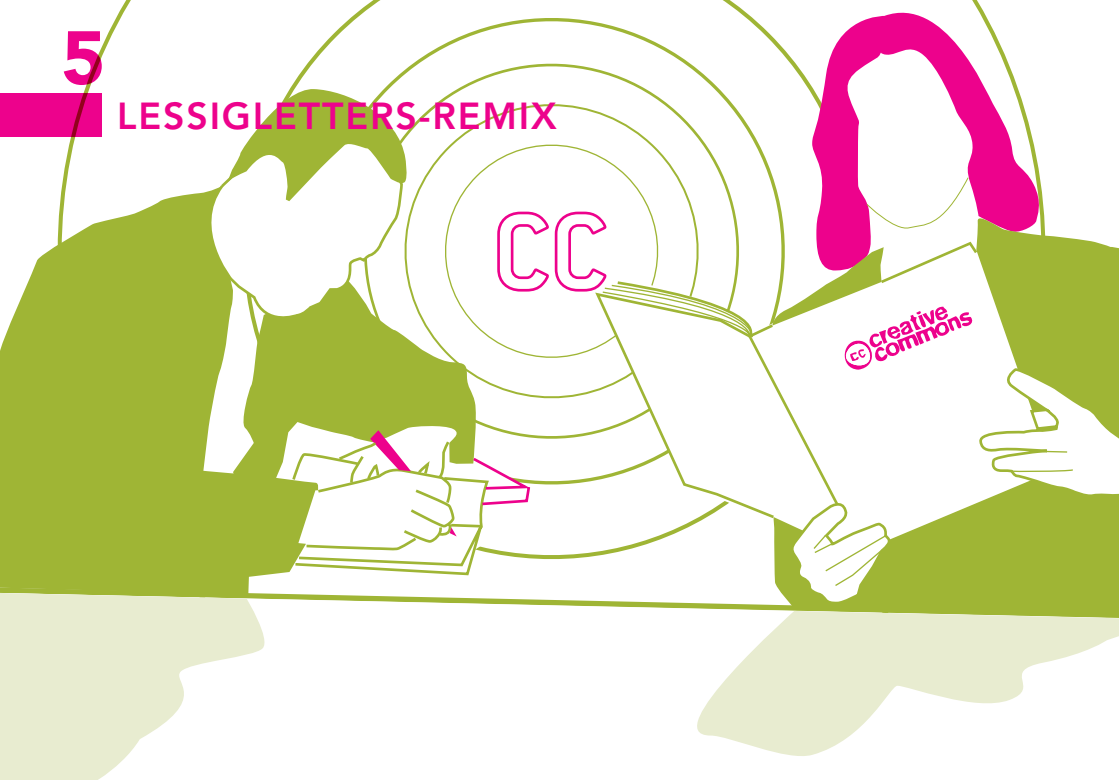
Ist all das auch in Deutschland möglich? Ja, denn seit Mitte 2004 sind die CC-Lizenzen für das deutsche Urheberrecht, das sich vom US-Copyright stark unterscheidet, angepasst. Es hindert also nichts mehr daran, sie zu nutzen – und als Urheber den Kolleginnen und Kollegen neue Freiheiten zu schaffen. ◇

.....
LINKS

- Creative Commons Deutschland > <http://de.creativecommons.org>

5

LESSIGLETTERS-REMIX



Robert A. Gebring

LESSIGLETTERS-REMIX
DIE CREATIVE-COMMONS-INITIATIVE

Der vorliegende Text basiert auf den „Lessigletters“, die der Gründer der Creative-Commons-Initiative (kurz: CC) Lawrence Lessig, von Oktober bis Dezember 2005 verfasst hat. Diese E-Mail-Rundschreiben entstanden anlässlich einer Spendenaktion, in deren Verlauf CC Geld für neue Projekte gesammelt hat. Obwohl Lessig sich vor allem auf das amerikanische Copyright bezieht, sind seine Überlegungen auch für die europäische und deutsche Situation relevant, ist doch CC als weltweite Bewegung angelegt.

iRights.info hat die Lessigletters ins Deutsche übersetzt und online veröffentlicht. Aus Exzerpten und Zitaten der Übersetzungen, zusammen mit neuen Textabschnitten, wurde für das iRights-Buch eine Collage – neudeutsch: ein Remix – erstellt, die den Leserinnen und Lesern die Creative-Commons-Initiative mit eben den Mitteln nahe bringen will, deren Gebrauch CC getreu ihrem Motto „Some Rights Reserved“ fördern will.

---- ZUR CC-GESCHICHTE ----

Die Idee zu Creative Commons wurde 2001 geboren. Gegründet wurde die Initiative im Dezember 2002. Seitdem stellt CC spezielle Lizenzen zur Verfügung, mit denen Urheber bestimmen können, wie andere ihre Werke verwenden dürfen: weitergeben, remixen, sampeln, bearbeiten. Schon der Anfangserfolg war beeindruckend:

„Innerhalb eines Jahres zählten wir über 1.000.000 Linkverweise zu unseren Lizenzen. Nach anderthalb Jahren war diese Zahl auf über 1.800.000 gestiegen. Nach zwei Jahren betrug die Zahl etwa 5.000.000. Und nach zweieinhalb Jahren (im Juni) war die Zahl auf etwas mehr als 12.000.000 geklettert ... Drei Monate später meldet Yahoo über 50.000.000 Linkverweise zu unseren Lizenzen. ‚Linkverweise‘ sagen zwar nicht wirklich etwas darüber aus, wie viele Objekte unter Creative-Commons-Li-

zenzen lizenziert sind – eine einzelne Lizenz kann zum Beispiel 100.000 Lieder in einer Musikdatenbank abdecken, oder ein einzelnes Blog mehrere Varianten der Lizenz nutzen. Aber der Anstieg dieser Zahlen sagt etwas aus: Creative-Commons-Lizenzen werden schnell aufgegriffen, viel schneller als ich jemals zu träumen wagte.“

Seit 2004 gibt es eine Version der Lizenz, die an das deutsche Urheberrecht angepasst ist. Bisher gibt es angepasste Creative-Commons-Lizenzen in 43 Ländern, weitere sind in Vorbereitung. Den jeweils aktuellen Stand kann man unter <http://creativecommons.org/worldwide> nachlesen.

---- DER HINTERGRUND DER CC-IDEE ----

Die Inspiration für die CC-Initiative stammt aus der Free-Software- und Open-Source-Software-Bewegung. Software steht unter urheberrechtlichem Schutz. Wer Software kopieren, bearbeiten und weiterverbreiten will, benötigt dafür eine entsprechende Erlaubnis – eine Lizenz. Ein US-amerikanischer Softwareentwickler, Richard Stallman, kam Anfang der 1980er-Jahre auf die Idee, eine eigene Softwarelizenz zu formulieren und seine selbst geschriebene Software unter diese Lizenz zu stellen. Das Besondere an seiner Lizenz war, dass sie anderen Softwareentwicklern ausdrücklich erlaubte, die von Stallman geschriebenen Programme oder Teile daraus (in anderen Worten: seinen Code) zu kopieren, in eigenen Programmen zu benutzen, zu bearbeiten und weiterzuerbreiten. Diese Erlaubnis war allerdings an zwei wichtige Bedingungen geknüpft. Die erste Bedingung war, dass Programme, die solcherart lizenzierten Code verwendeten, ihrerseits unter derselben Lizenz bereitgestellt werden sollten. Die zweite Bedingung war, dass die Programme im Quellcode – also in der für Menschen lesbaren Form, in der ein Programmierer das Programm geschrieben hat – verfügbar gemacht werden müssen. Stallmans Anliegen: Software sollte als Wissensressource der Allgemeinheit ohne individuelle Exklusivitätsansprüche dienen. Seine Lizenz nannte er GNU Public License (GPL) und zur Vermittlung seiner Ideen gründete er die Free Software Foundation (FSF).

Das in der GPL verkörperte Gegenseitigkeitsprinzip – „Wer meinen Code verwendet, muss mir die Verwendung seines Codes gestatten“ – ist unter dem Namen „Copyleft“ berühmt geworden. Es war dieses Copyleft, das Lawrence Lessig und einen seiner Mandanten, Eric Eldred, zur Gründung von CC inspirierte:

„Wir hatten die Idee ... von der FSF ‚gestohlen‘. Die Idee war, Urheberrechtslizenzen zu erstellen und anzubieten, die Künstler, Autoren, Pädagogen und Forscher

verwenden konnten, um der Welt mitzuteilen, welche Freiheiten sie ihren kreativen Werken mit auf den Weg geben wollten. Wo das Copyright im Standardfall ‚alle Rechte vorbehalten‘ vorsieht, bedeutet eine Creative-Commons-Lizenz, dass nur ‚einige Rechte vorbehalten‘ sind.“

---- DIE CC-LIZENZEN ----

Im Unterschied zu Stallman strebten Lessig und Eldred jedoch mehr Flexibilität an: „In der Welt der Kultur stellt sich die Situation ein wenig anders dar. Wir haben nicht in einer Welt ohne proprietäre Kultur angefangen. Es hat immer proprietäre Kultur gegeben, in dem Sinne, dass kreative Arbeiten durch ein exklusives Recht geschützt sind. Meiner Ansicht nach ist das auch ganz gut so. Künstler müssen essen. Autoren auch. Ohne ein System, das Kreative dafür belohnt, Werke zu schaffen, die ihnen ein Einkommen sichern, würden viele schöpferische Arbeiten nicht entstehen.“

Etwas Exklusivität sollte bei CC durchaus möglich sein, ohne jedoch gleich in den Extremismus des klassischen Urheberrechts – im Grunde ist alles erst einmal verboten – zu verfallen, wie er in den USA und Europa in den Urheberrechtsgesetzen festgeschrieben ist.

„In dem Augenblick, in dem durch Internettechnologien die Möglichkeiten, gemeinschaftlich kreativ zu werden und Wissen zu teilen exponentiell ansteigen, fängt die rechtliche Ungewissheit über Genehmigungen an, diese Zusammenarbeit zu stören. Wir von Creative Commons dachten, dass dies eine Art von legalem Irrsinn ist – genauer gesagt, ein vom Gesetz geschaffener Irrsinn. Nicht, weil wir glauben, dass die Leute dazu gezwungen werden sollten, zu teilen, sondern weil wir glauben, dass viele, die ihre Arbeit im Internet verfügbar machen, gerne teilen. Oder gerne bereit sind, für manche Zwecke zu teilen, aber nicht für andere. Oder dass sie unbedingt wollen, dass ihre Arbeiten ohne Rücksicht auf die Regeln des Copyrights verbreitet werden. Und diese Leute, dachten wir, könnten ein einfaches Mittel gebrauchen, mitzuteilen, was sie wollen.“

CC-Lizenzen sollten der anvisierten Zielgruppe daher mehr Möglichkeiten bieten, als die GPL für Softwareentwickler vorsieht. „Das bedeutet, dass wir jetzt sechs Kernlizenzen anbieten:

1. Attribution (Sie können das Werk verwenden wie Sie mögen, aber nennen Sie mich als ursprünglichen Autor),

2. Attribution-ShareAlike (Sie können das Werk verwenden wie Sie mögen, Sie müssen mich als Autor nennen und dürfen jede Bearbeitung nur unter gleichen Bedingungen weitergeben),
3. Attribution-NoDerivatives (Sie dürfen das Werk nicht verändern und müssen auf mich als Schöpfer verweisen),
4. Attribution-NonCommercial (Sie dürfen das Werk nur für nichtkommerzielle Zwecke verwenden und müssen auf mich als Autor verweisen),
5. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives (Sie dürfen das Werk nicht verändern und es nur für nichtkommerzielle Zwecke verwenden und müssen auf mich als Autor verweisen),
6. Attribution-NonCommercial-ShareAlike (Sie dürfen das Werk nur für nichtkommerzielle Zwecke verwenden, müssen auf mich als Autor verweisen und die Bearbeitung unter eine identische Lizenz stellen).“

Neben der Absicht, mithilfe dieser Lizenzen die Kreativen „von einem Großteil der Last des Copyrights zu befreien“, geht es Lessig und seinen Mitstreitern auch darum, Irrwege der jüngsten Zeit zu korrigieren und ihnen Alternativen entgegenzusetzen. Das gilt besonders für „jenen Trend, der vom Wettrennen um das digitalen Rechtemanagement (DRM) vorangetrieben wird.“

---- CC KONTRA DRM ----

5

Das Internet ermöglicht einen gänzlich anderen Umgang mit den Inhalten von urheberrechtlich geschützten – oder auch nicht geschützten – Werken. In der Welt außerhalb des Internets, das heißt, in der analogen Welt, sind Inhalte in sehr unterschiedliche Formen verpackt: Bücher werden auf Papier gedruckt, Musikstücke werden auf Tonträger gepresst oder gebrannt, können aber auch auf Magnetbändern oder optischen Datenträgern gespeichert werden. Die unterschiedlichen Formate führen dazu, dass sich die Inhalte aus den verschiedenen Medien nicht oder nur mit erheblichem Aufwand miteinander verbinden lassen. Anders im Internet: Texte, Bilder, Töne und Filme liegen einheitlich in Bits und Bytes vor. Mithilfe eines hausüblichen Computers und kostenloser oder zumindest sehr preiswerter Software lassen sich verschiedenste Inhalte miteinander zu neuen Werken kombinieren. Die Ergebnisse (und natürlich auch die Ausgangsbausteine) lassen sich blitzschnell und praktisch kostenlos kopieren und weiterverbreiten.

Nicht alle sind von diesen neuen Möglichkeiten begeistert. Die Verwerter von Urheberrechten an Texten, Bildern, Tönen und Filmen haben die technische Kontrolle über die digitalen Kopiermaschinen für ihre Inhalte verloren. Geschäftsmodelle, die auf der technischen Kontrolle über das Kopieren von Inhalten basieren, sind dadurch grundlegend in Frage gestellt. Einen Ausweg sehen viele Vertreter der Medienindustrie im Einsatz von digitalem Rechtemanagement. Dazu Lawrence Lessig:

„Auf den Punkt gebracht: Wie wertvoll freier Zugang im Allgemeinen auch sein mag, es glauben immer einige, dass er für sie nicht gut ist. Und deshalb haben sich die Mächtigsten unter diesen Einigen für Technologien stark gemacht, die über das Internet gelegt werden und sie – oder Inthalteeigentümer im Allgemeinen – in die Lage versetzen sollen, zu kontrollieren, wie digitale Inhalte benutzt werden. Wenn Sie also einen Song von einem Onlinemusikshop kaufen, können Sie ihn vielleicht auf vier oder fünf Ihrer Geräte kopieren, aber Sie können ihn nicht zwanzigmal kopieren oder ihn für andere zugänglich ins Internet stellen. Oder falls Sie einen vertraulichen Bericht zugeschickt bekommen, könnte es Ihnen die Technologie unmöglich machen, den Bericht zu drucken oder auf einen anderen Rechner zu kopieren. Die Möglichkeiten der Kontrolle sind im Grunde unbegrenzt. Wenn Sie sich ein beliebiges Kontrollverfahren vorstellen, dann gibt es da draußen jemanden, der bereits daran arbeitet, dieses Verfahren in die Netztechnologien einzubauen.“

Die Kehrseite der Medaille wäre allerdings, dass sich derart strikt kontrollierte Inhalte nicht mehr ohne Weiteres miteinander zu neuen Werken vermischen ließen. DRM würde die neu gewonnene Interoperabilität zwischen Werken unterschiedlicher Kategorien wieder zunichtemachen. Was auf der einen Seite die profitable Verwertung bestehender Werke erleichtert, erschwert auf der anderen Seite den kreativen Prozess der Schaffung neuer Werke. Die Creative-Commons-Initiative hofft, mit ihren flexibleren Lizenzen den Einsatz von DRM-Technologien in vielen Bereichen überflüssig zu machen. Lawrence Lessig beschreibt wieso:

„Unserer Ansicht nach würden die CC-Lizenzen helfen, ein gewisses Gleichgewicht zwischen beiden Extremen wieder herzustellen. Wir glauben, dass es für viele Kreative bereits ausreichend wäre, wenn wir ihnen auf einfache Weise ermöglichen auszu drücken, mit welchen Freiheiten sie ihre Werke ausstatten möchten. Es wäre vielleicht nicht genug für Hollywood, um einen neuen Film zu veröffentlichen, aber genug für viele Kreative, die die Ergebnisse ihres Schaffens im Netz zugänglich machen.“

Ein weiterer Kritikpunkt von Creative Commons an digitalem Rechtemanagement ist, dass es gesetzliche Ausnahmebestimmungen unterläuft. In den meisten Län-

dern gibt es für bestimmte Zwecke die gesetzlich vorgesehene Möglichkeit, Werke auch ohne Zustimmung der Rechteinhaber zu nutzen. In Deutschland ist das bekannteste Beispiel dafür sicherlich die Privatkopie. Von Rechts wegen ist es hierzulande erlaubt, einzelne Kopien urheberrechtlich geschützter Werke für die private Nutzung anzufertigen. Durch technische Kopierschutzverfahren wird das jedoch oft von den Rechteinhabern verhindert, beispielsweise bei Onlinemusikshops. Gegen diesen Vorrang der Technik vor dem Recht wendet sich Creative Commons: „1. Indem wir einen Grundstock kreativer Arbeiten herstellen, die unter Creative-Commons-Lizenz stehen, vergrößern wir das Angebot an Werken, die keine DRM-Sperre brauchen. 2. Indem wir verbieten, dass DRM genutzt wird, um die Freiheiten, die unsere Lizenz garantiert, einzuschränken. Dadurch sorgen wir dafür, dass die Freiheiten, die wir in unseren Lizenzen festschreiben, nicht durch DRM eingeschränkt sind.“

Der Erfolg gibt den Müttern und Vätern des CC-Projekts Recht. Nicht nur einzelne Kreative stellen ihre Werke unter CC-Lizenzen zur Verfügung, sondern auch große Institutionen wie das Massachusetts Institute of Technology (MIT), die Rice Universität und der O'Reilly-Verlag sind mit dabei. Schon kurz nach dem Start wurde aus vielen Ländern das Interesse bekundet, sich am Projekt zu beteiligen. Um die Aktivitäten der vielen Freiwilligen weltweit zu koordinieren, wurde das iCommons-Projekt ins Leben gerufen. Seine Hauptaufgabe bestand ursprünglich darin, die Übersetzung der CC-Lizenzen und ihre Anpassung an das jeweilige nationale Recht verschiedener Länder zu unterstützen.

Inzwischen hat iCommons viele weitgehendere Aktivitäten entfaltet und ist zu einer eigenständigen, nichtkommerziellen Organisation mit Sitz in Großbritannien gewachsen. Sie vernetzt die Anhängerinnen und Anhänger einer Bewegung für freies Wissen und einer freien Infrastruktur zur Produktion und Verbreitung dieses Wissens.

---- ZUR KRITIK AN CREATIVE COMMONS ----

Wann immer man etwas Neues versucht, muss man damit rechnen, dass man Fehler macht und für diese Fehler kritisiert wird. Da stellt Creative Commons keine Ausnahme dar. Ein Teil der Kritik basiert aber auch schlicht auf Missverständnissen. So gibt es eine Reihe von Leuten, die das Commons mit Kommunismus verwechseln und der Creative-Commons-Initiative unterstellen, sie würde Künstler enteignen wollen. Das ist falsch! Creative Commons unterstützt Künstler nicht nur bei der nichtkom-

merziellen Verwertung ihrer Werke, sondern auch bei ihrer gezielten kommerziellen Verwertung. Dazu arbeitet Creative Commons mit einer Reihe von Kooperationspartnern zusammen, die die Vermarktung von Nutzungsrechten an CC-lizenzierten Werken im Auftrag der Kreativen übernehmen. Andere Kritik ist hingegen völlig berechtigt und Creative Commons arbeitet daran, erkannte Fehler zu korrigieren. Auf zwei Beispiele soll an dieser Stelle genauer eingegangen werden.

Der Journalist, Autor und Wikipedia-Aktivist Erik Möller hat in einem Artikel die Creative-Commons-NonCommercial-Lizenz (CC-NC-Lizenz) kritisiert, die besagt, dass Werke, die unter ihr veröffentlicht werden, nicht kommerziell genutzt werden dürfen. Im Zentrum seiner Kritik steht die Sorge, dass die Lizenz Inkompatibilitäten bei der Nutzung von Werken verursacht. Gemeint ist damit, dass sich Werke, die unter einer CC-NC-Lizenz stehen, nicht mit Werken kombinieren lassen, für die eine kommerzielle Verwertung zulässig ist. Das verhindert in der Praxis zum Beispiel, dass Artikel mit einer CC-NC-Lizenz in das Gemeinschaftswerk Wikipedia aufgenommen werden. Der Verwaltungsaufwand für die durchgängige Wahrung der Rechte ist einfach zu groß. Diese Kritik hält Lessig für berechtigt:

„Möller hat völlig Recht. Die NC-Lizenz behindert tatsächlich diese Art von Zusammenarbeit. Sie schafft in der Tat mögliche Inkompatibilitäten ... Das ist ein echtes Problem für das Ökosystem der freien Kultur. Aber ... das [ist auch] ein Problem, das Creative Commons zu lösen beabsichtigt. Zu diesem Zweck wird ein Projekt ins Leben gerufen, das die freien Lizenzen miteinander verbinden soll, um Interoperabilität zwischen gleichartigen Lizenzen herzustellen.“

Doch sollte man sich keine Illusionen machen – nicht jede Lizenz-Inkompatibilität lässt sich aus der Welt schaffen. Und das wäre auch gar nicht sinnvoll. Es wird immer auch Fälle geben, in denen die Einschränkung auf eine nichtkommerzielle Nutzung durchaus vernünftig ist. Verallgemeinert gesagt, sollte die Auswahl der Lizenz von der Zielsetzung abhängen.

„Stellen Sie sich zum Beispiel vor, Sie spielen in einer Band und haben einen neuen Song aufgenommen. Sie sind glücklich darüber, dass er im Internet verbreitet wird. Aber Sie sind nicht scharf darauf, dass Sony ihn auf einen CD-Sampler mit aufnimmt – wenigstens nicht, ohne dass Sie zuvor gefragt werden. Wenn Sie den Song unter einer simplen Namensnennungslizenz veröffentlichen, dann gibt es keinen Grund, dass nicht Sony – oder jeder andere – den Song nimmt und weiterverkauft. Und ich persönlich habe kein Problem damit, wenn Sie Ihre kommerziellen Rechte zurückhalten wollen, damit Sony um Erlaubnis fragen (und zahlen) muss, bevor die Firma von Ihrer Musik profitiert.“

Eine weitere wichtige Kritik richtet sich gegen die restriktiveren CC-Lizenzen für Sampling und Entwicklungsnationen (DevNat-Lizenz). Die Sampling-Lizenz verbietet es, unbearbeitete Kopien eines Werkes zu verbreiten. Erlaubt ist ausschließlich die Verwertung von Werkbearbeitungen – dafür aber auch für kommerzielle Zwecke. Ideengeber für diese Lizenz waren die Band Negativland und der brasilianische Musiker und jetzige Kulturminister Brasiliens Gilberto Gil. Die Aktivisten der Access2Knowledge-Bewegung, allen voran James Love, regten die CC-Lizenz für Entwicklungsländer an. Diese Lizenz erlaubt es, Werke in Entwicklungsländern zu verwerten, aber nicht anderswo.

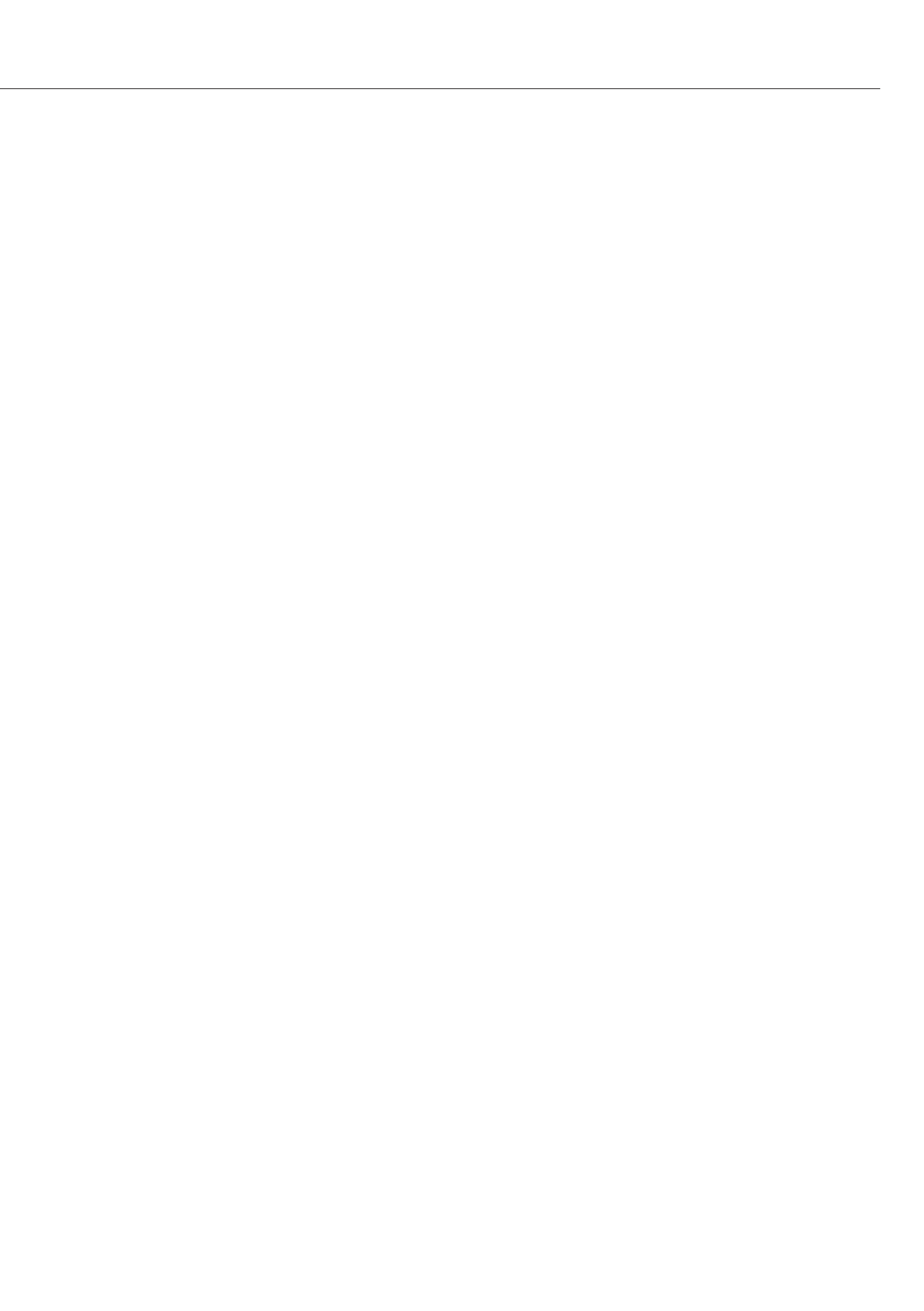
Wichtige Kritik an diesen beiden Lizenzen kommt von Richard Stallman, dem Begründer der Bewegung für freie Software. In seinen Augen sind beide Lizenzen deswegen inakzeptabel, weil die Verbreitung von unveränderten Kopien von Werken nicht ohne Bedingungen freigestellt ist. Stallman fordert daher, diese Lizenzen aufzugeben.

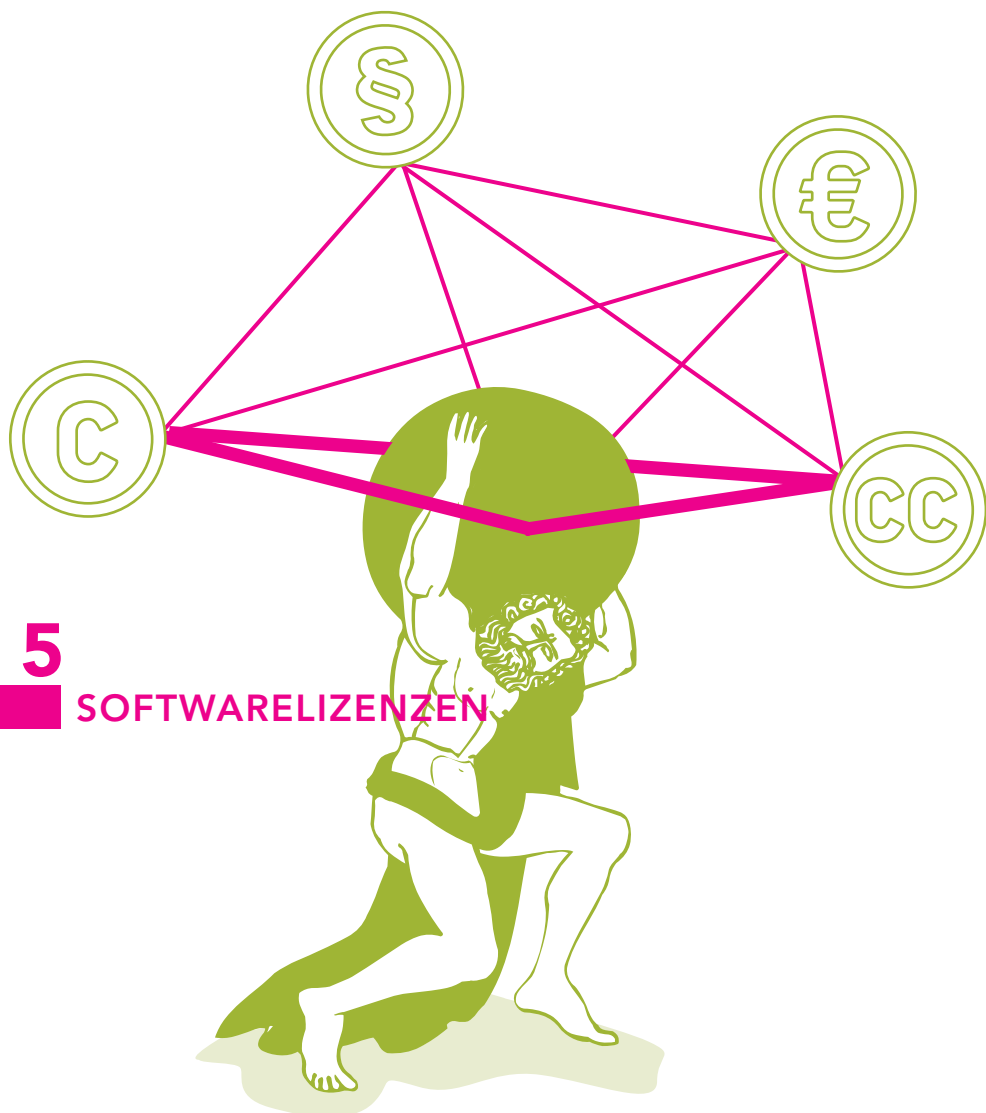
Nach Lessigs Auffassung zeigen sich in dieser Kritik unterschiedliche Wertvorstellungen: „CC wird nie Lizenzen anbieten, die einfach beliebige Freiheiten sichern; wir glauben daran, dass CC-Lizenzen nur wichtige Freiheiten sichern sollen. Und das ist genau das, was diese zwei Lizenzen unserer Ansicht nach tun – sie sichern wichtige Freiheiten, auch wenn sie das Vervielfältigungsrecht nicht einschließen ... [D]as Vervielfältigungsrecht ist nicht in allen Zusammenhängen ein wichtiges Recht – jedenfalls nicht, wenn es mit anderen wichtigen Werten in Konflikt tritt.“

Die CC-Lizenzen sind dazu gedacht, unter konkreten Umständen die Handlungsspielräume des Urheberrechts zu erweitern. Es geht CC weder darum, das Urheberrecht ganz abzuschaffen, noch „die ‚proprietäre Kultur‘ zu beseitigen“. Letztlich soll die Entscheidung darüber, wie frei mit einem urheberrechtlich geschützten Werk umgegangen werden darf, beim Urheber dieses Werks liegen. Die Flexibilität der CC-Lizenzen erlaubt es den Urhebern, den kreativen Umgang mit ihren Werken zu fördern. Denn nur durch die kreative Wiederverwendung kultureller Werte wird es auch künftigen Generationen gelingen, „auf den Schultern von Giganten“ zu stehen. ♦

ZUM THEMA IM INTERNET

- Alle Lessigletters im englischen Original (und verschiedenen Übersetzungen)
> <http://support.creativecommons.org/letters>
- Lessigletters 2005 auf Deutsch bei iRights.info > <http://irights.info/index.php?id=437>
- Creative Commons Worldwide > <http://creativecommons.org/worldwide>





5

SOFTWARELIZENZEN

Till Kreuzer

OPEN SOURCE UND FREIE SOFTWARE **DIE FREIHEIT GEB ICH DIR**

Sogenannte freie Softwarelizenzen boomen. GNU/Linux ist das beste Beispiel für ihren Erfolg. Wann ist es sinnvoll, eine freie oder Open-Source-Lizenz für die eigene Software zu verwenden?

---- OPEN SOURCE UND FREIE SOFTWARE ----

Die Begriffe Open Source und freie Software stehen für die gleiche Art Vertriebsmodell, das unter Einsatz von Lizenzen wie der GNU General Public Licence (GPL) verfolgt werden kann. Was freie Software ausmacht, ist in Grundzügen sehr eindeutig zu beschreiben. Die Erfinder dieses Lizenzmodells (allen voran die Free Software Foundation – FSF) haben klare Definitionen aufgestellt, die eine freie Softwarelizenz erfüllen muss.

Frei ist eine Software hiernach nur, wenn sie

- frei verwendet werden kann (Freiheit 0),
- untersucht und an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden kann (Freiheit 1),
- frei kopiert, weitergegeben und online gestellt werden kann (Freiheit 2),
- frei verändert und weiterentwickelt werden kann und die Verbesserungen wieder der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt werden dürfen (Freiheit 3).

Rechtlich gesprochen bedingt die Definition, dass durch eine freie Softwarelizenz jedem ein einfaches Vervielfältigungsrecht, Verbreitungsrecht, Recht auf öffentliche (online) Zugänglichmachung und Bearbeitungsrecht gewährt werden muss.

Um Änderungen im Sinne der Freiheiten 1 und 3 zu ermöglichen muss, wie sich aus der Bezeichnung Open-Source-Software schon ergibt, zudem der Quellcode offen gelegt werden.

---- MEINUNGSFREIHEIT, NICHT FREIBIER ----

Eine weitere Voraussetzung der Definition, die sich nicht unmittelbar aus dem Wortlaut ergibt, liegt darin, dass der Nutzer für diese Freiheiten nichts bezahlen muss. Das ergibt sich aus dem Verständnis von Freiheit, das der Definition von freier Software zugrunde liegt. In der Erläuterung zur FSF-Definition wird dies ausdrücklich klar gestellt: "Being free to do these things means (among other things) that you do not have to ask or pay for permission." („Frei zu sein, diese Dinge zu tun, heißt auch, dass man nicht um Erlaubnis fragen oder dafür bezahlen muss.“)

Das leuchtet unmittelbar ein: Das Ziel freier Softwarelizenzierung liegt darin, jedem ohne Hindernisse zu erlauben, Software zu nutzen, zu vertreiben, zu verändern oder weiterzuentwickeln. Lizenzgebühren könnten diese Freiheiten behindern und sind daher untersagt. Diese Anforderung wird allerdings häufig falsch verstanden. Frei von Lizenzgebühren ist nicht gleichbedeutend mit kostenlos.

Auch hierzu findet sich ein erläuternder Passus in der Free Software Definition: "*Free software is a matter of liberty, not price. To understand the concept, you should think of free as in free speech, not as in free beer.*" („*Freie Software* definiert sich über Freiheit, nicht Kosten. Um das Konzept zu verstehen, sollte man *frei* so verstehen wie in *Meinungsfreiheit* und nicht wie in *Freibier*.“)

Geld mit freier Software zu verdienen, widerspricht also nicht dem Prinzip der freien und Open-Source-Software. Es darf nur nicht für die Nutzung der Software – mit anderen Worten: den Erwerb von Nutzungsrechten – verlangt werden. Verkauft man CD-ROMs mit einer Open-Source-Software, Handbücher oder lässt sich technischen Support bezahlen, ist das völlig legitim.

---- UNTERSCHIEDLICHE TYPEN VON OPEN-SOURCE-LIZENZEN ----

Obwohl die Definition für freie Software zunächst recht eindeutig erscheint, lässt sie doch einen großen Spielraum dafür, wie der Lizenztext gestaltet werden kann. Das ist der Grund dafür, dass viele sehr unterschiedliche freie Softwarelizenzen im Umlauf sind. Bekannteste Beispiele sind die General Public Licence (GPL), die Mozilla Public Licence (MPL) und die Berkeley Software Distribution Licence (BSD-Lizenz).

Das Angebot ist nahezu unüberschaubar. Im Internet kann man Listen der verfügbaren Lizenzen finden, von denen manche zu jeder Lizenz eine kurze Beschreibung bieten. Immerhin kann man das Angebot an Lizenztexten strukturieren. Nahezu alle

bekannten Lizenzen lassen sich einem von drei Grundtypen zuordnen. Diese Grundtypen unterscheiden sich vor allem in Bezug auf den sogenannten Copyleft-Effekt.

---- DER COPYLEFT-EFFEKT ----

Als Copyleft wird eine spezielle Regelung in Open-Source-Lizenzen bezeichnet. Diese verpflichtet denjenigen, der eine Open-Source-Software weiterentwickelt oder verändert, die geänderte Version des Programms wieder unter die gleichen Lizenzbestimmungen zu stellen, unter denen der Originalcode vertrieben wird.

Mit anderen Worten: Steht ein Programm unter einer solchen Lizenz, darf es zwar jeder verändern, ohne hierfür eine besondere Zustimmung einzuholen oder einen Lizenzvertrag abzuschließen. Soll die geänderte Version aber veröffentlicht und vertrieben werden, darf dies nur unter der Lizenz geschehen, die auch für das Original gilt. Auf diese Weise soll die Nutzungsfreiheit der Software für ihren gesamten Lebenszyklus gesichert werden. Es wird somit verhindert, dass ein Nutzer das Programm weiterentwickelt und die neue Version proprietär vertreibt.

Nicht alle freien Softwarelizenzen enthalten allerdings eine Copyleft-Regelung. Auch existieren unterschiedlich weitgehende Copyleft-Klauseln. Darin liegt der Hauptunterschied der drei Grundtypen freier Software. Man unterscheidet Lizenzen ohne Copyleft, Lizenzen mit strengem Copyleft und Lizenzen mit beschränktem Copyleft.

---- DEUTSCHE OPEN-SOURCE-LIZENZEN ----

Bis vor kurzem stammten alle verfügbaren freien Softwarelizenzen aus dem amerikanischen Rechtsraum. Das wurde häufig bemängelt, da diese Lizenzen nicht nach deutschem Recht geprüft und zum Teil unwirksam waren. Mittlerweile wurden zwei deutsche freie Softwarelizenzen der Öffentlichkeit vorgestellt: die „Bremer Lizenz für freie Softwarebibliotheken“ und die „Deutsche Freie Software Lizenz“. Sie sind nach deutschem Recht geprüft und daran angepasst worden. Bei beiden Lizenzen handelt es sich um freie Softwarelizenzen mit beschränktem Copyleft-Effekt. ◇



6

HINTERGRUND

GESETZGEBUNG
RECHTLICHE PRAXIS
WIRTSCHAFT
KULTUR
TECHNIK

GESETZGEBUNG

Das Urheberrecht ist keine einfache Materie. Für die, die es genau wissen wollen und sich für die rechtlichen Hintergründe interessieren, gibt es Antworten auf folgende Fragen: Woher kommt das Urheberrecht und wie ist es entstanden? Was ist Copyright und was ist Urheberrecht? Welche Unterschiede gibt es in den verschiedenen Ländern und was hat das mit der EU zu tun?

RECHTLICHE PRAXIS

Fallbeispiele beleuchten die Entwicklungen des Urheberrechts in der Praxis. Konkrete Fälle spiegeln die veränderten Bedingungen der Informationsgesellschaft und die Interessenskonflikte der betroffenen Parteien – Rechteinhaber, Konsumenten und Verwerter. Das Themenspektrum reicht von Abmahnungen, der Gültigkeit von sogenannten Shrink-Wrap-Lizenzen bis zu den Schwierigkeiten bei der Onlineberichterstattung.

WIRTSCHAFT

Bei den Auseinandersetzungen um das Urheberrecht geht es um handfeste wirtschaftliche Interessen: Allein die Musikindustrie setzt in Deutschland circa fünf Milliarden Euro jährlich um (laut Umsatzsteuerstatistik des Statistischen Bundesamtes 2001). Wer verdient, wer verliert, sind dabei Fragen, von denen ganze Wirtschaftszweige abhängen.

KULTUR

Das Urheberrecht soll Urheber schützen und ihnen einen Anreiz geben, neue Werke zu schaffen. Wie sich die künstlerische Praxis verändert hat, und ob das Urheberrecht damit noch mithalten kann, gehört zu den Problemen, mit denen sich Künstler und Philosophen beschäftigen. Vor allem in Zeiten kultureller Umbrüche fragen Künstler nach der Rolle des Urheberrechts in der künstlerischen Produktion.

TECHNIK

Die Probleme um Urheberschaft, Verbreitungsrecht und Kopierschutz sind direkte Auswirkungen der technologischen Entwicklung der letzten zwei Jahrzehnte. Ohne die technischen Hintergründe und die Funktionsweise unterschiedlicher Anwendungen zu verstehen, ist es schwer zu beurteilen, wie Urheberrechte angewendet werden können.



6

GESETZGEBUNG

Robert A. Gebring

EINFÜHRUNG INS URHEBERRECHT **EINE KURZE GESCHICHTE**

Das Urheberrecht ist, historisch gesehen, eine vergleichsweise junge Entwicklung. Anders als große Teile des uns vertrauten Rechts wie beispielsweise Vertrags- oder Eigentumsrecht geht es nicht auf Vorbilder im antiken römischen Zivilrecht oder dem alten germanischen Stammesrecht zurück. Die Antike kannte kein Urheberrecht. Die Ursprünge des modernen Urheberrechts lassen sich im späten Mittelalter, an der Wende zur Neuzeit, ausmachen.

---- DER BUCHDRUCK UND SEINE FOLGEN ----

Während des größten Teils des Mittelalters fand die Wissensproduktion überwiegend in Klöstern statt. Dort wurden antike und frühchristliche Schriften aufbewahrt, handschriftlich kopiert, studiert, übersetzt, kommentiert und kompiliert.

Die Erfindung des Buchdrucks mit beweglichen Lettern durch Johannes Gutenberg Mitte des 15. Jahrhunderts in Mainz veränderte die Voraussetzungen für die massenhafte Herstellung von Kopien von Schriftwerken grundlegend. Erst mit Gutenbergs Verfahren war es möglich geworden, umfangreiche Schriftwerke in größerer Auflage zu bezahlbaren Preisen zu produzieren. Der neuen Technik stand die in der Renaissance gewachsene Nachfrage nach Ausgaben klassischer und moderner Schriftwerke gegenüber. Die Voraussetzungen für die Entstehung von Druckindustrie und Büchermarkt waren geschaffen.

---- DIE DRUCKERPRIVILEGIEN ----

Recht schnell zeigte sich allerdings auf den neu entstehenden Markt auch unliebsame Konkurrenz: die Nachdrucker. Die Nachdrucke waren oft schlechter ausgestattet und wurden auf billigerem Papier gedruckt, damit sie günstiger verkauft werden konnten. Der ursprüngliche Drucker stand dann vor dem Problem, dass die Nachfrage nach

seinen aufwändigeren Ausgaben sank. Für das Problem der Nachdrucke wurden recht schnell pragmatische Lösungen gefunden. Eine große Rolle spielten dabei sogenannte Druckerprivilegien, die etwa ab 1475 einzelnen Druckern für eine gewisse Zeit (üblich waren zwei Jahre) das ausschließliche Recht zum Druck einer bestimmten Schrift zusprachen.

In Anbetracht der territorialen Zersplitterung der deutschen Länder und der damit verbundenen Vielfalt der Rechts- und Herrschaftsverhältnisse ist klar, dass es ein einheitliches Privilegienwesen nicht geben konnte. Schon in der nächsten größeren Stadt, spätestens aber an der Landesgrenze, war ein Druckerprivileg meist nicht mehr viel wert.

---- DER BUCHHANDEL ----

Der Entstehung des Druckgewerbes folgte die Bildung des Buchhandels auf dem Fuße, was zusammen und auf längere Sicht die Entwicklung des Schriftstellergewerbes begünstigte. Bücher wurden bereits ab den Sechzigerjahren des 15. Jahrhunderts in etablierten Messestädten wie Frankfurt am Main oder Leipzig gehandelt. Wissen und Wissensproduktion wurden so der marktwirtschaftlichen Logik von Angebot und Nachfrage unterworfen. Mit dem Erstarken des städtischen Bürgertums, der Durchsetzung einer humanistischen Weltauffassung und dem Anwachsen des grenzüberschreitenden Handels etablierte sich allmählich ein Markt für zeitgenössische Literatur. Für Nachschub sorgten humanistische Gelehrte in ganz Europa. Manche von ihnen überließen den Druckern ihre Manuskripte kostenlos, andere gegen ein vergleichsweise geringes Entgelt. Mit der Überlassung der Manuskripte erwarb der Drucker nach üblicher Auffassung alle Rechte daran.

6

---- ORIGINALITÄT UND PLAGIAT ----

Gegen den regen Handel mit ihren Büchern hatten die Gelehrten nichts einzuwenden, im Gegenteil, ihnen war daran gelegen, ihre Ideen möglichst schnell und weit zu verbreiten. Preiswerte Bücher leisteten einen großen Beitrag dazu. Allerdings häuften sich Plagiatsvorwürfe der Gelehrten untereinander. Sie warfen sich wechselseitig vor, einander die Ideen gestohlen zu haben. In diesen Streitigkeiten zeigt sich die Spannung zwischen den noch existierenden Überresten der mittelalterlichen Kultur des

Kopierens und Kommentierens und den aufkommenden Vorstellungen von Originalität, Autorenschaft und der Beanspruchung geistigen Eigentums, genauer gesagt, der Urheberschaft an Ideen.

---- DIE ERSTEN URHEBERRECHTSGESETZE ----

Dass es lange gedauert hat, bis Anfang des 19. Jahrhunderts nach und nach in verschiedenen deutschen Ländern Urheberrechtsgesetze erlassen wurden, war den Religionskriegen infolge der Reformation und der deutschen Kleinstaaterei geschuldet. In den zentralistischen Staaten Frankreich und England, und auch in den neu gegründeten USA, vollzog sich dieser Prozess zum Teil erheblich schneller. So wurde in England, wo William Caxton 1476 in London die erste Druckerei nach Gutenberg'schem Vorbild einrichtete, bereits 1557 von Königin Mary I. ein privat verwaltetes Urheberrechtssystem geschaffen, für das die „Company of Stationers of London“ zuständig war. Dieses System bestand bis 1709, als es durch das erste moderne Urheberrechtsgesetz, das „Statute of Anne“, abgelöst wurde.

---- ENGLAND: STATUTE OF ANNE ----

Mit dem Statute of Anne wurde 1709 erstmalig dem Autor eines Werks das Recht auf die Herstellung von Kopien für begrenzte Zeit zugesprochen. Königin Anne verfolgte mit dem neuen Gesetz von 1709 das Ziel, das Lernen zu fördern, wie es im Gesetz heißt. Das von ihr geschaffene Kopierrecht der Autoren – das Copyright der Autoren – war Mittel zum Zweck, diente also ausdrücklich der Verfolgung des öffentlichen Interesses.

---- USA: COPYRIGHT-KLAUSEL IN DER VERFASSUNG ----

Am britischen Vorbild orientierten sich auch die noch jungen Vereinigten Staaten von Amerika. Die 1790 verabschiedete Verfassung enthielt eine sogenannte Copyright-Klausel, die den Kongress ermächtigte, „den Fortschritt in der Wissenschaft und den nützlichen Künsten zu fördern, Autoren und Erfindern für begrenzte Zeit das ausschließliche Recht an ihren Werken und Erfindungen zuzusichern“.

---- FRANKREICH: DROIT D'AUTEUR ----

Frankreich folgte wenig später. Während der französischen Revolution wurde zwischen 1791 und 1793 eine Reihe von Gesetzen erlassen, die zusammen den Corpus des Urheberrechts (französisch: droit d'auteur) bildeten. Auch hier wurden die ausschließlichen Rechte zur Verwertung den jeweiligen Urhebern zugesprochen. Das französische Konzept führte die Persönlichkeitsrechte ein. Dahinter verbarg sich die Vorstellung, dass Urheber in einer so besonderen Beziehung zu den von ihnen geschaffenen Werken stehen, dass ihnen bestimmte Rechte, etwa das Recht, als Urheber genannt zu werden, von niemandem genommen werden durften. Die Idee von unabdingbaren Urheber-Persönlichkeitsrechten war prägend für die weitere Entwicklung nationaler Urheberrechtsgesetze in Kontinentaleuropa.

---- ZWEI URHEBERRECHTSKONZEPTIONEN ----

Zum Ende des 18. Jahrhunderts gab es also zwei in ihren Grundsätzen sehr unterschiedliche Urheberrechtskonzeptionen. Das im angloamerikanischen Rechtsraum entstandene Copyright-Regelwerk hatte das öffentliche Interesse an Wissensproduktion und -verbreitung zum Ausgangspunkt eines zeitlich und umfänglich beschränkten, exklusiven Rechts am Kopieren von Werken. Das kontinentale, französische Modell hingegen setzte den Schöpfer und seine Persönlichkeitsrechte an den Anfang. Die deutschen Länder orientierten sich infolge der historischen Entwicklung nach der Eroberung durch Napoleons Heere am französischen Vorbild.

---- FRÜHES DEUTSCHES URHEBERRECHT ----

6

Schon früh setzten sich die deutschen Buchhändler, besonders die Großbuchhändler in Norddeutschland, für ein spezielles Verlagsrecht ein. Aber erst in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts waren größere Fortschritte bei diesen Bemühungen zu verzeichnen. Privilegien für Drucker und Buchhändler wurden zunehmend durchsetzbar.

Mit Napoleons Feldzügen und der Eroberung der deutschen Länder hielt dort schließlich französisches Recht Einzug. Als erstes deutsches Land führte 1810 Baden im neuen Landrecht ein angepasstes Urheberrecht nach französischem Vorbild ein,

das den Zeitraum für den Schutz der Werke auf die Lebenszeit des Urhebers festlegte. Mit dem „Gesetz zum Schutze des Eigenthums an Werken der Wissenschaft und Kunst in Nachdruck und Nachbildung“ setzte Preußen 1837 eines der modernsten und umfassendsten Urheberrechtsgesetze der damaligen Zeit in Kraft.

Auf Initiative des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels, der den grenzüberschreitenden Handel mit Büchern und Kunstwerken vereinfachen wollte, wurde 1886 von mehreren europäischen Ländern das erste internationale Abkommen zum Urheberrecht – die „Berner Übereinkunft“ – unterzeichnet. Aus dem historisch gewachsenen Territorialschutz wurde so ein quasi internationaler Urheberrechtsschutz, der seitdem mehrfach erweitert und verstärkt worden ist.

Im Jahr 1870 verabschiedete der Norddeutsche Bund auf Drängen des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels ein „Gesetz betreffend das Urheberrecht an Schriftwerken, Abbildungen, musikalischen Kompositionen und dramatischen Werken“. Nach der Gründung des Deutschen Kaiserreichs im Jahr 1871 wurde das Gesetz für das ganze Gebiet des Deutschen Reiches unter der Bezeichnung „Gesetz betreffend das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste“ übernommen.

---- DAS MODERNE DEUTSCHE URHEBERRECHT ----

Im zwanzigsten Jahrhundert hat sich die Entwicklung im nationalen wie im internationalen Rahmen zunehmend beschleunigt. In recht kurzer Folge wurden zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts neue Gesetze zum Schutz von Urheberinnen und Urhebern sowie Verwertern erlassen und parallel dazu Interessenbünde geschlossen: die Anstalt für musikalische Aufführungsrechte (AFMA, 1903), die Genossenschaft Deutscher Tonsetzer (GDT, 1903) und 1915 die Genossenschaft zur Verwertung musikalischer Aufführungsrechte (GEMA).

Bereits 1901 trat das „Gesetz betreffend das Urheberrecht an Werken der Literatur und der Tonkunst“ in Kraft. Zur Berücksichtigung der Verwerterinteressen wurde es im selben Jahr ergänzt durch das „Gesetz über das Verlagsrecht“ (Verlagsgesetz). Es folgte wenig später, 1907, das „Gesetz betreffend das Urheberrecht an Werken der bildenden Kunst und Fotografie“. Auf internationaler Ebene wurde die 1886 geschlossene Berner Übereinkunft ein Jahr später, 1908, überarbeitet und ist heute als „Revidierte Berner Übereinkunft“ gültig.

---- KOPIERTECHNIK UND PRIVATKOPIE ----

Die Beschleunigung in der Gesetzgebung ist einerseits den wachsenden technischen Vervielfältigungsmöglichkeiten geschuldet. Auf der anderen Seite hat der Umfang kreativer, urheberrechtlicher Arbeit stetig zugenommen. Immer mehr Menschen verdienten mit Tätigkeiten ihren Lebensunterhalt, die der jeweilige Gesetzgeber für urheberrechtlich schützenswert hielt.

Ab Anfang der Fünfzigerjahre übte die technische Entwicklung erneut großen Druck auf die Urheberrechtsentwicklung aus. AEG und Grundig brachten 1951 erste Tonbandgeräte für den Heimgebrauch auf den Markt. Auf diese Weise hielt die Möglichkeit, Musik zu reproduzieren Einzug in die Privathaushalte. Unter Verwertern und professionellen Musikern wurde diese Entwicklung überwiegend ablehnend aufgenommen. In mehreren Prozessen gegen die Firma Grundig versuchte die GEMA, ein Verbot der Geräte durchzusetzen. Im Jahr 1964 erzielten sie einen Teilerfolg vor dem Bundesgerichtshof. Dem Urteil zufolge war der Gerätehersteller an einer unerlaubten Handlung beteiligt. Der Vertrieb der Geräte sei nur dann zulässig, wenn dafür eine Abgabe an eine Verwertungsgesellschaft – die Geräteabgabe – gezahlt würde, so der BGH. Mit dieser Abgabe sollten Rechteinhaber für die entgangenen Einnahmen aus privat kopierter Musik entschädigt werden. Damit wurde die Grundlage für die Privatkopie gelegt.

Den Ansatz des BGH übernahm der Gesetzgeber bei der Neufassung des Urheberrechts im Jahr 1965. Auf der einen Seite wurde den Tonträgerherstellern ein ausschließliches Vervielfältigungs- und Verbreitungsrecht eingeräumt. Auf der anderen Seite wurde dieses Recht zugunsten der Hersteller von Tonbandgeräten eingeschränkt und eine Geräteabgabe zur Kompensation eingeführt. Für jedes verkaufte Tonbandgerät floss ein Teil des Verkaufspreises an die Zentralstelle für Private Überspielungsrechte (ZPÜ), die sie an die für Musikrechte zuständigen Verwertungsgesellschaften weiterleitete.

Größere Ergänzungen und Überarbeitungen des deutschen Urheberrechts erfolgten 1973, 1985 und 1990. In den Neunzigerjahren ging die Initiative zunehmend auf internationale Akteure wie die EU, die Welthandelsorganisation und die Weltorganisation für geistiges Eigentum über.

---- IMMATERIALGÜTERRECHT UND GEISTIGES EIGENTUM ----

Das Urheberrecht gehört ebenso wie das Patent- oder Markenrecht (es gibt noch eine Reihe weiterer Schutzrechte) zum sogenannten Immaterialgüterrecht. Hinter dieser Bezeichnung verbirgt sich ein spezieller Rechtsschutz für ideelle Gegenstände, der dem Schutz für das Eigentum an materiellen Gegenständen ähnlich ist: So, wie der Eigentümer eines materiellen Gegenstands, etwa eines Fahrrades, anderen dessen Nutzung verbieten oder erlauben kann, haben die Besitzer von Immaterialgüterrechten die Möglichkeit, anderen die Nutzung ihrer Werke, Erfindungen oder Marken zu gestatten – oder eben nicht. Im Laufe der Zeit hat sich dafür der Begriff geistiges Eigentum etabliert.

Betrachtet man Umfang und Reichweite des Schutzes, so gibt es zwar viele Gemeinsamkeiten zwischen materiellem und immateriellem (geistigem) Eigentum, aber auch gravierende Unterschiede. Nehmen wir zum Beispiel ein Buch. Das immaterielle (geistige) Eigentum an diesem Buch gehört dem Autor oder der Autorin, während das materielle Eigentum an dem einzelnen Exemplar seinem Besitzer zusteht.

Dabei ist allerdings eine wichtige Einschränkung zu beachten. Der Inhalt wird immer nur in der konkreten Form geschützt, die ihr Urheber geschaffen hat. Nicht geschützt sind hingegen die eher abstrakten Ideen, auf denen der Inhalt basiert. Dieses Prinzip der Unterscheidung zwischen abstrakter Idee und konkreter Gestalt eines Kunstwerks gilt nicht nur für Bücher, sondern auch für alle anderen vom Urheberrecht geschützten Gegenstände.

---- IMMATERIALGÜTERRECHTE ALS VERWERTUNGS-
MONOPOLE ----

Immaterialgüterrechte sind Verbotsrechte. Das Urheberrecht gibt den Schöpferinnen und Schöpfern geschützter Werke die Kontrolle darüber, was damit geschehen darf und was nicht. So können sie die Veröffentlichung ihrer Werke verbieten, die Vervielfältigung oder die Verbreitung von Kopien. Wirtschaftlich gesehen gibt ihnen das Gesetz ein Monopol auf die Verwertung ihrer Werke. Die ökonomische Begründung für Urheber- und auch Patentschutz liegt in dessen Funktion, Investitionen in die Schaffung neuer Werke beziehungsweise Erfindungen zu stimulieren.

---- INVESTITIONSSCHUTZ UND ANREIZ ----

Monopole auf die Produktion und den Vertrieb bestimmter Waren, wie sie durch Urheber- und Patentrecht errichtet werden, greifen tief in die Berufsfreiheit und den freien Warenverkehr ein. In einer Marktwirtschaft sind solche Einschränkungen des freien Wettbewerbs verfassungsrechtlich nur mit dem öffentlichen Interesse zu begründen.

Da bei ungehindertem Nachdruck das Finanzierungsmodell für die Buchproduktion grundsätzlich in Frage gestellt würde, könnte es auf Dauer zu einer Unterversorgung mit Büchern kommen. Um das zu vermeiden, soll das Urheberrecht den Verlagen ermöglichen, ihre Investitionen über längere Zeiträume hinweg zu amortisieren. Dazu wird der Wettbewerb durch Nachdrucker gesetzlich unterbunden. Die Aussicht auf Gewinn aus dem Verkauf von Büchern soll darüber hinaus für Autorinnen und Autoren Anreiz sein, neue Bücher zu schreiben. Und für die Verlage soll es Anreiz sein, neu geschriebene Bücher zu vermarkten. Beide Elemente zusammen genommen, Investitionsschutz und Anreiz, sollen eine ausreichende Versorgung mit Literatur beziehungsweise urheberrechtlich geschützten Werken aller Art sicherstellen.

---- URHEBERRECHT UND INFORMATIONSFREIHEIT ----

Das Urheberrecht sichert den Schöpfern kreativer Werke eine ganze Reihe exklusiver Rechte an der Nutzung der Werke zu. Damit die Nutzungsmöglichkeiten nicht so weit eingeschränkt werden, dass das öffentliche Interesse zur Nutzung geschützter Werke über Gebühr beeinträchtigt wird, sieht das Urheberrecht bestimmte Ausnahmen für die Nutzung vor. Diese heißen Schrankenbestimmungen und ermöglichen es unter bestimmten Umständen, geschützte Werke auch ohne Erlaubnis der Rechteinhaber zu nutzen. Bekannte Beispiele dafür sind das Recht zu zitieren oder die Erlaubnis, für private Zwecke Kopien geschützter Werke anfertigen zu dürfen (die sogenannte Privatkopie).

Diese Balance zwischen exklusiven Schutzrechten und Ausnahmen soll ebenso wie die zeitliche Begrenzung des Urheberrechtsschutzes dafür sorgen, allen Bürgern die Teilhabe an den kulturellen Leistungen der Gesellschaft zu sichern. Nur so ist es möglich, dass Bürgerinnen und Bürger von ihrer verfassungsrechtlich geschützten Informationsfreiheit auch Gebrauch machen können.

---- DEUTSCHES URHEBERRECHT UND INTERNATIONALE
RAHMENBEDINGUNGEN ----

Seit Beginn der Neunzigerjahre hat sich die Häufigkeit der Änderungen am Urheberrechtsgesetz drastisch erhöht, wobei Harmonisierungsbestrebungen auf internationaler Ebene die wesentliche Triebkraft darstellten. Urheberrechtsschutz für Software wurde aufgrund einer EU-Richtlinie 1993 eingeführt; das Vermiet- und Verleihrecht für geschützte Werke 1995 geändert; im selben Jahr wurden die Schutzfristen den EU-Vorgaben angepasst und zwei Jahre später, 1997, ein Sonderschutz für Datenbanken eingeführt.

Eine Zäsur markierte die Urheberrechtsnovelle von 2003, mit der die EU-Richtlinie „zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft“ von 2001 (RL 2001/29/EG) teilweise in deutsches Recht umgesetzt wurde. Die Richtlinie diente der EU-weiten Umsetzung zweier Verträge – des WIPO-Urheberrechtsvertrags (WIPO Copyright Treaty, WCT) und des WIPO-Vertrags über Darbietungen und Tonträger (WIPO Performances and Phonograms Treaty, WPPT) –, die im Rahmen der Weltorganisation für geistiges Eigentum (WIPO) ausgearbeitet und 1996 von den einzelnen EU-Mitgliedstaaten im Zuge ihrer WIPO-Mitgliedschaft unterzeichnet worden waren. Mit der Richtlinie wurde erstmalig ein gesetzlicher Schutz für „technische Maßnahmen“ eingeführt, der die Umgehung von Kopierschutzmaßnahmen und digitalem Rechtemanagement (DRM) unter Strafe stellt. Zugleich wurde Verträgen zwischen Anbietern und Konsumenten über die Nutzung geschützter Inhalte der Vorrang gegenüber den gesetzlichen Bestimmungen eingeräumt.

Da die Umsetzung nur in Teilen erfolgte, gab man ihr die Bezeichnung „Erster Korb“. Sofort nach dessen Verabschiedung durch Bundestag und Bundesrat begann der Gesetzgeber damit, die ausstehenden Teile unter dem Titel „Zweiter Korb“ in einen Gesetzentwurf zu gießen. Dieser wurde nach fast vierjähriger Auseinandersetzung unter Parteien, Verbänden und Experten aus der Wissenschaft am 5. Juli 2007 vom Parlament verabschiedet und trat im Januar 2008 in Kraft.

---- DER KAMPF UMS DIGITALE URHEBERRECHT ----

Seit Beginn der Neunzigerjahre des 20. Jahrhunderts beobachten wir eine zunehmende Beschleunigung der Anstrengungen, das Urheberrecht den geänderten tech-

nischen und wirtschaftlichen Umständen anzupassen. Daneben lässt sich auch das Gegenteil beobachten: Es werden Technologien entwickelt, die die Praxis der Nutzung urheberrechtlich geschützter Werke dem Urheberrecht anpassen sollen. Ihren Ausgang nahm diese Entwicklung in den USA.

Mit der Ausbreitung digitaler Kopiertechnologien wie Disketten, Scanner, CD-Brenner, DVD-Brenner und Internet-Tauschbörsen in den Privathaushalten sind die traditionellen Verwertungsketten in der international von US-Firmen dominierten Musik-, Verlags- und Filmbranche unter Druck geraten. War es bis dahin relativ einfach möglich, die massenhafte Vervielfältigung und Vermarktung digitaler Inhalte zu kontrollieren, gab es mit einem Mal private Konkurrenz in einem Umfang, der das Kerngeschäft der Medienindustrien bedrohte. Eine Reaktion darauf war die Forderung von Vertretern der Medienindustrien und sie unterstützender Politiker, das Urheberrecht zu verschärfen. In den USA wurden entsprechende Stimmen bereits Anfang der Neunzigerjahre laut, in Europa einige Zeit später.

---- DIE FÜHRUNGSROLLE DER USA ----

Als die Clinton-Regierung 1995 im Rahmen ihrer „National Information Infrastructure Initiative“ ein sogenanntes Weißbuch für die Urheberrechtsnovellierung vorlegte, erntete sie heftigen Widerstand aus unterschiedlichen Richtungen. Experten wie die Juraprofessorin Pamela Samuelson von der Universität Berkeley in Kalifornien sprachen in diesem Zusammenhang gar von Urheberrechts-Maximalismus. Engagierte Wissenschaftler, Bibliothekare, Telefonkonzerne und Internetprovider machten Front gegen den Vorstoß der Clinton-Regierung – mit Erfolg: Die eingebrachten Gesetzentwürfe zur Umsetzung der Vorschläge aus dem Weißbuch blieben 1996 im US-Kongress hängen.

6

Doch die Urheber des unter Federführung des ehemaligen Leiters des US-Patentamts, Bruce Lehman, erarbeiteten Kurses zur Urheberrechtsverschärfung gaben nicht auf. Sie entschlossen sich, auf einem Umweg doch noch zum Erfolg zu kommen. Binnen kurzer Zeit legte die US-Delegation der Weltorganisation für geistiges Eigentum (WIPO) Entwürfe für internationale Verträge im Bereich des Urheberrechts und der sogenannten verwandten Schutzrechte vor. In den Entwürfen fanden sich die im US-Kongress durchgefallenen Vorschläge teils wörtlich wieder.

Bei der WIPO, einer Unterorganisation der UNESCO, stießen die meisten Vorschläge aus den USA auf wenig Zustimmung. In einigen wesentlichen Punkten

fanden die Ideen von Bruce Lehman und seinen Unterstützern aus der Musik- und Filmindustrie aber doch Eingang in den WIPO-Urheberrechtsvertrag (WCT) und den WIPO-Vertrag über Darbietungen und Tonträger (WPPT).

Als grundsätzliche Neuerung wurde ein – teils strafrechtlich bewehrter – Schutz für technische Maßnahmen zum Schutz digitaler Inhalte völkerrechtlich verbindlich vorgeschrieben. Mit anderen Worten: Alle Vertragsunterzeichner verpflichteten sich, Kopierschutzverfahren und digitales Rechtemanagement gesetzlich gegen Manipulation und Umgehung zu schützen.

Die Delegierten der USA unterschrieben den Vertrag und wurden anschließend wieder beim US-Kongress vorstellig, um für die Ratifizierung und Umsetzung zu werben. Dieses Mal war den Mitstreitern von Bruce Lehman mehr Erfolg beschieden und 1998 wurden die beiden WIPO-Verträge von 1996 mit dem „Digital Millennium Copyright Act“ (DMCA) umgesetzt.

Vier Jahre später, 2002, hatten genug Staaten die WIPO-Verträge ratifiziert, damit diese international Gültigkeit erlangten. Der DMCA diente Gesetzgebern in aller Welt als Vorbild bei der Umsetzung der WIPO-Verträge. Auf der anderen Seite war er den Gegnern einer weitreichenden Urheberrechtsverschärfung ein warnendes Beispiel. Die Proteste, die sich in den USA im Zusammenhang mit der Formulierung und Verabschiedung des DMCA abgespielt hatten, wiederholten und verstärkten sich international.

---- DIE EU-STRATEGIE ----

Besonders in Europa bildeten sich teils länderübergreifende Initiativen zur Bekämpfung der WIPO-Vorgaben. Der Widerstand wurde dadurch befördert, dass die Europäische Union die Initiative zur Umsetzung mit dem Argument der einheitlichen Umsetzung im Binnenmarkt an sich zog. Dabei wurde recht schnell deutlich, dass die EU das Urheberrecht über die Maßgaben der WIPO hinaus verschärfen wollte.

Den Hintergrund der EU-Pläne bildete das 1995 verabschiedete, unter der Federführung des damaligen EU-Binnenmarktkommissars, Martin Bangemann, erarbeitete „Grünbuch zum Urheberrecht und den verwandten Schutzrechten in der Informationsgesellschaft“. Im Grünbuch wurde schwerpunktmäßig erörtert, welche Konsequenzen die Digitalisierung urheberrechtlich geschützter Werke haben wird und wie der europäische Gesetzgeber darauf reagieren sollte. Das Grünbuch selbst war im größeren Rahmen der Initiative „Dienste in der Informationsgesellschaft: Aufbau eines

ordnungspolitischen Rahmens“ erstellt worden. Zur gleichen Zeit hatten sich auf dem G7-Gipfel in Brüssel die großen Industriestaaten auf einen umfassenden Schutz geistiger Eigentumsrechte im Digitalzeitalter verständigt.

Die Umsetzung der WIPO-Verträge traf auf EU-Ebene auf teils heftigen Widerstand einzelner EU-Mitgliedstaaten. Um das Vorhaben nicht ganz scheitern zu lassen, entschied man sich schließlich, in der geplanten Richtlinie „zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft“ (RL 2001/29/EG) eine Zweiteilung der Rechtsvorschriften vorzunehmen. Alle weitgehend unstrittigen Punkte wurden als verbindliche Vorschriften formuliert. Die übrigen, strittigen Punkte wurden in einem Katalog mit fakultativen Bestimmungen zusammengefasst. So sollte die EU-weite Umsetzung der WIPO-Verträge garantiert werden.

---- DIE POLITIK DER EU-MITGLIEDER ----

In den einzelnen Staaten entbrannte angesichts der mit der Richtlinie auf die Betroffenen zukommenden Änderungen heftiger Streit um die freiwilligen Bestimmungen. Die Rechteinhaber wollten verständlicherweise so wenige Ausnahmen wie möglich vom exklusiven Schutz ihrer Werke, weshalb sie überall in Europa die Gesetzgeber drängten, möglichst keine oder nur sehr wenige der fakultativen Bestimmungen in nationales Recht zu übernehmen. Im Gegenzug formierte sich der Protest entlang der jeweiligen Urheberrechtstraditionen und der Betroffenheit unterschiedlicher gesellschaftlicher Gruppen. So kämpften Bibliothekenverbände für eine auf sie zugeschnittene Ausnahme und lose Interessenvertretungen von Verbrauchern für die Privatkopie.

Die Intensität der Proteste variierte von Land zu Land. In Ländern wie Deutschland, in denen die Privatkopie seit Jahrzehnten geltende Rechtspraxis darstellte, wurde energischer für deren Erhalt gekämpft als in England, wo private Kopien immer schon illegal waren. Auf der anderen Seite fielen die Lobbybemühungen der Rechteinhaber in jenen Ländern besonders stark aus, in denen viele und große Verlage, Musikfirmen oder Filmverleiher angesiedelt sind. Insgesamt betrachtet gehörten die Rechteinhaber zu den Siegern und die Werknutzer zu den Verlierern. Das bedeutet, dass die Gesetzgeber in den meisten EU-Staaten von den Ausnahmebestimmungen nur wenig Gebrauch gemacht haben.

----- URHEBERRECHT IM ALLTAG -----

Der Gesetzgeber reagiert auf die technische Entwicklung und das Verhalten der Internetnutzer mit häufigen Änderungen und Verschärfungen des Urheberrechts. Auf EU-Ebene sind mehrere Richtlinien in Vorbereitung, die weitere drastische Urheberrechtsverschärfungen mit sich bringen werden. So könnten in absehbarer Zeit selbst geringfügigste Urheberrechtsverletzungen mit hohen Geld- oder gar Gefängnisstrafen sanktioniert werden.

Das alles hat zur Folge, dass die Nutzung geschützter Werke immer stärker gesetzlichen Einschränkungen unterworfen wird. Handlungen, die ehemals den Schutz der Privatsphäre genossen haben, unterliegen jetzt dem Urheberrecht. Auch ist der Kreis der vom Urheberrecht betroffenen Akteure stetig größer geworden. Inzwischen regelt das Urheberrecht nicht nur die Verhältnisse zwischen Urhebern, Verwertern und Öffentlichkeit. Nein, auch Gerätehersteller, Internetprovider und Dienstleister sind betroffen.

Es fällt unter diesen Umständen allen Betroffenen immer schwerer, den Überblick darüber zu behalten, was erlaubt und was verboten ist. Für unerlaubte Handlungen drohen jedoch empfindliche Strafen, von hohen Entschädigungszahlungen bis hin zu langjährigen Haftstrafen. Darum ist es umso wichtiger, sich rechtzeitig zu informieren. ◇

Till Kreuzer

EUROPÄISCHER HINTERGRUND DIE HARMONISIERUNG DES URHEBERRECHTS

So frei wie man vielleicht denken mag, ist der deutsche Bundestag bei der Verabschiedung von neuen Urheberrechtsnormen nicht. Die Entwicklung des Urheberrechts wird seit Anfang der Neunzigerjahre erheblich durch die europäische Gesetzgebung beeinflusst.

---- EUROPÄISCHE VORGABEN FÜR DAS DEUTSCHE RECHT ----

Die EU kann für die Regelungen auf dem Gebiet des Immaterialgüterrechts (zum Beispiel des Urheber-, Patent-, Marken- und Geschmacksmusterrechts) Vorgaben erteilen. Geschieht dies, wie üblich, in Form von EU-Richtlinien, müssen die Gesetzgeber der Mitgliedsstaaten die europäischen Vorgaben in einer bestimmten Frist in nationales Recht überführen (umsetzen). Tun sie dies nicht oder nicht rechtzeitig, drohen Verletzungsverfahren.

Seit 1991 hat die EU acht sogenannte Harmonisierungsrichtlinien auf dem Gebiet des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte verabschiedet. Diese Rechtsakte dienen dazu, das Urheberrecht anzugleichen und Unterschiede in den Rechtsordnungen der einzelnen Mitgliedsstaaten zu verringern oder aufzuheben. Vereinheitlicht wurden in diesem Zuge zum Beispiel das (Urheber-) Recht an Computerprogrammen, Datenbanken, Kabel- und Satellitensendungen, die urheberrechtliche Schutzdauer, die Rechte der ausübenden Künstlerinnen und Künstler, Tonträgerhersteller und Sendeunternehmen.

Von besonderer Bedeutung ist vor allem die „Richtlinie zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der Verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft“ (RL 2001/29/EG). Diese regelt die Rechte im digitalen und insbesondere im Onlinebereich sowie die urheberrechtlichen Schrankenbestimmungen. Die verpflichtenden Bestimmungen aus dieser sogenannten InfoSoc-Richtlinie hat der deutsche Gesetzgeber durch den Ersten Korb in deutsches Urheberrecht umgesetzt. Die InfoSoc-Richtlinie selbst geht zurück auf Verpflichtungen aus zwei

internationalen Urheberrechtsabkommen, dem WIPO Copyright Treaty (WCT) und dem WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT).

---- GIBT ES NUN EIN EUROPÄISCHES URHEBERRECHT? ----

Angesichts der Anzahl der Harmonisierungsmaßnahmen kann man sagen, dass so etwas wie ein europäisches Urheberrecht existiert. Man spricht von einem „acquis communautaire“ (gemeinschaftlicher Besitzstand) des Urheberrechts. Das heißt nicht, dass die deutschen, niederländischen, italienischen und andere Urheberrechtsgesetze nun nicht mehr oder nur noch eingeschränkt gelten würden. Man wird auch ein Europäisches Urheberrechtsgesetzbuch vergeblich suchen. Vielmehr wird das Urheberrecht nach wie vor durch die Gesetze der einzelnen Staaten geregelt. Die Aktivitäten der EU dienen lediglich dazu, die nationalen Gesetzgeber zu verpflichten, ihre jeweiligen Gesetze an die Vorgaben der EU-Richtlinien anzupassen. Hierdurch kommt es zu einer Angleichung der innerstaatlichen Rechtsordnungen in den Mitgliedstaaten.

Eine völlige Identität der Urheberrechtsordnungen in den EU-Staaten wurde hierdurch jedoch nicht erreicht – nicht einmal annähernd. Vielmehr gibt es auch im EU-Raum sehr viele Unterschiede in den Urheberrechtsgesetzen der einzelnen Länder. Zum einen sind einige Regelungsbereiche des Urheberrechts bislang nicht Gegenstand europäischer Richtlinien gewesen. Dies gilt insbesondere für das Urheberpersönlichkeitsrecht, das in Deutschland einen relativ hohen Stellenwert genießt, in den Copyright-Systemen (also in Irland und England) hingegen nur eine geringe Bedeutung hat. Diese Unterschiede haben eine europaweite Angleichung bisher verhindert. Zum anderen lassen die Richtlinien bei ihrer Umsetzung üblicherweise einen mehr oder weniger großen Spielraum, in dessen Rahmen die nationalen Gesetzgeber Entscheidungsfreiheit genießen. Dies kann sowohl dazu führen, dass sich die innerstaatlichen Regelungen auch nach Umsetzung einer Richtlinie noch inhaltlich unterscheiden, als auch dazu, dass manche Staaten eine Regelung vorsehen, andere hingegen nicht.

Die InfoSoc-Richtlinie hat den Mitgliedstaaten bei der Regelung der Schrankenbestimmungen (die Beschränkungen des Urheberrechtsschutzes festlegen) eine so große Entscheidungsfreiheit belassen, dass nur ein geringer Harmonisierungsgrad erzielt werden konnte. Zwar enthält die Richtlinie die Vorgabe, keine Schranken vorzusehen, die in ihrem – abschließenden – Katalog von Bestimmungen nicht enthalten sind, abgesehen von einer einzigen Ausnahme war die Umsetzung der Schranken-

bestimmungen aus der Richtlinie jedoch freiwillig. Dies hat dazu geführt, dass die Schrankenkataloge der einzelnen Mitgliedsstaaten nach wie vor erheblich voneinander abweichen.

---- EINGESCHRÄNKTE REGELUNGSFREIHEIT FÜR DEN
DEUTSCHEN GESETZGEBER ----

Das Engagement der EU auf dem Gebiet des Urheberrechts hat zur Folge, dass der deutsche Gesetzgeber in seinen Entscheidungen über die Ausgestaltung des deutschen Urheberrechtsgesetzes weniger Freiheiten genießt. Immerhin aber ist er an den Verhandlungen über die europarechtlichen Regelungen beteiligt und kann hierauf nicht unerheblich Einfluss nehmen. Dennoch: Bei europäischen Gesetzgebungsverfahren sitzen alle EU-Mitgliedstaaten gemeinsam am Tisch. Die zu bewältigen Interessengegensätze sind hier naturgemäß noch wesentlich größer als bei einer nationalen Rechtssetzung. Das Urheberrecht hat einen bedeutenden kulturellen und wirtschaftlichen Bezug, dessen Verständnis aus historischen, traditionellen und sonstigen Gründen in den einzelnen EU-Staaten zum Teil erheblich voneinander abweicht. Die notwendigen Kompromisse bei der Einigung auf europaweit geltende Regelungen erfordern also mitunter wesentliche Zugeständnisse, die nicht immer gemacht werden.

Diese Situation wird noch komplexer, wenn internationale Regelungen gefunden werden sollen. Im Urheberrecht gibt es auch internationale Verträge (zum Beispiel die Berner Übereinkunft, das TRIPS oder die WIPO-Verträge WCT und WPPT). Bei der Einigung auf solche Verträge müssen sich noch mehr Parteien verständigen als im EU-Raum, was zu größeren Meinungsverschiedenheiten und im Ergebnis zu immer weitgehenderen Kompromissen führt. Häufig sind die internationalen Regelungen daher nur wenig konkret und belassen einen großen Spielraum bei der Ordnung des nationalen Rechts.

Trotz aller Unzulänglichkeiten europäischer und internationaler Rechtssetzungsprozesse haben sie eine wichtige Bedeutung. Das Urheberrecht bezieht sich auf Nutzungshandlungen mit geschützten Werken. Diese Handlungen haben heutzutage immer mehr grenzüberschreitende Bezüge. Man denke allein an Internetangebote, die in der ganzen Welt abrufbar sind. Das bisherige Urheberrecht basiert auf dem Territorialitätsprinzip, das besagt, dass jedes Land in seinen Grenzen eigene Urheberrechte festschreiben darf. Unterscheiden sich die Regeln in den einzelnen Ländern

in wesentlichen Punkten, wächst die Unsicherheit der Nutzer über die Rechtmäßigkeit ihrer Handlungen ebenso wie die der Rechteinhaber über ihre Befugnisse. So ist der Fall denkbar, dass eine Wissenschaftlerin nach deutschem Recht zulässigerweise einen Aufsatz für Kollegen in einem europaweitem Forschungsverbund online zur Verfügung stellt, diese Handlung aber nach spanischem Recht verboten ist. Sie liefe dann Gefahr, hierfür nach spanischem Recht belangt zu werden. Wären alle Urheberrechtsordnungen dagegen gleich, könnte sie sich relativ leicht darüber informieren, was im In- und damit auch im Ausland zulässig ist. Daran zeigt sich die Bedeutung von internationaler Rechtsangleichung. Von einem weltweiten, internationalen Urheberrecht ist man gegenwärtig allerdings noch weit entfernt. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Internationale Zusammenhänge: Der Traum vom weltweit einheitlichen Urheberrecht > S. 256

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Übersicht über die EU-Richtlinien auf dem Gebiet des geistigen Eigentums mit Kurzbeschreibung und Verweis auf die Gesetzestexte > <http://europa.eu/scadplus/leg/de/s06020.htm>

Till Kreuzer

INTERNATIONALE ZUSAMMENHÄNGE DER TRAUM VOM WELTWEIT EINHEITLICHEN URheberRECHT

Das Urheberrecht regelt die Nutzung geistiger Erzeugnisse. Es hat damit von vornherein einen internationalen Bezug. Nutzungen können schließlich sowohl im In- als auch im Ausland vorgenommen werden. Steht etwa ein Text im Internet, kann er auf der ganzen Welt gelesen werden. Grenzen werden hierbei allenfalls durch Umstände gesetzt, die weder mit Politik noch mit Geografie zu tun haben. Diese liegen vor allem in der Sprache – mitunter aber auch im Recht.

---- DIE AUSGANGSLAGE: SCHUTZLÜCKEN DURCH TERRITORIALE BEGRENZUNG DER URHEBERRECHTSORDNUNGEN ----

So weit wie ein Internetangebot reicht das Urheberrecht nicht. Längst nicht: Es basiert nämlich auf dem Territorialitätsprinzip, das besagt, dass jeder Staat in seinen Grenzen eigene Urheberrechte festlegen darf und dass jedes einzelne Urheberrecht an den Grenzen des Staates endet, der es gewährt. Hierdurch kommt es zu einer Art räumlicher Zersplitterung. Es gibt nicht „das Urheberrecht“ für „das Werk“. Vielmehr bestehen zum Beispiel an einem Musiktitel deutsche, österreichische, schweizer, US-amerikanische – und so weiter – Urheberrechte. Zur Veranschaulichung kann man sich die rechtliche Situation wie ein Mosaik vorstellen: Die einzelnen Steinchen stehen für je ein nationales Urheberrecht. Alle Steinchen zusammen ergeben das international (nicht unbedingt weltweit) geltende Urheberrecht.

Ein wirklich weltweit wirkender Urheberrechtsschutz kann vor diesem Hintergrund nur erreicht werden, wenn alle Länder ihn – und zwar auch für Ausländer – gewähren. Zwingend ist das zunächst nicht. Da das Territorialitätsprinzip jedem Land die Entscheidung darüber überlässt, ob und wem es Urheberrechte zuerkennt, können Schutzlücken entstehen. Diese können – vor allem im Bereich der Internetnutzung – erhebliche Folgen haben. Will zum Beispiel ein amerikanischer Filmproduzent gegen einen Ring von Raubkopierern in Burkina Faso vorgehen, kann

es sein, dass er daran scheitert, dass Burkina Faso ihm schlicht keine Urheberrechte gewährt. „Copyright-Havens“ nennt man solche schutzfreien Gebiete, in die sich Internetanbieter, die sich in ihrem Heimatland auf rechtlich unsicherem Terrain bewegen, gerne und problemlos zurückziehen.

Schutzfreie Zonen werden jedoch immer seltener. Faktisch ist es so, dass die weltpolitische Lage es heute kaum noch einem Land erlaubt, keine Urheberrechte zu gewähren. Will ein Land sich in die internationale Staatengemeinschaft integrieren, vor allem den Wirtschaftsgemeinschaften anschließen, wie etwa der World Trade Organization (WTO), kommt es nicht umhin, ein Urheberrecht zu schaffen. Übrigens gewährt auch Burkina Faso Urheberrechte.

---- DAS MITTEL: INTERNATIONALE URHEBERRECHTSABKOMMEN ----

Um einen möglichst weltweiten Schutz des Urheberrechts zu erreichen, wurden schon im ausgehenden 19. Jahrhundert die ersten internationalen Verträge zum Schutz des Urheberrechts begründet. Im Vordergrund stehen bei diesen Abkommen zwei Zielsetzungen: Zum einen soll ein möglichst weltweiter Schutz der Urheberrechte etabliert und damit die negativen Wirkungen des Territorialitätsprinzips für Urheber und Rechteinhaber gemindert werden. Zum anderen soll ein gewisses Grundniveau für die Ausgestaltung der innerstaatlichen Urheberrechtsgesetze vorgeschrieben werden. Als völkerrechtliche Verträge haben die internationalen Urheberrechtsabkommen verbindliche Wirkung für die Mitgliedsstaaten. Gibt ein solches Abkommen zum Beispiel vor, dass das Vervielfältigungsrecht geschützt werden muss, sind die Länder verpflichtet, dies zu gewähren.

Der lange Zeit bedeutendste internationale Vertrag zum Urheberrecht ist die Revidierte Berner Übereinkunft (RBÜ). Diese wurde im Jahr 1886 verabschiedet und seither mehrmals geändert (zuletzt im Jahr 1979). Der RBÜ sind mittlerweile 162 Staaten beigetreten, man kann also von einer nahezu weltweit geltenden Konvention sprechen (aktuell – Stand Dezember 2006 – sind 194 unabhängige Staaten allgemein anerkannt). Die RBÜ ist damit so etwas wie die Mutter aller Urheberrechtskonventionen. Die meisten später geschaffenen internationalen Konventionen verweisen in ihren Bestimmungen auf die (ergänzende) Geltung der RBÜ (siehe zum Beispiel Artikel 9 Absatz 1 des Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights, sogenanntes TRIPS-Abkommen). Das viel jüngere TRIPS-Abkommen hat in Bezug auf die internationale Anerkennung des Urheberrechts sehr schnell zur

RBÜ aufgeschlossen. Die 1994 in Kraft getretene Konvention ist an die World Trade Organization (WTO) gekoppelt, sodass jeder Staat, der Mitglied der WTO werden will, auch TRIPS ratifizieren muss. Dieser Umstand erklärt die praktische Bedeutung der Konvention. Bereits nach elf Jahren seines Bestehens hatte TRIPS im Jahr 2006 150 Mitglieder (die Europäische Union als Staatenbund inbegriffen). Anders als die RBÜ – die vorrangig dem Schutz des geistigen Eigentums dient – ist TRIPS ein reines Handelsabkommen, das neben urheberrechtlichen auch Aspekte anderer Immaterialgüterrechte (unter anderem Patent- und Markenrechte) regelt. Das Abkommen dient in erster Linie dazu, Verzerrungen und Behinderungen des internationalen Handels zu verringern.

Ein weiterer Unterschied zur RBÜ liegt darin, dass TRIPS auch Regelungen über verwandte Schutzrechte, also die Rechte der ausübenden Künstlerinnen und Künstler, der Tonträgerhersteller und der Sendeunternehmen enthält. Detaillierte urheberrechtliche Schrankenbestimmungen sucht man im TRIPS-Abkommen dagegen vergebens. Hier findet sich nur der sogenannte Drei-Stufen-Test für Beschränkungen und Ausnahmen. Dieser lautet: „Die Mitglieder begrenzen Beschränkungen und Ausnahmen von ausschließlichen Rechten auf bestimmte Sonderfälle, die weder die normale Auswertung des Werkes beeinträchtigen noch die berechtigten Interessen des Rechtsinhabers unzumutbar verletzen.“ Hiermit werden nur die Grenzen gezogen, innerhalb derer jedes Land seine eigenen Urheberrechtsschranken bestimmen darf. Der auf diesem Weg zu erreichende Harmonisierungsgrad ist folglich gering.

Im Jahr 1996 kamen zu TRIPS und der RBÜ (und anderen Abkommen, auf die hier nicht näher eingegangen werden soll) zwei weitere internationale Urheberrechtsverträge hinzu, die als WIPO-Verträge bezeichnet werden. Der WIPO Copyright Treaty (WCT) regelt Fragen des Urheberrechts und der WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT) die der verwandten Schutzrechte von ausübenden Künstlerinnen, Künstlern und Tonträgerherstellern. Die WIPO-Verträge wurden verabschiedet, um die in die Jahre gekommene RBÜ fortzuentwickeln. Sie verweisen bezüglich der allgemeinen Regeln auf den Text der Berner Übereinkunft und fügen zusätzliche Rechte hinzu. Durch die WIPO-Verträge wurden vor allem die mittlerweile höchst umstrittenen Vorschriften für den urheberrechtlichen Schutz technischer Maßnahmen in das internationale Urheberrecht eingeführt. Da auch die Europäische Union die WIPO-Verträge ratifiziert hatte, musste sie deren Vorgaben umsetzen. Hierzu diente die InfoSoc-Richtlinie 2001/29/EG aus dem Jahr 2001. Die deutsche Umsetzung (sowohl der WIPO-Verträge als auch der Richtlinie) erfolgte durch den Ersten Korb, das „Gesetz zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft“.

---- DIE LÖSUNG: EINHEITLICHES URHEBERRECHT
DURCH MULTILATERALE URHEBERRECHTSABKOMMEN? ----

Auf dem Weg zu einer international einheitlichen Urheberrechtsordnung helfen diese Urheberrechtsabkommen nur bedingt weiter. Die hierin enthaltenen ordnungspolitischen Mittel sind nicht geeignet – und auch nicht dazu bestimmt – eine vollständig harmonisierte Weltordnung des Urheberrechts zu begründen. Die Urheberrechtskonventionen enthalten stets nur einen knappen Katalog an Mindestrechten. Detaillierte und umfassende Vorgaben für die nationalen Gesetze sucht man im Regelfall vergebens. Schrankenbestimmungen zum Beispiel sind im internationalen Urheberrecht nur vereinzelt geregelt. Die internationalen Urheberrechtsabkommen dienen im engeren Sinne dem Schutz von Ausländern, um die negativen Auswirkungen des Territorialitätsprinzips zu vermeiden. Abweichend von der hieraus erwachsenden Grundregel, dass jeder Staat nicht nur entscheiden kann, ob, sondern auch wem er Urheberrechte zugesteht, verordnen die Konventionen das Prinzip der Inländerbehandlung. Demnach muss ein Mitgliedsstaat Urhebern aus anderen Mitgliedsländern die gleichen Rechte gewähren, die er auch den eigenen Staatsangehörigen zugesteht.

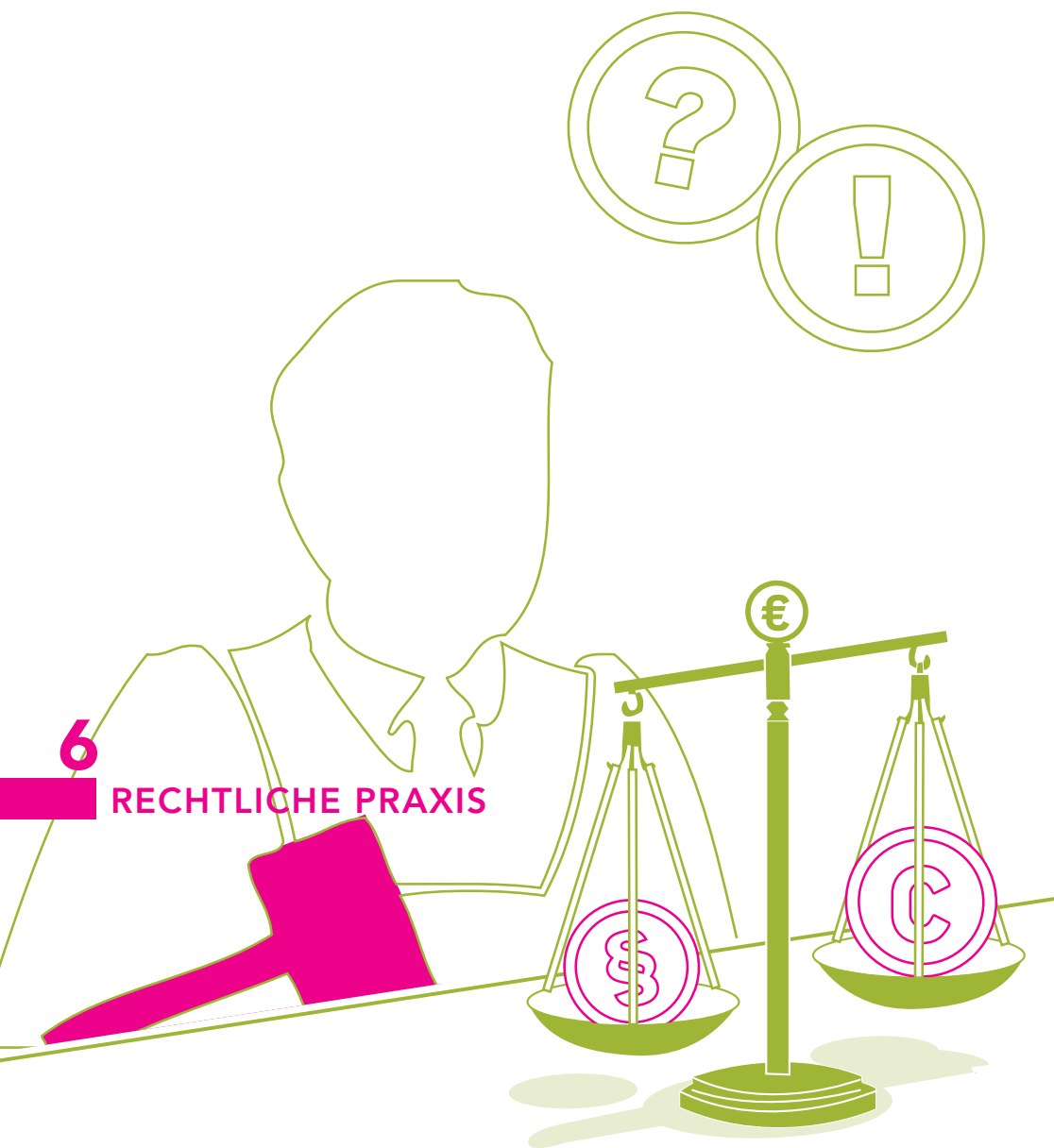
Neben der Gleichbehandlung versucht man durch die Vereinbarung von Urheberrechtsabkommen zu erreichen, dass möglichst viele Staaten zumindest einen Minimalschutz gewähren. Durch die Mindestrechte werden die Mitglieder verpflichtet, die wesentlichen Rahmenbedingungen für die Sicherung der Interessen vor allem der Rechteinhaber zu schaffen. Konkrete oder weitergehende Auflagen ergeben sich aus den internationalen Verträgen hingegen nicht. Dies lässt weiten Spielraum für die innerstaatlichen Gesetzgeber, der sehr unterschiedlich genutzt wird.

Es wäre also ein Irrtum, von der Existenz der internationalen Urheberrechtsverträge auf die Existenz einer einheitlichen internationalen Urheberrechtsordnung zu schließen. Das Gegenteil ist der Fall: Die Welt hat viele Urheberrechtsgesetze und die weichen zum Teil stark voneinander ab. Ob die Zukunft weitere Angleichungen erwarten lässt, bleibt abzuwarten. Internationale Urheberrechtsharmonisierung ist ein überaus ambitioniertes Vorhaben. Immerhin müssten hierfür Copyright- und kontinentaleuropäische Urheberrechtssysteme vereinheitlicht und die Interessen der Industrieländer mit denen der Entwicklungsländer unter einen Hut gebracht werden. Die mit dem Internet einhergehenden Schwierigkeiten bieten zwar Anlass genug, Bemühungen in diese Richtungen zu entfalten. Wie bald und ob diese Bemühungen überhaupt Früchte tragen, lässt sich im Augenblick jedoch nicht voraussehen. Zu gegensätzlich sind die Interessen und zu komplex der Regelungsbedarf. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Website der World Intellectual Property Organization – WIPO > www.wipo.int





6

RECHTLICHE PRAXIS

Till Kreuzer

EULA FRAGWÜRDIGE SOFTWARELIZENZEN

Alle, die schon mal ein Programm installiert haben, kennen das Verfahren: Die Software läuft erst, wenn man seitenlange Nutzungsbedingungen akzeptiert. Doch wer liest die schon? Dass sich Fallen darin verbergen können, ahnt man. Seit einiger Zeit mahnen die Verbraucherzentralen Computerprogramm- und Computerspielehersteller ab, weil sie deren Bedingungen für rechtswidrig halten. Doch was ist legal, was nicht? Wo lauern Risiken für die Nutzerinnen und Nutzer?

---- VERTRÄGE SIND EINZUHALTEN ----

Nahezu jedem Computerprogramm und Computerspiel liegen Nutzungs- oder Lizenzbestimmungen bei, die sogenannten EULA (End User Licence Agreements – Endbenutzer-Lizenzverträge). Sie geben dem Nutzer vor, was er mit einem Programm machen darf und was nicht.

Wenn der Benutzer merkt, dass die Regeln unfair sind, hat er sie meist schon per Mausclick akzeptiert. Fängt man dann an zu lesen, steht da etwas wie: „Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag (EULA) ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen ... und ...“.

Stimmt das? Hat man einen Vertrag geschlossen, an den man sich unter allen Umständen und in jedem Detail halten muss? Die Antwort lautet ganz klar: Nein! Lizenzbestimmungen von Computerprogrammen enthalten nicht selten unwirksame Klauseln, die dann auch nicht befolgt werden müssen. Das Problem ist natürlich: Wie soll der Nutzer das erkennen?

Zunächst zum Grundsatz. Eine wesentliche Regel des deutschen Zivilrechts lautet: Verträge sind einzuhalten („pacta sunt servanda“). Das heißt: Wer sich bereit erklärt, einen Vertrag mit bestimmtem Inhalt abzuschließen, kann sich nur in Ausnahmefällen weigern, dessen Vereinbarungen zu befolgen. Dies gilt grundsätzlich natürlich auch für Lizenzbestimmungen von Computerprogrammen. Allerdings ist hier die Situation in der Regel anders als bei Verträgen, die zwischen den Parteien

ausgehandelt und einvernehmlich vereinbart werden. Beim Kauf im Laden wird ebenso wenig über die Nutzungsbedingungen diskutiert, wie beim Download einer Software aus dem Internet. Der Anbieter diktiert die Regeln, und der Nutzer kann daran nichts ändern.

Für solche Fälle ergeben sich aus den Regelungen über allgemeine Geschäftsbedingungen (§§ 305 bis 310 des Bürgerlichen Gesetzbuches) Besonderheiten gegenüber den allgemeinen vertragsrechtlichen Grundsätzen.

---- SONDERSITUATION BEI AGB ----

Standardlizenzbestimmungen sind Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB), sie müssen also den die Verbraucher schützenden Regelungen des AGB-Rechts entsprechen. Allgemeine Geschäftsbedingungen müssen hiernach für den Durchschnittskunden verständlich formuliert sein, die Kundin oder der Kunde müssen bei Vertragsschluss deutlich darauf hingewiesen werden, sie dürfen keine überraschenden Klauseln enthalten (also Regelungen, mit denen die Verbraucher nicht hätten rechnen müssen) und sie dürfen die Verbraucher auch nicht unangemessen benachteiligen. Entsprechen allgemeine Geschäftsbedingungen diesen Anforderungen nicht, sind sie unwirksam.

---- SIND SHRINK-WRAP- UND CLICK-WRAP-LIZENZEN WIRKSAM? ----

Schon die Sache mit dem deutlichen Hinweis bei Vertragsschluss ist bei Softwarelizenzbestimmungen problematisch. Üblich ist die Praxis der sogenannten Shrink-Wrap- oder Click-Wrap-Lizenzen. Im ersten Fall befindet sich ein Aufdruck auf der Packung, dass die Lizenzbestimmungen akzeptiert werden, wenn man die Hülle aufreißt. Im zweiten Fall werden die Lizenzbestimmungen beim ersten Programmstart oder der Installation angezeigt und man muss sie akzeptieren, um das Programm nutzen zu können.

Unter Juristen ist nahezu einhellige Meinung, dass es hierbei nicht zu einem wirksamen Vertragsschluss kommt, da der Kunde erst nach dem Vertragsschluss (dem Kauf im Laden oder dem Download aus dem Internet) auf die allgemeinen Geschäftsbedingungen hingewiesen wird. Wenn dies zuträfe, wären nahezu alle Softwarelizenzbestimmungen nicht bindend, weder die vorteilhaften noch die unfairen

Klauseln und man bräuchte sich nicht daran zu halten. Dennoch: Verlassen sollte man sich darauf nicht. Es wäre durchaus denkbar, dass ein Gericht aufgrund der Besonderheiten bei Software und der allgemein üblichen Praxis entscheidet, dass die Nutzungsbedingungen trotz aller rechtlichen Bedenken wirksam einbezogen wurden und der Nutzer nicht hätte dagegen verstoßen dürfen. Eine Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs gibt es hierzu noch nicht.

---- UNWIRKSAMKEIT EINZELNER LIZENZBESTIMMUNGEN ----

Selbst wenn die Wirksamkeit der EULA nicht schon an der Einbeziehung der gesamten Nutzungsbedingungen scheitert und diese schon grundsätzlich umfassend unwirksam sind: Einzelne Klauseln können unwirksam sein, wenn sie gegen die Verbraucherschutzregelungen des AGB-Rechts verstoßen.

Das Gesetz enthält zahlreiche Beispielsfälle für unwirksame Klauseln, so zum Beispiel solche, in denen die Gewährleistung unangemessen eingeschränkt wird oder wenn dem Verwender der AGB die Befugnis eingeräumt wird, die Vertragsbedingungen nach Vertragsschluss beliebig zu ändern.

Darüber hinaus sieht das AGB-Recht auch eine Generalklausel vor (§ 307 BGB). Darin wird bestimmt, dass eine unangemessene Benachteiligung durch die AGB im Zweifel dann vorliegt, wenn eine Klausel von dem Grundgedanken einer gesetzlichen Regelung abweicht und hiermit unvereinbar ist oder wenn sie den Vertragspartner über Gebühr einschränkt.

Auch in anderen Gesetzen, wie zum Beispiel dem Urheberrechtsgesetz, finden sich Vorschriften, nach denen bestimmte Rechte der Verbraucher (beziehungsweise der Nutzer) nicht durch Verträge eingeschränkt werden können (sogenanntes zwingendes Gesetzesrecht). Weicht eine bestimmte Nutzungsbedingung davon ab, ist sie ebenfalls unwirksam.

---- UNWIRKSAME ODER RECHTLICH FRAGWÜRDIGE KLAUSELN ----

Wann aber ist eine Regelung in Softwarenutzungsbestimmungen rechtswidrig? Wie so oft bei juristischen Problemen, hängt die Antwort auf diese Frage vom Inhalt der betreffenden Klauseln und damit von Einzelfällen ab, die nahezu unendlich vielfältig sein können. Allerdings lassen sich aus Gesetz und Rechtsprechung einige Standard-

fälle für unwirksame oder zumindest rechtlich fragliche Lizenzbestimmungen herausgreifen, die für Software von besonderem Interesse sind.

---- VERBOTE VON SICHERHEITSKOPIEN ----

Das Urheberrechtsgesetz (UrhG) gestattet dem rechtmäßigen Nutzer eines Computerprogramms in den Paragraphen 69d und 69e bestimmte Freiheiten. Nach einer anderen Norm (§ 69g Absatz 2 UrhG) sind die meisten Nutzungsfreiheiten unabdingbar, also zwingendes Gesetzesrecht. Hiervon kann also nicht durch Nutzungsbedingungen zulasten des Nutzers abgewichen werden.

Wird also zum Beispiel durch die EULA versucht, gesetzlich zwingend vorgegebene Nutzerfreiheiten einzuschränken, sind die entsprechenden Klauseln nichtig. Dies gilt zum Beispiel für Regelungen, mit denen untersagt werden soll, von der Software eine Sicherheitskopie anzufertigen. Hierzu hat der Nutzer nach § 69d Absatz 2 UrhG das Recht, wenn die Vervielfältigung der gelieferten Programmkopie zur „Sicherung künftiger Benutzung erforderlich ist“.

Erforderlich ist das normalerweise, wenn der Anbieter selbst kein zweites Exemplar der Software mitliefert. Da kaum jemals zwei CDs mit demselben Programm ausgeliefert werden, dürfen die Nutzer also in nahezu allen Fällen eine Sicherheitskopie herstellen. Steht in den Nutzungsbedingungen, dass das nicht erlaubt ist, muss man sich nicht daran halten, da die Klausel nichtig ist.

---- SICHERUNGSKOPIEN VON KOPIERGESCHÜTZTEN COMPUTERPROGRAMMEN ----

6

Ob Sicherungskopien von Computerprogrammen gemacht werden dürfen, wenn ein Computerprogramm oder Computerspiel kopiergeschützt vertrieben wird, ist eine derzeit weitgehend ungeklärte Rechtsfrage. Nach einer Ansicht soll dies zulässig sein, weil das Recht zur Anfertigung einer Sicherungskopie etwaigen Regelungen zum Schutz von Kopierschutztechnologien bei Software vorgeht. Wäre dem zu folgen, hieße dies, dass der Nutzer die Kopierschutzmaßnahme selbst umgehen dürfte, um seine Sicherungskopie herzustellen. Es ergäbe sich damit eine andere Rechtslage als bei Musik, Texten, Fotos oder Filmen, bei denen so etwas nicht erlaubt ist. Der Unterschied erklärt sich daraus, dass sich auch die Regelungen über die Umgehung tech-

nischer Schutzmaßnahmen bei Computerprogrammen von denen unterscheiden, die für andere Werkarten gelten.

Nach der Gegenansicht soll eine solche Umgehung auch dann unzulässig sein, wenn sie nur vorgenommen wird, um eine Sicherungskopie herzustellen. Der Nutzer soll hiernach nur einen Anspruch gegen den Rechteinhaber (im Zweifel den Softwarehersteller) auf Herausgabe einer weiteren Kopie haben. Geht das Original der Software also kaputt, müsste man sich nach dieser Meinung an den Hersteller wenden und darum bitten, einen neuen Datenträger zugeschickt zu bekommen.

Was richtig ist, ist – wie gesagt – bis heute ungeklärt. Die Gerichte haben sich hiermit ersichtlich noch nicht befasst. Immerhin spricht einiges für die Annahme, dass Sicherungskopien auch von geschützten Datenträgern gemacht werden dürfen. Eingehende Untersuchungen sind zu diesem Schluss gekommen, da der Sicherungskopie (anders als der Privatkopie bei anderen Inhalten als bei Computerprogrammen) von den europäischen und deutschen Gesetzgebern ein sehr hoher Stellenwert eingeräumt wurde.

---- KANN DER WEITERVERKAUF VERBOTEN WERDEN? ----

Zumindest rechtlich fragwürdig ist es, wenn mit den EULA durch ein sogenanntes Weiterveräußerungsverbot untersagt werden soll, die Software weiterzuverkaufen. Das Urheberrecht sieht vor, dass materielle Werkträger (also zum Beispiel eine CD-ROM mit einem Computerprogramm) nach dem ersten Inverkehrbringen durch den Berechtigten frei weiterverbreitet werden dürfen (sogenannter Erschöpfungsgrundsatz). Dies gilt jedenfalls für alle körperlichen Werkexemplare, die durch den Berechtigten (also den Rechteinhaber) oder mit dessen Zustimmung im Raum der Europäischen Union oder der Europäischen Wirtschaftsgemeinschaft auf den Markt gebracht werden. Erwirbt man dagegen ein Computerprogramm als Datei per Download, ist umstritten und fraglich, ob der Erschöpfungsgrundsatz Anwendung findet.

Beim Erschöpfungsgrundsatz handelt es sich um zwingendes Recht, das heißt er kann – zumindest durch Formularverträge (also AGB) – mit Verbraucherinnen und Verbrauchern weder ausgeschlossen noch eingeschränkt werden. So jedenfalls die herrschende Ansicht der Rechtsliteratur und der Rechtsprechung. Steht also in den Lizenzbestimmungen einer Software, dass man die Programmkopie nicht oder nur unter bestimmten Voraussetzungen weiterverkaufen darf, ist diese Klausel im Zweifel unwirksam.

---- SCHUL- UND LEHRVERSIONEN ----

Von Bedeutung kann dies für den Verbraucher zum Beispiel werden, wenn er eine Schul- oder Lehrversion weiterverkaufen will. Solche Softwareversionen werden nur an Schüler, Studenten oder Lehrende verkauft. Was aber ist, wenn man das Programm nicht mehr haben will und die Lizenzbestimmungen einem diktieren, es nur an eine Person weiterzuerkaufen, die zu einer der berechtigten Gruppen gehört? Ein Verkauf bei E-Bay wäre dann kaum möglich.

Allerdings dürfte auch eine solche Klausel, da sie die freie Weiterverbreitung der Software einschränkt, unwirksam sein. Es droht daher im Zweifel keine Gefahr, wenn man sich nicht daran hält.

---- OEM-SOFTWARE ----

Über einen auf den ersten Blick sehr ähnlichen, aber im Detail anders gelagerten Fall hatte der Bundesgerichtshof in der Entscheidung „OEM-Software“ (OEM, Original Equipment Manufacturer) zu beurteilen. Hier ging es um die Frage, ob Einschränkungen des Erschöpfungsgrundsatzes statt durch Weitergabeverbote dadurch herbeigeführt werden können, dass bei dem ersten Inverkehrbringen dinglich beschränkte Verbreitungsrechte erteilt werden.

In diesem Fall hatte Microsoft versucht, über eine Einschränkung der Verbreitungsrechte bei der Erstverbreitung an Zwischenhändler durchzusetzen, dass diese Art Software auch bei der weitere Verbreitung (an Endverbraucher) nur in Verbindung mit dem Verkauf einer Hardware verkauft werden darf. Ein Händler hatte sich nicht daran gehalten und die OEM-Programme isoliert angeboten.

Gegen diesen Händler wandte sich Microsoft mit der Begründung, er habe gegen das urheberrechtliche Verbreitungsrecht des Softwareunternehmens verstoßen, da dies nicht in vollem Umfang (sondern eben nur in Bezug auf die Verbreitung in Verbindung mit Hardware) erschöpft sei.

Der Bundesgerichtshof erteilte dem eine klare Absage und sah solche (dinglichen) Einschränkungen des Verbreitungsrechts als Verstoß gegen den Erschöpfungsgrundsatz an. Durch das erste Inverkehrbringen an den Zwischenhändler sei das Verbreitungsrecht an der streitgegenständlichen Programmkopie in vollem Umfang erloschen. Auch wenn es in der BGH-Entscheidung nicht um den Weiterverkauf durch einen Nutzer ging, ist sie für den Gebrauchtmittelmarkt mit Computerprogram-

men von wesentlicher Bedeutung. Wäre es einem Softwareunternehmen möglich, das Verbreitungsrecht und damit auch die Erschöpfungswirkung auf bestimmte Arten der Verbreitung mit dinglicher Wirkung (wie es juristisch heißt) zu beschränken, müssten sich auch Privatverkäufer daran halten.

Anders nämlich als vertragliche (schuldrechtliche) Vereinbarungen, wie Weitergabeverbote in Softwarelizenzbestimmungen, gelten dingliche Beschränkungen der Nutzungsrechte gegenüber jedermann, wenn sie nicht gerade unwirksam sind. Da dies nach dem Bundesgerichtshof hier der Fall war, sind Endkunden bei ihrer Veräußerung nicht durch Vertriebsbestimmungen des Originalherstellers gebunden und dürfen solche Programme auch isoliert verkaufen.

---- SIND ENGLISCHE LIZENZBESTIMMUNGEN WIRKSAM? ----

Ebenfalls fraglich ist, ob Lizenzbestimmungen wirksam sind, die deutschen Nutzern in einer ausländischen Sprache gestellt werden. Dies kommt bei Software nicht selten vor. Besonders Programmen von kleineren Anbietern, die nicht international tätig sind, liegen mitunter keine deutschen, sondern nur englische Nutzungsbedingungen bei. Allerdings hat es dies auch schon bei Produkten von internationalen Großunternehmen gegeben, wie ein Fall zeigt, über den Anfang 2005 in den Medien berichtet wurde. Der Verbraucherzentrale Bundesverband (VZBV) hatte hier die Unternehmen Vivendi und Valve unter anderem deshalb abgemahnt, weil sie dem in Deutschland vertriebenen Computerspiel *Half Life 2* nur englische Nutzungsbedingungen beigelegt hatten.

---- AGB MÜSSEN MÜHELOS LESBAR SEIN ----

Nach dem AGB-Recht (§ 305 Absatz 2 BGB) müssen vorformulierte Lizenzbestimmungen für Durchschnittskunden mühelos lesbar sein. Ob das bei englischen Texten der Fall ist, hängt von verschiedenen Voraussetzungen ab, insbesondere der Länge und Komplexität des Textes und den Fähigkeiten der Durchschnittskunden, an die sich die Vertragsbestimmungen im Regelfall richten. Dass alle oder auch nur die meisten deutschen Verbraucher lange und komplizierte Lizenzbestimmungen auf Englisch lesen und deren Inhalt erfassen können, ist kaum vorauszusetzen. Komplexe englische Nutzungsbedingungen können also im Zweifel nur dann wirksam in Ver-

braucherverträge einbezogen werden, wenn man bei den mit dem Produkt angesprochenen (Durchschnitts-)Nutzern besondere Sprachkenntnisse erwarten kann.

So hat das Landgericht München in einem Urteil zur Wirksamkeit der wichtigsten Open-Source-Lizenz, der GNU General Public Licence (GPL), die auch unter das AGB-Recht fällt, entschieden, dass englische Lizenzbestimmungen zumindest in Lizenzverträge mit gewerblichen Softwareunternehmen wirksam einbezogen werden können. Englisch sei die gängige Fachsprache in der Computerindustrie, ein Verständnis der englischen GPL sei daher vorzusetzen.

Diese Beurteilung kann aber weder (schon gar nicht pauschal) auf Verbraucherverträge, noch generell auf jede Art von Softwarelizenzbestimmungen übertragen werden. Denn bei Open-Source-Softwarelizenzen sind allerhand besondere Umstände gegeben, die auf Softwarelizenzen an anderen Programmen nicht zutreffen müssen.

Sind bei normalen, also für die breite Masse bestimmten Computerprogrammen nur englische Nutzungsbedingungen enthalten, spricht viel dafür, dass sie unwirksam sind, weil die Nutzer sie gemeinhin nicht verstehen werden. Diese Ansicht wird auch in einem erheblichen Teil der juristischen Literatur vertreten.

---- FREMDE VERHANDLUNGSSPRACHE ----

Etwas anderes soll aber dann gelten, wenn „sich der Vertragspartner auf eine fremde Verhandlungssprache einlässt“, wie es juristisch heißt. Dies soll etwa dann der Fall sein, wenn der Nutzer Software von einer fremdsprachigen Website herunterlädt. Hier gibt er sich sozusagen freiwillig auf das Terrain eines Vertragspartners, der in einer anderen Sprache kommuniziert. Der Nutzer kann sich dann nicht darauf berufen, die Lizenzbestimmungen seien unwirksam, da er Englisch nicht verstehe. Anders ist aber wiederum der Fall gelagert, wenn ein ausländischer Anbieter sich offiziell (etwa mit einer deutschsprachigen Website oder im Einzelhandel) an den deutschen Markt und deutsche Kunden wendet. Dann muss er nach der oben genannten Ansicht normalerweise auch für deutsche Lizenzbestimmungen sorgen.

---- WAS TUN BEI UNFAIREN LIZENZBESTIMMUNGEN? ----

Weiß man sicher, dass eine Lizenzbestimmung unwirksam ist, ist die Antwort simpel: Man hält sich einfach nicht daran. Aber Vorsicht: Durch die Unwirksamkeit einer

einzelnen Klausel (zum Beispiel ein Weiterveräußerungsverbot) werden nicht auch alle anderen Klauseln der Lizenzbestimmungen unwirksam! Ist man sich dagegen nicht sicher, ob die Lizenzbestimmungen, nach denen man sich richten soll, wirksam sind, gibt es verschiedene Optionen. Man kann sich an einen Rechtskundigen, etwa einen Anwalt wenden und die Frage klären lassen.

---- VERBRAUCHERZENTRALEN HELFEN ----

Will man Geld sparen, kann man seine Fragen und Hinweise aber auch an die Verbraucherzentralen der Länder oder den VZBV richten. Diese Institutionen nehmen Verbraucheranfragen entgegen, beraten und haben sogar die Möglichkeit, gegen die Verwendung von rechtswidrigen Lizenzbestimmungen (und andere Verstöße gegen Verbraucherschutzrecht) vorzugehen. Diesen Weg sollte man also nicht nur gehen, wenn man sich informieren will, sondern auch, wenn man im eigenen und im Interesse anderer Verbraucher etwas gegen die zukünftige Nutzung einer unwirksamen Lizenzbestimmung unternehmen will. Nach dem Unterlassungsklagengesetz (UKlaG) können (neben anderen) Verbände, die Verbraucherinteressen vertreten, gegen verbraucherschutzrechtliche Verstöße mit Unterlassungsklagen vorgehen. Der Vorteil solcher Maßnahmen liegt darin, dass ein allgemeinverbindliches Urteil erreicht werden kann. Dem Anbieter wird – wenn die Verbraucherzentrale Recht bekommt – unter sagt, die unwirksamen Lizenzbestimmungen weiterzuverwenden.

Selbst wenn man sich dieser Aufgabe gern selbst annehmen und ein Unternehmen darauf verklagen will, seine Lizenzbestimmungen zu ändern: Die Ansprüche nach dem UKlaG können nicht von Kunden oder Konkurrentinnen des Verwenders der rechtswidrigen Bestimmungen geltend gemacht werden. Klagebefugt sind nur qualifizierte Einrichtungen nach § 3 Absatz 1 Nr. 1 UKlaG und ähnliche Institutionen. Qualifizierte Einrichtungen sind staatlich anerkannte Stellen, die sich der Aufklärung und Beratung der Verbraucher verschrieben haben, vor allem also die Verbraucherzentralen. Die staatliche Anerkennung (und damit die Klagebefugnis) haben nur Einrichtungen, die in einer beim Bundesamt für Justiz geführten Liste eingetragen sind.

---- VERBRAUCHERZENTRALE GEGEN ANBIETER ----

Dass die Verbraucherzentralen beziehungsweise der VZBV durchaus gewillt sind, die Verbraucherinteressen auch gegen rechtswidrige Programmlicenzen durchzusetzen, zeigt sich an dem oben genannten Vorgehen gegen die Nutzungsbedingungen von Half Life 2. Hierbei handelte es sich nur um einen ersten Fall. Der VZBV hat im Jahr 2005 eine groß angelegte Studie in Auftrag gegeben, bei der die Nutzungs- und Lizenzbestimmungen einer Vielzahl Anbieter von Computerprogrammen, Computerspielen und digitalen Inhalten (zum Beispiel auch Musikdownloaddienste) auf ihre rechtliche Wirksamkeit hin überprüft wurden. Die Studie kam zu dem Ergebnis, dass in den weitaus meisten überprüften AGB unwirksame Klauseln waren. Der VZBV hat rechtliche Schritte gegen die Anbieter eingeleitet. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Studie des VZBV: Verbraucherschutz bei digitalen Medien
> www.vzbv.de/mediapics/anlage_pm_digitale_medien_06_2006_copy.pdf
- Das Bundesjustizamt führt eine Liste qualifizierter Einrichtungen, die die Interessen der Verbraucher durch Aufklärung und Beratung wahrnehmen. > www.bundesjustizamt.de unter den Menüpunkten > Handels- und Wirtschaftsrecht > Verbraucherschutz

Till Kreuzer

WAS TUN BEI ABMAHNUNGEN POST VOM ANWALT

Regelmäßig berichtet die Presse, dass Webseitenanbieter, Forenbetreiber oder Nachrichtendienste kostenpflichtige Post vom Anwalt bekommen. Häufige Vorwürfe sind Urheberrechtsverstöße und Links auf rechtswidrige Inhalte. Dabei werden oft Anwaltskosten in zum Teil existenzbedrohender Höhe gefordert. Wie geht man mit Abmahnungen und ihren Folgen um?

---- SCHUTZ VOR ABMAHNUNGEN ----

Allgemeine Handlungsanweisungen, wie man sich gegen Abmahnungen schützen kann, gibt es nicht. Gegen die Anwaltskosten, die entstehen können, helfen weder normale Rechtsschutzversicherungen (die derartige Risiken nicht abdecken), noch die auf Webseiten üblichen, jedoch in der Regel wirkungslosen Disclaimer, etwa: „Nach einem Urteil des Landgerichts Hamburg vom 12.5.1998 muss man sich von fremden, rechtsverletzenden Inhalten ausdrücklich distanzieren. Ich distanziere mich hiermit ausdrücklich von allen hier verlinkten, rechtswidrigen Inhalten.“

Der beste Schutz liegt natürlich darin, nicht gegen Gesetze zu verstoßen. Das allerdings ist angesichts der komplizierten Rechtslage und der teils sehr strengen, aktuellen Rechtsprechung (zum Beispiel im Heise-Fall) leichter gesagt als getan. Unzumutbar und auch faktisch unmöglich wäre es, vor jedem Link und jedem Artikel, der veröffentlicht wird, einen Experten zurate zu ziehen.

---- WIE ERKENNT MAN RECHTSWIDRIGE INHALTE? ----

Immerhin ist dies nach der einschlägigen Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs (BGH) gar nicht erforderlich. Das oberste deutsche Zivilgericht hat in seiner Entscheidung „Schöner Wetten“ (Urteil vom 1.4.2004, Az. I ZR 317/01) geurteilt, dass Pressedienste oder Webseitenbetreiber nicht verpflichtet sind, tiefgehende rechtliche

Prüfungen durchzuführen oder durchführen zu lassen, bevor sie auf Inhalte Dritter verweisen. Vielmehr haftet für einen Verweis auf rechtswidrige Angebote Dritter nur, wer von der Rechtswidrigkeit weiß oder wer sich „bei der erforderlichen näheren Überlegung einer sich aufdrängenden Erkenntnis entzieht“, dass der fremde Inhalt widerrechtlich ist. Nur solche Links können Haftungsansprüche auslösen, die aufgrund der eigenen Kenntnis klar erkennbar gegen geltendes Recht verstoßen. Wer dies nur nach eingehender rechtlicher Prüfung oder unter Zuhilfenahme Dritter einschätzen kann, haftet erst dann, wenn er diese Kenntnis über verlässliche Quellen verschafft bekommt (etwa durch ein rechtskräftiges Urteil).

Schwer zu beantworten ist dabei die Frage, ob man die Rechtswidrigkeit wirklich hätte erkennen können. Wie dieses stark auslegungsbedürftige Merkmal im Einzelfall von einem Gericht beurteilt wird, ist kaum vorauszusagen. Generell ist ratsam, sich vor dem Verweis auf die Inhalte Dritter Gedanken über deren Rechtmäßigkeit zu machen. Scheinen sie einigermaßen eindeutig gegen Recht zu verstoßen, sollte man auf Verlinkungen verzichten.

---- ABMAHNKOSTEN ----

Damit ist jedoch noch nichts über das Problem der Abmahnkosten gesagt. Grundlage einer Abmahnung ist zunächst nur die Behauptung des Absenders, dass der Adressat eine Rechtsverletzung begangen hat. Dies muss keineswegs immer zutreffen. Will man sich jedoch dagegen wehren, etwa indem man sich weigert, die im Zuge der Abmahnung meistens geforderte Unterlassungserklärung abzugeben und die Anwaltskosten, die manchmal einige Tausend Euro betragen, zu bezahlen, sollte man sich des Risikos bewusst sein, dass das zu einem Rechtsstreit führen kann. Dieses Risiko einzugehen, ohne die Rechtslage gut zu kennen, ist in der Regel kaum ratsam.

6

Wer sich im Recht wähnt und den Forderungen nicht nachkommen will, tut daher im Zweifel gut daran, sich von einem spezialisierten Rechtsanwalt beraten zu lassen. Auch wenn die Beratung ergeben sollte, dass von einem Rechtsverstoß auszugehen ist – und man daher tatsächlich verpflichtet ist, einen Link zu entfernen oder eine Unterlassungserklärung abzugeben –, heißt das noch nicht, dass man auch die geforderten Anwaltskosten bezahlen muss. Im Einzelfall können Umstände vorliegen, die es ermöglichen, sich gegen die Abmahnkosten zu wehren.

Ein solcher Fall ist zum Beispiel dann gegeben, wenn das abmahnende Unternehmen eine eigene Rechtsabteilung hat, die das Abmahnschreiben selbst hätte

anfertigen und versenden können (was auf Großkonzerne der Unterhaltungsindustrie nicht selten zutreffen dürfte). Nach der Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs ist es hier nicht gerechtfertigt, Anwälte einzuschalten, die zusätzliche Kosten verursachen (siehe zum Beispiel das Urteil vom 6.5.2004, Az. I ZR 2/03 – Selbstauftrag). Entsprechend ist der Abgemahnte – ganz gleich, ob er wirklich einen Rechtsverstoß begangen hat oder nicht – nicht zur Zahlung der Anwaltsgebühren verpflichtet. Nach der ständigen Rechtsprechung des Landgerichts Hamburg soll es jedoch zudem darauf ankommen, ob die Rechtsabteilung des jeweiligen Unternehmens auch personell ausreichend ausgestattet ist, um die Rechtsverfolgung selbst vornehmen zu können. Jedenfalls bestehe – so das Landgericht Hamburg – keine Verpflichtung, hierfür zusätzliche Personal einzustellen.

Ist die Rechtsabteilung dagegen ausreichend ausgestattet (was man unter Umständen recherchieren sollte), ist es ratsam, zwar die geltend gemachten Ansprüche anzuerkennen und Links oder Beiträge zu löschen, sich aber gleichzeitig zu weigern, die Abmahnkosten zu tragen. Auch gegen diese Weigerung – dessen sollte man sich bewusst sein – kann jedoch von der Gegenseite gerichtlich vorgegangen werden.

---- HANDELN KANN SICH LOHNEN ----

Hat man dagegen keine Aussicht auf Erfolg, sich gegen die Zahlung der Anwaltskosten an sich zu wehren, ist es immer noch denkbar, über die Höhe der geforderten Gebühren zu verhandeln. Diese ist gesetzlich nicht konkret vorgeschrieben. Vielmehr lässt das Rechtsanwaltsvergütungsgesetz, aus dem sich die Berechnungsgrundlage der Kosten für Abmahnschreiben ergibt, einen großen Spielraum. Dieser ist gerade bei Auseinandersetzungen über Immaterialgüterrechte, etwa über Urheberrechtsverletzungen, immens.

Grund hierfür ist vor allem, dass als Berechnungsgrundlage einer Anwaltsgebührenrechnung der sogenannte Gegenstandswert herangezogen wird. Dieser wird vom Absender des jeweiligen Schreibens geschätzt, was gerade bei Löschungs- und Unterlassungsansprüchen häufig rein fiktive und nicht selten überzogene Ergebnisse zur Folge hat. Denn der Gegenstandswert soll das rechtliche Interesse des Geschädigten an der Durchsetzung seines Anspruchs in Geld ausdrücken. Welche finanziellen Konsequenzen es aber für einen Rechteinhaber hat, ob ein Link gelöscht oder ein Artikel vom Netz genommen wird, ist kaum konkret zu bemessen. Wie die Kosten für eine Abmahnung berechnet werden können, kann beispielhaft am sogenannten

Heise-Verfahren verdeutlicht werden, bei dem der Heise Verlag wegen eines Artikels über die rechtswidrige Kopiersoftware AnyDVD belangt wurde. Hier hatte die Musikindustrie einen Gegenstandswert von 500.000 Euro zu Grunde gelegt. Die enorme Höhe wurde von den Gerichten bestätigt, was unter anderem darauf zurückzuführen ist, dass auf Seiten der Antragssteller acht Unternehmen gleichzeitig auftraten. Bei diesem Gegenstandswert erlaubt das Rechtsanwaltsvergütungsgesetz schon für ein einziges Schreiben Anwaltsgebühren zwischen 1.498 und 7.490 Euro.

Wie hoch der Anspruch objektiv ist, liegt – sofern ein Gerichtsverfahren durchgeführt wird – im Ermessen der Richter. Diese orientieren sich an einer Vielzahl Faktoren, die vom Einzelfall abhängen. Geht die Sache nicht vor Gericht, bleibt es meistens bei der Schätzung des Abmahnenden. Dass von dessen Seite nicht immer der geringstmögliche Betrag angesetzt wird, zeigen Erfahrungsberichte von Betroffenen, die sich in einschlägigen Internetforen nachlesen lassen.

Um unangemessenen Praktiken in Bezug auf Abmahngebühren bei Urheberrechtsverletzungen entgegenzuwirken, hat das Bundesministerium der Justiz (BMJ) im November 2006 einen Gesetzesentwurf vorgelegt, nach dem die Abmahnkosten in manchen Fällen gesetzlich limitiert werden sollen. In einem neuen § 97a Urheberrechtsgesetz (UrhG) will das BMJ vorschreiben, dass die Abmahnkosten „in einfach gelagerten Fällen“ von unerheblichen, im privaten Bereich begangenen Urheberrechtsverletzungen, nicht mehr als 50 Euro betragen dürfen. Diese Regelung würde sich im Zweifel vor allem auf Serienabmahnungen gegen Privatleute beziehen. Ob das Gesetz allerdings wie geplant in Kraft tritt, war bei Redaktionsschluss noch nicht abzusehen. ◇

WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Der Heise-Fall und seine Folgen: Urheberrechtsschutz und Onlineberichterstattung > S. 277

ZUM THEMA IM INTERNET

- Der Verein Abmahnwelle e.V. bietet Informationen zum Thema Abmahnungen.
> <http://abmahnung.abmahnwelle.de>

Till Kreuzer

DER HEISE-FALL UND SEINE FOLGEN **URheberRECHTSSCHUTZ UND ONLINE- BERICHTERSTATTUNG**

Online-Pressedienste, Weblog- und Forenanbieter, aber auch Betreiber privater Webseiten wurden in der Vergangenheit häufig abgemahnt. Vor allem wenn über Angebote berichtet wird, die als rechtswidrig gelten, schaltet die Unterhaltungsindustrie schnell einen Anwalt ein. Stein des Anstoßes waren vor allem Berichte über Software zum Knacken von Kopierschutzmaßnahmen oder fragwürdige Musik-Downloaddienste.

---- DER RECHTSSTREIT IM FALL „ANYDVD“ ----

Der bisher wohl prominenteste Fall ist der des Heise Verlags, Anbieter des bekannten IT-Newstickers Heise Online. Der Verlag wehrte sich gegen die Forderungen der Musikindustrie und führt nun einen Rechtsstreit, dessen Ausgang für die Onlineberichterstattung von elementarer Bedeutung sein könnte. Wie dieser Fall bisher verlaufen ist und was sich hieraus für die Onlinepresselandschaft ergibt, wird im Folgenden zusammengefasst.

Am 19. Januar 2005 berichtete der Nachrichtendienst Heise Online über ein Update der Software AnyDVD, hergestellt von der Firma Slysoft. Nach Angaben des Herstellers soll diese Software in der Lage sein, verschiedene technische Kopierschutzsysteme für DVDs zu überwinden. Am 28. Januar 2005 erhielt der Heise Verlag eine Abmahnung der Münchener Anwaltskanzlei Waldorf und Kollegen. Im Namen von acht Großunternehmen der Tonträgerindustrie (unter anderen BMG, edel, Sony Music, Universal Music, Warner Music und EMI) wurde Heise aufgefordert, zukünftig keine Links mehr auf die Webseiten der Firma Slysoft zu setzen und in redaktionellen Texten nicht mehr für rechtswidrige Umgehungstools zu „werben“.

---- DIE ARGUMENTE DER MUSIKINDUSTRIE ----

Die Anwälte der Musikindustrie argumentierten, der Heise-Artikel enthalte verkapselte Werbung sowie eine Anleitung zur Umgehung von Kopierschutzsystemen und sei damit rechtswidrig. Beanstandet wurde vor allem, dass Heise einige Aussagen des Geschäftsführers von Slysoft aus einer Pressemitteilung des Unternehmens zitiert hatte, in denen AnyDVD angepriesen wurde. Nach Ansicht der Musikhersteller ist derartige Presseberichterstattung nicht zulässig – auch nicht mit Berufung auf die Pressefreiheit. Hieran bestehe kein Interesse der Allgemeinheit. Vielmehr trage Heise bewusst und gewollt zur Verbreitung des rechtswidrigen Kopierschutzknackers bei. Eine solche Beihilfe liege auch in dem Link, den Heise im Rahmen des Artikels auf die Startseite von Slysoft gesetzt hatte.

---- DIE ANSICHT DES HEISE VERLAGS ----

Der Heise Verlag argumentierte, es gehe in dem Artikel nicht um Werbung, sondern um objektive Berichterstattung. Links zu setzen sei wesentlicher Bestandteil der Onlineberichterstattung und damit rechtlich nicht zu beanstanden. Unter Berufung auf die Pressefreiheit lehnte der Verlag ab, eine sogenannte strafbewehrte Unterlassungserklärung abzugeben und die – nicht unbeträchtlichen – Anwaltskosten für die Abmahnung zu bezahlen.

---- DIE ENTSCHEIDUNGEN DER GERICHTE ----

Die Musikkonzerne ließen die Sache nicht auf sich beruhen, sondern beantragten vor dem Landgericht München I den Erlass einer einstweiligen Verfügung. Nach mündlicher Verhandlung fällten die Richter am 7.3.2005 ein Urteil. Das Ergebnis war ein Teilerfolg für beide Kontrahenten: Während Art und Inhalt der Berichterstattung nicht beanstandet wurden, untersagten die Richter den Link zur Firmenhomepage. Beide Parteien legten Berufung ein, über die das Oberlandesgericht München am 28.7.2005 entschied und die Entscheidung des Landgerichts bestätigte.

Die Einschätzung des angegriffenen Heise Verlags teilten beide Instanzen insofern, als der Artikel über AnyDVD nicht als getarnte Werbung angesehen wurde. Hiervon könne nur die Rede sein, wenn die Berichterstattung ein rechtswidriges Pro-

dukt anpreist und damit erkennbar dessen Absatz fördern will. Werden die Aussagen Dritter übernommen, sei von einer getarnten Werbung nur auszugehen, wenn der Anbieter des Artikels sich diese – durch eindeutige Formulierungen klar erkennbar – zu eigen mache. Hiervon könne jedoch bei der beanstandeten Meldung keine Rede sein. Vielmehr habe sich der Verlag durchaus kritisch mit den zitierten Äußerungen des Geschäftsführers auseinandergesetzt und darauf hingewiesen, dass der Einsatz von Kopierschutzknackern in Deutschland verboten sei. Auch eine Anleitung zur Umgehung von technischen Schutzmaßnahmen habe der Beitrag nicht enthalten.

---- LINK SETZEN VERBOTEN ----

Gegen den Heise Verlag entschieden Land- und Oberlandesgericht jedoch in Bezug auf den Link. Beide Instanzen sahen hierin einen widerrechtlichen Beitrag zu den Urheberrechtsverletzungen von Slysoft. Diese bestünden darin, dass die Firma ein Programm anbiete und bewerbe, das in der Lage sei, Kopiersperren zu überwinden. Durch den Link auf die Startseite von Slysoft habe es Heise den Lesern wesentlich erleichtert, die rechtswidrige Software AnyDVD aufzufinden.

Den Einwand des Verlages, die Webseite von Slysoft könne jeder Nutzer auch ohne den Link ohne Weiteres finden, ließen die Gerichte nicht gelten. Auch das Argument, Links seien ein wesentliches Element der Onlineberichterstattung und daher aufgrund der Pressefreiheit zulässig, wollten beide Gerichte nicht teilen. Das Oberlandesgericht begründete diesen Punkt ausführlicher: Zwar bedeute die Untersagung in der Tat einen Eingriff in die Pressefreiheit. Dieser sei jedoch verhältnismäßig, da das Verlinken nur eine Art Zusatzservice der Presseberichterstattung sei, der Eingriff also nicht die zentralen Aspekte der Pressearbeit – Mitteilung von Tatsachen und Meinungen zur Information der Allgemeinheit – betreffe. Im Übrigen – so das Oberlandesgericht – habe der Verlag gewusst, dass man auf ein rechtswidriges Angebot verweise. Nach geltendem Recht habe er daher spätestens in dem Moment, als die Abmahnung der Musikindustrie einging, den beanstandeten Link entfernen müssen.

---- WEITERE ENTWICKLUNGEN ----

Der Heise Verlag hat gegen das Urteil des Oberlandesgerichts München am 12.9.2005 Verfassungsbeschwerde eingelegt. Dies wäre der einzige Weg gewesen, diese Frage

durch ein höheres Gericht einigermaßen kurzfristig klären zu lassen. Denn eine Revision vor dem Bundesgerichtshof sieht das deutsche (Zivilprozess-)Recht für das einstweilige Verfügungsverfahren nicht vor. Inzwischen hat das Bundesverfassungsgericht die Verfassungsbeschwerde des Heise Verlags allerdings als unzulässig abgewiesen. Der Verlag müsse zunächst den gesamten Rechtsweg im Hauptsacheverfahren (also wieder vor den Münchner Gerichten und dann vor dem Bundesgerichtshof) durchschreiten. Erst dann kommt eine Entscheidung des Bundesverfassungsgerichts in Frage. Im Anschluss an diese Entscheidung hat der Heise Verlag Anfang 2007 das Hauptsacheverfahren (vor dem Landgericht München) eingeleitet.

---- WAS DANACH KAM: ABMAHNUNGEN IN SACHEN ALLOFMP3 ----

Die Folgen des landgerichtlichen Urteils waren schnell zu spüren. Schon wenige Wochen nach Abschluss der ersten Instanz im Heise-Fall ging die Musikindustrie erneut auf Onlineberichterstatter los. Presseberichten zufolge erhielt eine Vielzahl von Website-Betreibern und Informationsanbietern (unter anderem noch einmal der Heise Verlag, die Computerzeitschrift Chip und auch iRights.info) unangenehme Post. Diesmal forderten die Musikhersteller auf, Links auf das russische Musikdownloadportal AllofMP3 zu entfernen. Erneut wurden teilweise hohe Abmahngebühren sowie die Abgabe von strafbewehrten Unterlassungserklärungen gefordert.

---- DAS VERFAHREN GEGEN DEN ANBIETER VON ALLOFMP3 ----

Der Aktion der Musikindustrie ging diesmal ein einstweiliges Verfügungsverfahren gegen die Anbieter von AllofMP3 voraus. AllofMP3 ist ein Dienst, bei dem gegen geringe Gebühr Musiktitel heruntergeladen werden können. Der Anbieter mit Sitz in Russland war der Musikindustrie schon lange ein Dorn im Auge, da – so die Musikindustrie – er mit den Rechteinhabern weder Verträge abgeschlossen hat noch Lizenzgebühren an sie zahlt.

Das Verfahren gegen den russischen Betreiber verlief anders als der Heise-Fall. Diesmal genügte es der Musikindustrie, die einstweilige Verfügung im Beschlusswege zu erwirken, wie es im Juristenjargon heißt. Die auch im Heise-Fall aktiv gewordenen Unternehmen stellten hierfür – wiederum vor dem Landgericht München I – einen Antrag, woraufhin eine einstweilige Verfügung allein auf Grundlage der Argumente

der Rechteinhaber erlassen wurde. Der Betreiber von AllofMP3 wurde vorher weder benachrichtigt noch in die Lage versetzt, Gegenargumente vorzubringen. Das Landgericht München I erließ die einstweilige Verfügung. Nach der Entscheidung hat es AllofMP3 zukünftig zu unterlassen, deutschen Nutzern den Download von Musiktiteln anzubieten oder Musikdateien zum Abruf bereitzustellen.

Eine solche Beschlussverfügung kann nach deutschem Recht in der Tat rechtliche Wirkung entfalten. Allerdings nur dann, wenn der Antragsteller (also derjenige, der die Verfügung erwirkt hat, in diesem Fall die Musikindustrie) die Entscheidung des Gerichts dem Antragsgegner (also AllofMP3) innerhalb eines Monats nach Verkündung zustellt. Gelingt dies nicht, ist die Entscheidung wirkungslos.

---- WEITERE ABMAHNUNGEN
GEGEN ONLINEBERICHTERSTATTUNG ----

Angesichts des Umstands, dass eine Zustellung im Ausland schwierig und zeitaufwändig sein kann, ist zumindest fraglich, ob die Entscheidung des Landgerichts München gegen den Anbieter von AllofMP3 überhaupt wirksam geworden ist. Dennoch nahm die Musikindustrie den Beschluss zum Anlass, „notice-and-take-down-Verfahren“ in Gang zu bringen. Die Anwälte der Unternehmen verschickten dabei Schreiben, in denen zur Löschung von Links auf das Musikportal aufgefordert wurde.

Zur Begründung berief man sich auf die Beschlussverfügung des Landgerichts München, die den Abmahnungen und Aufforderungsschreiben beigelegt war. Hiermit sollte den Adressaten Kenntnis von der Rechtswidrigkeit des Angebotes verschafft werden, was nach deutscher Rechtsprechung Voraussetzung für Löschungsaufforderungen und Unterlassungsansprüche dieser Art ist. Denn nur derjenige ist zur Löschung von Links verpflichtet, der weiß, dass er auf rechtswidrige Inhalte verweist.

Ob die vorläufige und bei Versand der Abmahnungen nicht einmal wirksame Beschlussverfügung des Münchener Gerichts wirklich geeignet ist, die Rechtswidrigkeit von AllofMP3 zu belegen und den Angeschriebenen entsprechende Kenntnis zu verschaffen, ist zumindest fraglich. Damit ist auch fraglich, ob eine Pflicht zur Löschung der beanstandeten Links überhaupt bestand – mit anderen Worten, ob die Empfänger der Abmahnung der Löschungsaufforderung hätten nachkommen müssen.

---- DIE FOLGEN FÜR DIE ONLINEBERICHTERSTATTUNG ----

Für die Onlineberichterstattung ergeben sich aus den Heise-Urteilen und dem Vorgehen in Sachen AllofMP3 erhebliche Rechtsunsicherheiten. Diese betreffen – wie sich gezeigt hat – nicht nur große Nachrichtendienste oder Verlage von Fachzeitschriften, sondern auch die Anbieter privater Webseiten oder Forenbetreiber.

Jeder, der im Internet auf fremde Inhalte verweist oder hierüber berichtet, muss sich fortan Gedanken machen, ob diese nicht vielleicht rechtswidrig sein könnten. Denn solche Handlungen können kostenpflichtige Abmahnungen oder Gerichtsverfahren nach sich ziehen und damit erhebliche wirtschaftliche Folgen haben. Für den Einzelnen wird dabei in der Regel nicht die Frage im Vordergrund stehen, ob er wirklich gegen das Recht verstoßen hat. Vielmehr wird er sich überlegen müssen, ob er riskieren kann, sich gegen die rechtlichen Angriffe zu wehren.

Vor allem private Webseitenbetreiber und andere nichtkommerzielle Anbieter von Internetinhalten werden die juristischen Vorwürfe in der Regel weder selbst beurteilen können noch in der Lage sein, einen Anwalt mit deren Prüfung zu beauftragen. Wagen sie es vor diesem Hintergrund nicht, sich zu wehren, weil sie dafür einen unter Umständen kostspieligen Rechtsstreit riskieren müssten, kann das negative Folgen für die Onlineberichterstattung insgesamt haben. Denn dann werden Links oder gar Artikel ohne rechtliche Pflicht entfernt oder gar nicht erst veröffentlicht; Personen, die eigentlich im Recht sind, werden Unterlassungserklärungen abgeben und Abmahnkosten zahlen. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Heise Online: Musikindustrie mahnt Heise Online wegen Bericht über Kopiersoftware ab. Ausführliche Dokumentation des Rechtsstreits zwischen dem Heise Verlag und der Musikindustrie mit Links auf alle Schriftsätze, Urteile und Artikel > <http://www.heise.de/heisevsmi>
- Informationen zu Abmahnungen des Vereins Abmahnwelle e.V. > <http://abmahnung.abmahnwelle.de>

Till Kreuzer

DATEN WEITERVERKAUFEN **IST DER GEBRAUCHTHANDEL MIT NUTZUNGSRECHTEN ERLAUBT?**

Eine Musik-CD oder Film-DVD weiterzuverkaufen ist urheberrechtlich ohne Weiteres erlaubt. Was aber, wenn man keinen Silberling erwirbt, sondern nur Nutzungsrechte an Dateien, die man selbst herunterlädt oder selbst installiert? Die Ansichten deutscher Gerichte hierzu gehen auseinander.

Was macht es für einen Unterschied, ob ich meine Software, mein Computerspiel oder mein Album auf einer CD kaufe oder sie gegen Geld aus dem Internet herunterlade? Ich bin der Käufer, also kann ich mein Eigentum auch weiterveräußern. Ob das stimmt, darüber streiten sich derzeit mehrere Softwarekonzerne vor deutschen Gerichten mit einem Anbieter von gebrauchten Softwarelizenzen. Auch in Bezug auf Musik, Computerspiele und Filme stellt sich diese Frage zunehmend drängender. Denn der Markt mit digitalem Content wandelt sich: Der Verkauf von körperlichen Produkten nimmt stetig ab, während der unkörperliche Vertrieb, der auf dem Handel mit Nutzungsrechten basiert, zunimmt. Für die Nutzer, gleich ob Verbraucher oder Unternehmen, ist es daher von großer Bedeutung zu wissen, ob etwa eine iTunes-Datei oder ein per Download erworbenes Computerprogramm einen Wiederverkaufswert hat oder nicht. Das ist nur der Fall, wenn das Urheberrecht die Weiterveräußerung gestattet.

Zu gebrauchten Softwarelizenzen sind im Jahr 2006 drei wichtige Entscheidungen deutscher Gerichte ergangen, die sich mit dem Angebot der Firma Usedsoft beschäftigen. In einem mittlerweile in zwei Instanzen entschiedenen Rechtsstreit vor Münchener Gerichten (Urteil des Landgerichts München I vom 19. Januar 2006, Aktenzeichen 7 O 23237/05, in erster Instanz; Urteil des Oberlandesgerichts München vom 3.8.2006, Aktenzeichen 6 U 1818/06 in zweiter Instanz) hatte die Firma Oracle gegen das findige Unternehmen gestritten. Vor dem Landgericht Hamburg bekam es Usedsoft mit einem Fachhandelspartner von Microsoft zu tun.

---- DAS GESCHÄFT VON USEDSOFT ----

Worum geht es? Usedsoft handelt mit überschüssigen Volumenlizenzen. Diese werden von großen Softwareherstellern an Unternehmen vergeben, in denen das jeweilige Computerprogramm auf einer Vielzahl von Arbeitsplätzen genutzt wird. Es leuchtet ein, dass bei einem solchen Deal nicht hunderte von CD-ROMs an den Lizenznehmer geschickt werden. Vielmehr erwirbt das Unternehmen nur Nutzungsrechte, die benötigten Vervielfältigungsstücke (das kann auch nur ein einziges sein, wenn die Software allein auf einem Server installiert wird) werden bei Bedarf durch das Unternehmen selbst hergestellt.

Die Softwareanbieter eröffnen den Kunden diese Eigenversorgung mit den notwendigen Programmkopien auf unterschiedliche Art und Weise. Während Oracle seine Computerprogramme den berechtigten Unternehmen zum Download anbietet, stellt Microsoft eine einzige Masterkopie der jeweiligen Software zur Verfügung. Diese soll von den Kunden dazu genutzt werden, das Programm auf ihren Rechnern so oft zu installieren, wie man Lizenzen erworben hat.

Es liegt auf der Hand, dass Softwarelizenzen für die Unternehmen einen erheblichen Wert darstellen, mit anderen Worten, dass hierin viel Geld investiert wird. Im Laufe der Zeit ändert sich häufig der Bedarf. Baut ein Unternehmen etwa Personal (und damit Computerarbeitsplätze) ab, sind die hierfür erworbenen Lizenzen überflüssig. Das Gleiche passiert, wenn man auf eine andere Software umstellt (zum Beispiel auf Open-Source-Anwendungen) oder Arbeitsbereiche auslagert oder schließt. Werden einige oder alle Nutzungsrechte aufgrund solcher oder anderer Umstände nicht mehr gebraucht, möchte das Unternehmen die kostspielig erworbenen Lizenzen unter Umständen wieder zu Geld machen, indem es sie weiterverkauft.

Hier setzt nun das Geschäftsmodell von Usedsoft an. Das Unternehmen kauft überzählige Lizenzen ein und verkauft sie an andere Unternehmen weiter. Der ursprüngliche Inhaber der Nutzungsrechte versichert dabei, dass er seine Programmkopien vor dem Weiterverkauf (teilweise) löscht. Für die Kunden von Usedsoft ist das aus finanziellen Gründen interessant, denn sie können durch den Gebraucherwerb der Nutzungslizenzen Geld sparen: nach Angaben von Usedsoft durchschnittlich 25 Prozent gegenüber dem Händlereinkaufspreis für eine neue Lizenz.

---- WEITERVERÄUSSERUNG VON NUTZUNGSRECHTEN NACH
DEUTSCHEM URHEBERRECHT ----

Urheberrechtlich gesehen, ist die Frage, ob Usedsoft rechtmäßig handelt, schwierig zu beantworten. Das geltende Urheberrechtsgesetz regelt unmittelbar nur den Zweithandel mit gebrauchten Produkten. Der sogenannte Erschöpfungsgrundsatz besagt, dass ein Werkträger (also eine CD-ROM mit einem Computerprogramm oder eine CD mit Musik) jederzeit weiterverkauft werden darf, wenn er einmal mit Zustimmung des Rechteinhabers in Verkehr gebracht wurde. In dem Moment also, in dem ein Hersteller sein Produkt an einen Zwischen-, Groß- oder Einzelhändler abgibt oder an einen Endabnehmer veräußert, erlischt das urheberrechtliche Verbreitungsrecht. Was danach passiert, entzieht sich den Kontrollmöglichkeiten des Rechteinhabers.

Da sich jedoch der Erschöpfungsgrundsatz auf das Verbreitungsrecht und damit auf den Handel mit körperlichen Werkexemplaren beschränkt, ist die Frage, ob diese Grundregel auch auf unkörperliche Inhalte oder Lizenzen anwendbar ist, unter Juristen äußerst umstritten. Aus dem deutschen Urheberrechtsgesetz ergibt sich keine Antwort. Die europäischen Rechtssetzungsinstitutionen haben sich dazu immerhin in einer vagen Formulierung in der „Information-Society-Richtlinie“, auf der die deutsche Urheberrechtsreform des Ersten Korbes basiert, geäußert. Diese Aussage legt nahe, dass der Erschöpfungsgrundsatz bei unkörperlichen Werkexemplaren (also urheberrechtlich geschützten Inhalten, die per Download bezogen werden) nicht gelten soll. Eindeutig ist dies – angesichts der unklaren Aussage – jedoch nicht.

---- WAS DIE MÜNCHENER GERICHTE DAZU SAGEN ----

Die Münchener Gerichte, die Oracle im einstweiligen Verfügungsverfahren gegen Usedsoft Recht gaben, sind der Ansicht, dass der Handel mit Lizenzen mit dem Handel von Produkten nicht gleichzusetzen sei. Die Bestimmungen in den Oracle-Lizenzverträgen, nach denen eine (vollständige oder teilweise) Weiterveräußerung von Volumenlizenzen untersagt wird, seien rechtmäßig. Das Gegenargument von Usedsoft, dass solche Volumenlizenzen die Erwerber unangemessen in ihren Eigentumsinteressen benachteiligten, ließ das Gericht nicht gelten. Auch der Einwand, die Käufer von Oracle-Software würden beim Onlineerwerb – entgegen den Grundgedanken des deutschen und europäischen Rechts – schlechter gestellt als beim Produkterwerb, stieß bei den Münchener Richtern auf taube Ohren.

Vielmehr sei der Erschöpfungsgrundsatz in Bezug auf den Zweithandel mit Nutzungsrechten (Lizenzen) weder direkt noch analog anzuwenden. Ein solcher Handel wäre nur möglich, wenn der Hersteller dies in seinen Lizenzbestimmungen genehmigen würde. Da Oracle den Weiterverkauf jedoch ausdrücklich untersagt, seien die Kunden nicht berechtigt, ihre Lizenzen an Usedsoft zu übertragen. Entsprechend könne Usedsoft sie auch nicht rechtswirksam weiterverkaufen. Usedsoft verleite insofern seine Kunden, rechtswidrige Programmkopien herzustellen und einzusetzen.

Nach der Interpretation des Landgerichts und des Oberlandesgerichts München erlaubt das geltende Recht den Gebrauchthandel von Nutzungsrechten nicht. Wollte man einen Zweitmarkt für das Wirtschaftsgut Nutzungsrecht schaffen, müsste ihrer Ansicht nach das Gesetz geändert werden. Hätte diese Entscheidung Bestand, hätte dies erhebliche Auswirkungen auf den Wiederverkauf von Content. Nicht nur in Bezug auf die Inhaber von Volumenlizenzen, sondern auch für die Kunden von iTunes oder Musicload, die ihre Musik und Videos bei E-Bay versteigern wollen.

---- DAGEGEN: DAS LANDGERICHT HAMBURG ----

Das Landgericht Hamburg hat in einer – vor dem Urteil des Oberlandesgerichts München ergangenen – Entscheidung allerdings die Gegenauffassung vertreten (Urteil vom 29. Juni 2006, Aktenzeichen 315 O 343/06). Die hierfür eingebrachten Argumente sind weniger formaljuristischer als praktischer Natur. Die Hamburger Richter halten den Erschöpfungsgrundsatz auf den Handel mit gebrauchten Nutzungsrechten für entsprechend anwendbar. Wer eine Volumenlizenz erwerbe, schließe dabei mit dem Anbieter (in diesem Fall Microsoft) einen Kaufvertrag. „Das Verwertungsinteresse in Bezug auf Software unterscheidet sich indes nicht danach, ob die einzelnen Nutzungsrechte in Erfüllung des jeweiligen Volumenlizenzvertrages körperlich oder unkörperlich (...) übertragen werden“, heißt es in dem Urteil. Enthielten die Lizenzbestimmungen Übertragungsverbote, seien diese im Zweifel unwirksam. Denn der (hier entsprechend anwendbare) Erschöpfungsgrundsatz sei zwingend und könne vertraglich nicht umgangen werden.

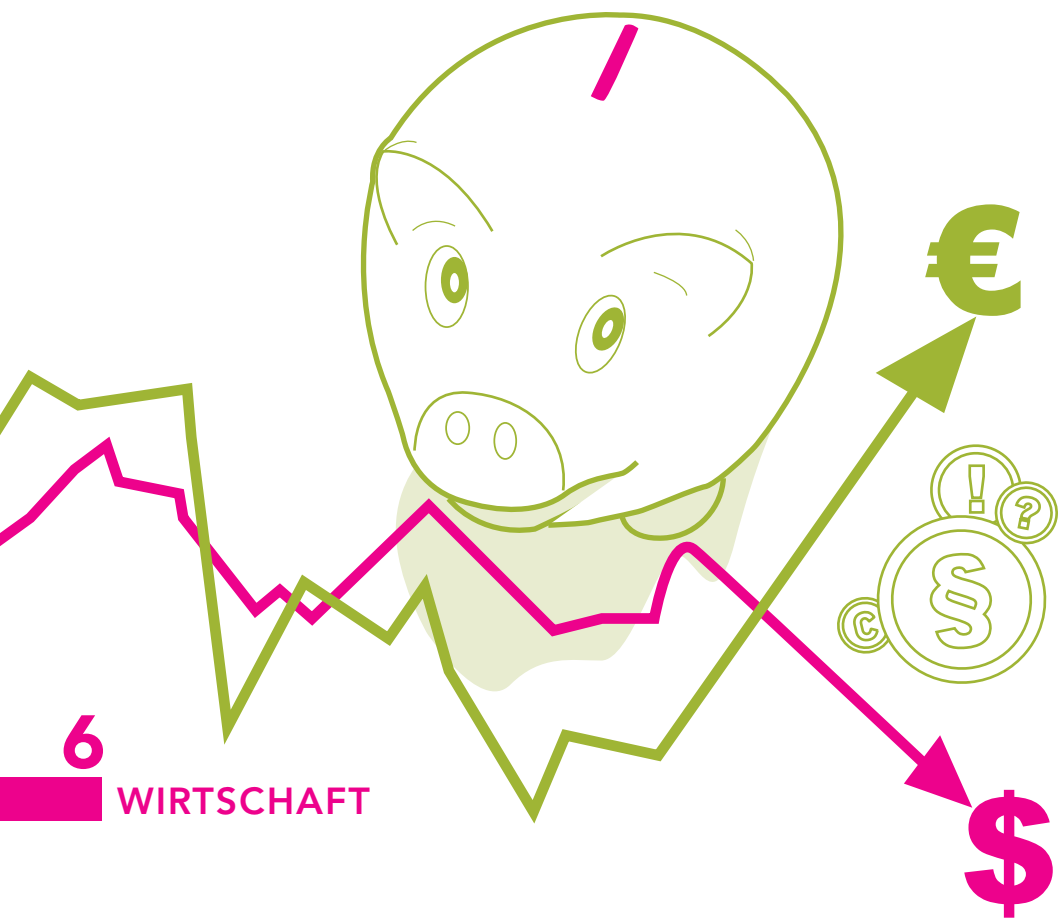
Kurzum: Nach Meinung des Landgerichts Hamburg soll für den immer wichtiger werdenden Handel mit Nutzungsrechten das Gleiche gelten wie für den Produkthandel. Weder können die Hersteller den Gebrauchthandel durch ihre Nutzungs- und Lizenzbestimmungen verbieten, noch ergibt sich ein solches Verbot aus dem geltenden Urheberrecht.

Das Oberlandesgericht Hamburg hat das Urteil des Landgerichts in der Berufungsinstanz bestätigt. Allerdings hat es über die eigentliche Frage, ob der Vertrieb von Gebrauchtlizenzen gegen das Urheberrecht verstößt, inhaltlich nicht entschieden. Anders als das Landgericht wies es die Klage des Fachhandelspartners von Microsoft aus wettbewerbsrechtlichen Gründen ab. Hieraus ergeben sich also keine weiteren Erkenntnisse über das eigentliche Problem.

---- WEITERE AUSSICHTEN ----

Das letzte Wort zum Thema ist noch nicht gesprochen. Bislang wurde die Frage nicht rechtskräftig entschieden, im Zweifel wird der Bundesgerichtshof urteilen müssen. Ob es dann um gebrauchte Software oder Musikstücke, um Filme oder anderen digitalen Content geht, bleibt abzuwarten. So hat etwa der Verbraucherzentrale Bundesverband (VZBV) im Juli des Jahres 2007 I-Tunes unter anderem wegen einer Klausel in den Lizenzbestimmungen abgemahnt, die besagt, dass die im Musicstore erworbenen Musikdateien nicht weiterverkauft werden dürfen. Ob Apple dem nachkommt oder ob auch dieser Fall gerichtlich entschieden wird, ist derzeit noch unklar.

Für Verbraucher wie Unternehmen wäre eine baldige Klärung wünschenswert. Denn solange in dieser Sache keine Rechtssicherheit hergestellt ist, ist das Eigentum an Dateien im Zweifel weniger wert als das an Produkten. ◇



6

WIRTSCHAFT

Valie Djordjevic

VERWERTUNGSGESELLSCHAFTEN IM DIENSTE DER URHEBER

GEMA, GVL, VG Wort, VG Bild Kunst – diese Abkürzungen hört man in der Diskussion um Urheberrechte und Verwertung oft. Es handelt sich dabei um Verwertungsgesellschaften, die sich darum kümmern, dass Urheberinnen und Urheber für die Zweitverwertung ihrer Werke bezahlt werden.

---- ALLGEMEINES ----

Verwertungsgesellschaften sind Institutionen, die im Namen von Urhebern – Autoren, Komponistinnen, bildenden Künstlern, Fotografinnen, Musikern – und Rechteinhabern (Plattenfirmen, Musikverlage) deren Zweitverwertungsrechte wahrnehmen. Zweitverwertung bedeutet hier nur, dass Urheber in der Regel für die erste Nutzung ihrer Werke – etwa wenn ihr Roman von einem Verlag angenommen und gedruckt wurde – schon entlohnt worden sind. Wenn eine Bibliothek diesen Roman bei sich zur Verfügung stellen will, so ist das eine Zweitverwertung, für die der Urheber Geld verlangen darf.

Verwertungsgesellschaften sind zwar privatwirtschaftliche Organisationen, unterliegen aber der Aufsicht öffentlicher Stellen (in Deutschland dem Deutschen Patent- und Markenamt). Auch wenn es im Urheberrecht nicht so festgeschrieben ist, haben Verwertungsgesellschaften meist ein faktisches Monopol: Will etwa ein Journalist jemanden beauftragen, seine Nutzungsrechte wahrzunehmen, da er es selbst nicht kann, bleibt ihm keine andere Wahl, als zur VG Wort (das VG steht für Verwertungsgesellschaft) zu gehen. Diese ist zuständig für Autoren, Übersetzer und Verleger von schöpferischen und dramatischen, journalistischen und wissenschaftlichen Texten.

---- DER URHEBER ENTSCHEIDET ----

Dem Gesetz zufolge hat ausschließlich der Urheber eines Werkes das Recht zu entscheiden, was mit seinen Geisteserzeugnissen passiert. Niemand sonst darf ohne

Erlaubnis das Werk eines anderen kopieren, veröffentlichen, öffentlich aufführen, senden oder ausstellen. Dabei ist es egal, ob derjenige eine Gewinnabsicht verfolgt oder nicht. Enthielte das Urheberrecht nicht einige Sonderregeln, dürfte man als Leser nicht einmal eine Seite aus einem Buch kopieren, ohne vorher den Autor zu fragen. Es ist leicht einzusehen, dass das ziemlich unpraktisch wäre, sodass der Gesetzgeber für verschiedene Fälle sogenannte Schrankenbestimmungen eingeführt hat – sie erlauben zum Beispiel Lesern und Musikhörerinnen, Kopien für den privaten Gebrauch zu machen (dies sagt die Privatkopieschranke). Auch für Forschung und Unterricht gelten Sonderregeln, damit das Urheberrecht Wissenschaft und Lehre nicht im Wege steht. Alle Nutzungen – sei es, dass man eine Seite aus einem Buch kopiert, ein Lied im Radio oder Klub spielt oder ein Foto in einem Magazin abdruckt – müssen angemessen vergütet werden, damit der Urheber ein Stück vom Kuchen abbekommt. Weil aber der Urheber (Autor, Musikerin, Fotograf) sich nicht um jede einzelne Zweitnutzung seines Werkes kümmern kann, kann er seine Rechte auf die entsprechende Verwertungsgesellschaft übertragen.

Für jede Werkgattung gibt es eine eigene Verwertungsgesellschaft. Die GEMA (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte) ist zuständig für Komponisten, Textdichterinnen und Musikverlage. Andere Urheber haben ihre eigenen Verwertungsgesellschaft: die VG Wort kümmert sich um die Autoren, die VG Bild-Kunst ist zuständig für Künstler und Fotografen, die GVL (Gesellschaft zur Verwertung von Leistungsschutzrechten) für die ausübenden Künstlerinnen und Künstler (etwa Schauspieler, Musikinterpreten) und Plattenfirmen. Die Verwertungsgesellschaften arbeiten auf Grundlage des sogenannten Urheberrechtswahrnehmungsgesetzes (UrhWahrnG), in dem ihre Rechte und Pflichten geregelt sind. Zugleich sind sie in ein internationales Netz von ausländischen Gesellschaften eingebunden, sodass sie auch Rechte von ausländischen Künstlern wahrnehmen.

6

---- WOHER KOMMT DAS GELD? ----

Das Geld, das die Verwertungsgesellschaften an die Urheber verteilen, kommt aus mehreren Quellen. Es gibt unterschiedliche Zweitnutzungsformen, für die verschiedene Abgaben fällig werden. Für private Nutzungen wie die Privatkopie – wenn man etwa eigene CDs für Freunde kopiert – zahlt der Nutzer über den Preis der CD-Rohlinge. Jede Leer-CD oder -DVD unterliegt der Abgabepflicht. Das Gleiche gilt für Geräte, die Kopien anfertigen können, wie CD-Brenner, Scanner und Kopierer.

Genauerer dazu gibt es in dem Text „Geräte- und Leermedienabgabe: Pauschale für Autoren“ zu lesen. Die Geräte- und Leermedienabgabe müssen zwar die Hersteller, Importeure und Händler von Leermedien und Geräten bezahlen, sie geben den Preis aber an die Verbraucher weiter. Anhand eines festen Schlüssels werden diese Abgaben an die verschiedenen Verwertungsgesellschaften verteilt.

Eine andere Geldquelle ist die öffentliche Aufführung von Musik, egal ob als Sendung – im Radio, Fernsehen oder Internet – oder live bei Konzerten. Es ist weder im Interesse der Sender, mit jedem Urheber persönlich auszuhandeln, ob und zu welchem Preis der Sender sein Stück spielen darf, noch kann eine Komponistin alle Konzertbühnen des Landes daraufhin kontrollieren, ob zufällig ihr Stück aufgeführt wurde, damit sie eine Rechnung stellen kann. Deshalb tritt der Urheber seine Rechte an eine Verwertungsgesellschaft ab – in diesem Fall die GEMA. Diese hat entsprechende Verträge mit Musiknutzern (Sendern, Konzertveranstaltern, aber auch Diskotheken und Klubs) und kontrolliert, welche Stücke gespielt werden. Ein Radiosender legt etwa der GEMA und der GVL Listen vor, auf denen verzeichnet ist, welche Musik gespielt wurde, und zahlt den festgelegten Gebührensatz.

Weitere Einnahmen werden für Pressespiegel erhoben, die von Unternehmen und Behörden für die interne Nutzung erstellt werden; Bibliotheken zahlen für die Ausleihe von Büchern (bei öffentlichen Bibliotheken erledigen dies Bund und Länder); Schulbuchverlage müssen für die Nutzung fremder Texte aufkommen, etwa in Deutschbüchern, in denen Erzählungen verschiedener Autorinnen und Autoren abgedruckt werden.

---- DER SOGENANNTEN ABSCHLUSSZWANG ----

Die Vorteile für die Urheber: Sie müssen sich nicht mehr darum kümmern, wo und wie ihr Werk verwertet wird, sondern geben diese Aufgabe an die Verwertungsgesellschaften ab, die dafür einen Prozentsatz der Einnahmen für die Verwaltung einbehalten. Aber auch die Nutzer von Musik, Texten und Bildern haben etwas davon: Sie müssen nicht mühselig versuchen, den Urheber direkt zu finden, und mit ihm dann aushandeln, zu welchen Konditionen sie die Rechte an einem Stück bekommen können, sondern haben feste Anlaufstellen. Die Verwertungsgesellschaften sind verpflichtet, jedem zu gleichen Bedingungen Rechte an den Werken einzuräumen, für die sie zuständig sind. Das bezeichnet man als Abschlusszwang. Es gibt unterschiedliche Tarife für verschiedene Zwecke, sodass Kulturinstitutionen oder soziale Träger weni-

ger bezahlen müssen als kommerzielle Anbieter – auch das ist im Urheberwahrnehmungsgesetz festgeschrieben (§ 13 UrhWahrnG). Ein Jugendhaus muss etwa weniger bezahlen, wenn es eine Party veranstaltet, als eine gewinnorientierte Disko.

---- WAS URHEBER TUN MÜSSEN, UM IN DEN GENUSS VON AUSCHÜTTUNGEN ZU KOMMEN ----

Wenn man als Urheber Geld von einer Verwertungsgesellschaft haben möchte, muss man erst einmal mit derjenigen, die für die betreffende Werkgattung zuständig ist, einen sogenannten Wahrnehmungsvertrag abschließen. Zusätzlich muss man seine Werke in regelmäßigen Abständen einzeln anmelden. Wie und wann das geschehen muss, ist bei jeder Verwertungsgesellschaft anders. Die meisten Verwertungsgesellschaften haben umfassende Webangebote, auf denen die Zugangsvoraussetzungen und Verfahren ausführlich erklärt werden. Die Adressen werden weiter unten im Text aufgeführt.

Nicht nur die Urheber haben Anspruch auf Zahlungen der Verwertungsgesellschaften, sondern auch andere Rechteinhaber. Stirbt etwa ein Urheber, währt sein Recht an seinem Werk noch weitere siebenzig Jahre. Es geht zusammen mit den dazugehörigen Vergütungsansprüchen auf seine Erben über. Auch die ausübenden Künstlerinnen und Künstler, beispielsweise Musikinterpreten, Schauspieler oder Tänzer sind über die sogenannten verwandten Schutzrechte geschützt. Auch sie können sich zur Wahrnehmung ihrer Rechte an Verwertungsgesellschaften wenden. Diese wahren allerdings nicht ganz so lang wie die der Urheber: in der Regel 50 Jahre nach Erscheinen des Werkes.

---- DIE GROSSEN ----

Die meisten der Verwertungsgesellschaften bieten ausführliche Informationen auf ihren Internetseiten an. Es folgt eine kurze Zusammenfassung der Aufgaben der einzelnen Verwertungsgesellschaften mit Verweis auf die Internetadressen.

GEMA

Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte

> www.gema.de

Die GEMA ist zuständig für Komponisten, Textdichter und Musikverleger. Sie macht die höchsten Umsätze aller Verwertungsgesellschaften, im Jahr 2005 852,2 Millionen Euro. Zum Vergleich: Die nächstplatzierte VG Wort hatte 2003 einen Umsatz von 83,53 Millionen Euro. Geld an die GEMA zahlen muss, wer Musik öffentlich aufführt, zum Beispiel in Kneipen, Klubs und bei Konzerten, aber auch in Supermärkten, Jugendhäusern und Arztpraxen. Dazu kommen Radio- und Fernsehsender, die jedes Stück, das gespielt wird, auflisten und Gebühren dafür entrichten. Die Höhe der Gebühren ist gestaffelt, sodass soziale Einrichtungen weniger zahlen müssen als gewinnorientierte Kneipen oder Konzertveranstalter. Auch bei der Nutzung im Internet fallen GEMA-Gebühren an: Wird in Downloadshops, Podcasts bei Netlabels oder privaten Weblogs Musik verwendet, muss das der GEMA gemeldet und ihr gegenüber abgerechnet werden.

Will man als Urheber von den Ausschüttungen der GEMA profitieren, muss man sich zunächst einmal anmelden. Dafür sollte man schon Musik veröffentlicht haben – als Komponist/Textdichter mindestens fünf Stücke. Dazu kommen eine einmalige Aufnahmegebühr und ein jährlicher Beitrag. Dafür bekommen die Künstler einmal im Jahr die Tantiemen für ihre Werke ausgeschüttet. Die Höhe hängt davon ab, wie oft das Stück gespielt wurde, aber auch davon, ob es zur Gruppe E- oder U-Musik gehört. Für E-Musik, sogenannte Ernste Musik, gilt ein eigener, besserer Verteilungsschlüssel als für Unterhaltungsmusik. Das hängt nach Angaben der GEMA mit den unterschiedlichen Möglichkeiten der Aufführung zusammen.

Häufig wird kritisiert, dass die GEMA die ihr übertragenen Rechte exklusiv wahrnimmt. Diese Exklusivität geht so weit, dass Künstlerinnen und Künstler selbst nicht mehr darüber entscheiden können, was sie mit ihrer Musik machen wollen. Wenn zum Beispiel eine Komponistin, die bei der GEMA gemeldet ist, ihre eigenen Stücke auf ihrer Homepage zum Herunterladen anbieten will, muss sie dafür ein Entgelt entrichten – 0,125 Euro pro Download (Stand Juni 2006). Das kann je nach Anzahl der Downloads viel Geld kosten. Seit Sommer 2006 bietet die GEMA zwar einen kostenlosen Tarif für die „Eigenpräsentation von GEMA-Mitgliedern“, allerdings nur für den Abruf als Stream, nicht als Download.

Ob es sich lohnt, bei der GEMA einzusteigen oder nicht, muss jeder selbst entscheiden. Zu bedenken ist zunächst, dass die GEMA eine Vielzahl von Rechten wahrnimmt, die man als einzelner Künstler nicht wahrnehmen kann. So wäre es

unmöglich, Geld für Sendungen im Radio oder Fernsehen zu bekommen, weil man nicht kontrollieren kann, wann und wie oft ein Song im Rundfunk ausgestrahlt wird. Ebenso wenig könnte man hier jede Nutzung einzeln abrechnen. Das Gleiche gilt für die Kopiertantiemen, die für Privatkopien erhoben werden. Diese können schon nach dem Gesetz nur durch eine Verwertungsgesellschaft wahrgenommen werden. Vor allem etablierte Musiker profitieren sicherlich sehr von den GEMA-Ausschüttungen. Allerdings nimmt einem die GEMA-Mitgliedschaft auch Freiheiten. So kann es zum Beispiel am Anfang der Karriere stören, Mitglied der GEMA zu sein, etwa weil man mit neuen Vertriebswegen experimentieren und nicht an Vorgaben gebunden sein will. Mehr dazu kann man im Text „Netzlabel: Alternative Vertriebswege – Netzlabel und die GEMA“ lesen.

GVL

Gesellschaft zur Verwertung von Leistungsschutzrechten > www.gvl.de

Die GVL ist zuständig für ausübende Künstlerinnen und Künstler, deren Darbietungen (zum Beispiel Gesang, Tanz, Schauspielerei) 50 Jahre nach der Veröffentlichung geschützt sind, und für Tonträgerhersteller (vor allem Plattenlabels), die an Musikaufnahmen ebenfalls bestimmte Rechte haben. Sie nimmt Leistungsschutzrechte aus der Zweitverwertung dieses Personenkreises wahr.

Leistungsschutzrechte sind Rechte, die für Werke anfallen, die nicht geistige und künstlerische Leistungen im Sinne des Urheberrechtes sind, aber die das Gesetz trotzdem für schützenswert hält. Das betrifft etwa Musiker, die nicht selbst komponierte Stücke spielen, aber auch Tonträgerhersteller, die Geld und Arbeit investieren, um Musikaufnahmen zu produzieren und dafür einen gewissen gesetzlichen Schutz verdienen. Leistungsschutzrechte gehören zu den dem Urheberrecht verwandten Schutzrechten und sind diesem nicht gleichgestellt: Die Schutzdauer ist kürzer (50 Jahre nach dem ersten Erscheinen des Werkes) und auch der Umfang des Schutzes fällt teilweise hinter das Urheberrecht zurück. Weitere Berechtigte sind zum Beispiel Datenbankhersteller, Filmhersteller und Sendeunternehmen.

Abgaben an die GVL werden bei der Zweitverwertung von Werken fällig, das heißt, wenn Werke gesendet (über Radio, Fernsehen oder Internet) oder öffentlich aufgeführt werden (in Gaststätten oder Diskotheken). Das Inkasso der GVL läuft über die GEMA, was die öffentliche Wiedergabe in Diskotheken, Gaststätten, Läden und bei öffentlichen Veranstaltungen angeht. Das bedeutet für Musiknutzer, dass sie ihre Titellisten nicht gesondert jeweils bei GEMA und GVL abrechnen müssen.

Wahrnehmungsberechtigte – Musiker, Schauspieler, Tänzer oder andere künstlerische Produzenten – müssen, um in den Genuss der Ausschüttungen zu kommen, einen Vertrag mit der GVL abschließen. Im Gegensatz zur GEMA-Mitgliedschaft kostet die GVL-Teilnahme nichts. Um bei den Ausschüttungen des Vorjahres berücksichtigt zu werden, muss man bis zum 30. April des laufenden Jahres mit der GVL einen Vertrag abschließen. Zusätzlich braucht die Verwertungsgesellschaft jährlich Nachweisbögen, in denen die relevanten Werke, an denen man im Vorjahr mitgearbeitet hat, aufgelistet sind. Genauere Informationen zum Vorgehen und welche Nachweise mitzuliefern sind finden sich auf den Webseiten der GVL.

VG WORT

Verwertungsgesellschaft Wort > www.vgwort.de

Die VG Wort kümmert sich um Autorinnen, Übersetzer und Verleger von schöngestigten und dramatischen, journalistischen und wissenschaftlichen Texten. Wie schon bei den oben genannten Verwertungsgesellschaften muss man als Urheber einen Wahrnehmungsvertrag abschließen und einmal jährlich alle seine neuen Werke anmelden. Die Mitgliedschaft bei der VG Wort ist kostenlos. Sie finanziert sich ausschließlich aus den Einnahmen durch Vergütungen. Dazu gehören die Geräte- und Leermedienabgabe, die Bibliothekstantieme (öffentliche Bibliotheken zahlen für die ausgeliehenen Bücher), Abgaben für Lesezirkel und Pressespiegel, Gebühren für den Sprach- und Wortanteil von Radio und Fernsehen.

Die VG Wort experimentiert im Augenblick mit einem System, mit dem auch online publizierte Texte vergütet werden können. Das Metis-System <<http://www.vgwort.de/metis.php>> soll über ein Zählpixel die Aufrufe von Seiten zählen und daraus die zustehenden Tantiemen errechnen. Das System wurde Anfang 2007 gestartet; ob es funktioniert und wie es angenommen wird, wird sich im Laufe der Zeit zeigen.

VG BILD-KUNST

Verwertungsgesellschaft Bild-Kunst > www.bildkunst.de

Die VG Bild-Kunst ist zuständig für Urheber, die im visuellen Bereich arbeiten, das sind bildende Künstlerinnen, Fotografen, Filmschaffende (etwa Regisseurinnen, Kameraleute, Filmproduzentinnen, aber auch Kostüm- und Szenenbildner). Wie bei den anderen Verwertungsgesellschaften müssen die Urheber erst einen Vertrag mit der Verwertungsgesellschaft abschließen, bevor sie bei der Verteilung berücksichtigt

werden können. Die Einnahmen der VG Bild-Kunst kommen zum einen aus pauschalen Urheberrechtsabgaben, wie zum Beispiel der Privatkopievergütung aus Leermedien- und Geräteabgaben, Bibliotheks- und Pressespiegelantimen; zum anderen aus der Verwaltung der individuellen Rechte für Reproduktionen – wenn zum Beispiel ein Bild auf einem Plakat oder in einem Buch abdruckt wird.

Eine Besonderheit des Kunstmarktes ist das sogenannte Folgerecht, das ebenfalls von der VG Bild-Kunst wahrgenommen wird. Über das Folgerecht werden Künstler an den Erlösen beteiligt, wenn ihre Werke weiterverkauft werden. Das ist vor allem wichtig, wenn der Preis eines Kunstwerks seit dem ersten Verkauf, an dessen Erlös Künstler in der Regel beteiligt sind, gestiegen ist.

Das Folgerecht wird im Urheberrechtsgesetz Paragraf 26 geregelt. Gegenwärtig gelten folgende Sätze: unter 400 Euro fallen keine Abgaben an; von 400 bis 50.000 Euro Erlös 4 Prozent des Verkaufspreises; bis 200.000 Euro 3 Prozent; bis 350.000 1 Prozent; 0,5 Prozent bis 500.000; 0,1 Prozent über 500.000; der Höchstbetrag darf 12.500 Euro jedoch nicht übersteigen.

Das Gesetz ist sowohl bei Galeristen als auch Künstlern umstritten, da es negative Auswirkungen auf den Kunsthandel hat. Kunstverkäufer – Messen, Galerien und Sammler – wickeln ihre Geschäfte in Ländern ab, wo es die Abgabe nicht gibt, zum Beispiel den USA, der Schweiz oder bis vor kurzem Großbritannien. Im Zuge der Vereinheitlichung der Rechtssysteme in der EU wurde das Folgerecht aber mittlerweile in allen EU-Ländern eingeführt.

---- WEITERE VERWERTUNGSGESELLSCHAFTEN ----

Es gibt noch eine ganze Reihe kleinerer Verwertungsgesellschaften für Film, Musikeditionen, Fernsehsendungen, Werbung usw. Es würde hier den Rahmen sprengen, auf jede Verwertungsgesellschaft einzeln einzugehen, wir verweisen daher auf die jeweiligen Internetangebote.

VG Musikedition – VG zur Wahrnehmung von Nutzungsrechten an Editionen von Musikwerken > www.vg-musikedition.de

VG Media zur Verwertung der Urheber- und Leistungsschutzrechte von Medienunternehmen mbH (VG Media) > www.vgmedia.de

VFF – Verwertungsgesellschaft der Film- und Fernsehproduzenten

> www.vffv.de

GWFF – Gesellschaft zur Wahrnehmung von Film- und Fernsehrechten

> www.gwff.de

GÜFA – Gesellschaft zur Übernahme und Wahrnehmung von Filmaufführungsrechten

> www.guefa.de

VG Werbung plus Musik > www.vg-werbung.de

Zentralstelle für private Überspielungsrechte (ZPÜ) > www.gema.de/kunden/zpue



.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Geräte- und Leermedienabgabe: Pauschale für Autoren > S. 298
- Netzlabel: Alternative Vertriebswege > S. 80
- Internetradio: Freier Funk im Netz > S. 93

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Gesetz über die Wahrnehmung von Urheberrechten und verwandten Schutzrechten (Urheberrechtswahrnehmungsgesetz – UrhWahrnG)
> <http://bundesrecht.juris.de/urhwahrng/index.html>
- Telepolis: Urheberrechtsausgleich oder Subventionssteuer, Teil 1: Wie die Verwertungsgesellschaften ihre Einnahmen verteilen, 9. Mai 2001.
> www.heise.de/tp/r4/artikel/7/7586/1.html

Oliver Passek

GERÄTE- UND LEERMEDIENABGABE PAUSCHALE FÜR AUTOREN

Private Vervielfältigungen sind zwar zulässig, aber nicht kostenlos. Es wird für jede Privatkopie bezahlt, und zwar über die sogenannte Geräte- und Leermedienabgabe. Auf jeden CD- und DVD-Brenner, Scanner und Kassettenrekorder, jede leere Videokassette und jeden CD- und DVD-Rohling werden in Deutschland pauschale Abgaben erhoben, die im Kaufpreis enthalten sind. Sie werden an die Verwertungsgesellschaften zur Verteilung an die Urheber und Rechteinhaber weitergeleitet.

---- DIE ERHEBUNG DER GERÄTE- UND LEERMEDIENABGABEN ----

Rechtliche Grundlage für die Erhebung von Kopierabgaben ist das Urheberrechtsgesetz. Es erlaubt das private Kopieren von urheberrechtlich geschützten Werken und fordert im Gegenzug eine Vergütungszahlung an deren Urheber. Dabei unterscheidet man grundsätzlich zwei Arten von Abgaben: Vergütungen für Vervielfältigungen im Rahmen der Bild- und Tonaufzeichnung – also für kopierte Musik-CDs oder Film-DVDs – und Vergütungen im Rahmen der Ablichtung – klassisches Beispiel ist hier die Fotokopie.

6

Die Vergütungen für Bild- und Tonaufzeichnungen bezahlen die Hersteller, Importeure und Händler von Geräten und Leermedien, die zum Vervielfältigen von urheberrechtlich geschützten Werken genutzt werden, also etwa Brenner oder CD-Rohlinge. Die zur Kopierabgabe verpflichteten Hersteller geben die anfallenden Kosten an die Endkunden und -kundinnen weiter, indem sie die Kaufpreise für Kopiergeräte und -medien entsprechend erhöhen. Die Fotokopierabgabe trifft neben den Herstellern, Importeuren und Händlern der Geräte auch diejenigen, die Fotokopierer aufstellen oder zur Nutzung bereithalten, wie zum Beispiel Universitäten oder Copyshops. Auch sie geben die zusätzlichen Kosten an die Endnutzer weiter.

---- ZURÜCK AN DIE URHEBER ----

Macht man also eine Fotokopie in einer Bibliothek, einem Copyshop oder der Hochschule, führt der Aufsteller des Gerätes einen Anteil der hierdurch erzielten Einnahmen – ungefähr ein Cent pro A4-Kopie – an die Verwertungsgesellschaften ab. Diese schütten die Vergütung dann wiederum an die Urheber und Rechteinhaber aus.

Verwertungsgesellschaften sind Einrichtungen, die Urheberrechte oder verwandte Schutzrechte treuhänderisch für die Urheber – oder die Inhaber sogenannter verwandter Schutzrechte – zur gemeinsamen Auswertung wahrnehmen. Sie sind private Institutionen, stehen aber unter staatlicher Aufsicht durch das Deutsche Patent- und Markenamt (DPMA). Die Rechte und Pflichten der Verwertungsgesellschaften sind im Urheberrechtswahrnehmungsgesetz im Einzelnen geregelt.

---- DAS DILEMMA BEI DEN VERGÜTUNGSSÄTZEN ----

Nach dem Urhebergesetz haben Urheber, deren Werke zum privaten und eigenen Gebrauch vervielfältigt werden, Anspruch auf eine angemessene Vergütung. Was genau angemessen bedeutet, wird nach geltendem Recht teilweise gesetzlich, teilweise durch Vereinbarungen zwischen den Verwertungsgesellschaften und der Geräteindustrie festgelegt. Eine Anlage zum Urhebergesetz enthält die genauen gesetzlichen Vergütungssätze. Die dort genannten Tarife stammen aus dem Jahr 1985, eine vorgesehene Anpassung an die wirtschaftlichen Verhältnisse ist bis heute nicht erfolgt. Dies liegt sicherlich auch daran, dass der Staat nur begrenzt eingreifen kann beziehungsweise will (mehr zu den Vergütungshöhen im übernächsten Abschnitt „Die aktuellen Tarife für Geräte und Leermedien“).

Weil das nicht optimal ist, hat der Gesetzgeber gehandelt. Im Rahmen der aktuellen Urheberrechtsreform (Zweiter Korb), die Anfang 2008 in Kraft getreten ist, wurde das System zur Festlegung der Vergütungshöhe geändert. Nach den neuen Regelungen sollen vor allem die Betroffenen (Verwertungsgesellschaften, Geräteindustrie, Rechteinhaber) gemeinsam Tarife aushandeln. Die Höhe der Vergütung soll sich an Untersuchungen orientieren, in denen festgestellt wird, welches Gerät oder Medium in welchem Umfang tatsächlich genutzt wird, um Privatkopien zu erstellen.

---- DIE ERFASSUNG NEUER GERÄTE UND MEDIEN ----

Was passiert, wenn neue zur Vervielfältigung geeignete Geräte oder Medien auf den Markt kommen? Fallen diese nicht unter die geltenden Bestimmungen – wie zum Beispiel CD-Brenner und die entsprechenden Rohlinge – sind die Verwertungsgesellschaften verpflichtet, mit den Geräteherstellern sogenannte Gesamtverträge auszuhandeln, in denen neue Tarife festgelegt werden.

Diese Verhandlungen gestalten sich oft schwierig, weil die Verwertungsgesellschaften darauf bedacht sind, möglichst hohe Erträge zu erzielen, die Gerätehersteller jedoch die Belastungen für Kopierabgaben so gering wie möglich halten wollen. Daher hat es bisweilen Jahre gedauert, bis ein Tarif festgelegt werden konnte. Manchmal bedurfte es erst einer gerichtlichen Entscheidung – so geschehen bei der CD-Brenner-Abgabe. Dies bringt für beide Seiten Nachteile: Die Verwertungsgesellschaften – und damit die Urheber – müssen mitunter sehr lange warten, bis die Vergütungen für neue Geräte geltend gemacht werden können; die Gerätehersteller müssen während dieser Übergangszeit Rückstellungen für etwaige Nachzahlungen bilden. Die Beteiligten sind mit dem Verfahren nicht so recht glücklich, da es kompliziert und langwierig ist. Bereits seit geraumer Zeit streiten sich Verwertungsgesellschaften und Geräteindustrie wieder. Diesmal geht es um eine mögliche Geräteabgabe auf PCs.

Diese Unzufriedenheit hat der Gesetzgeber im Zweiten Korb aufgegriffen. Die Verfahren, mit denen neue Tarife festgesetzt und neue Technologien erfasst werden, sollen vereinfacht und abgekürzt werden. Ob sich dies realisieren lässt, ob also das neue System besser, weniger kompliziert und schneller ist als das alte, wird sich erst herausstellen müssen.

---- DIE AKTUELLEN TARIFE FÜR GERÄTE UND LEERMEDIEN ----

6

Für folgende Vervielfältigungsgeräte werden momentan noch – Stand Dezember 2007 – Kopierabgaben in der genannten Höhe (jeweils pro verkauftem Gerät) erhoben:

- Videorekorder: 9,21 €,
- Kassettenrekorder: 1,28 €,
- DVD-Brenner: 9,21 €,
- CD-Brenner: 7,50 €,
- Festplattenrekorder: 12 €,

- MP3-Player mit Aufnahmefunktion
 - mit auswechselbarem Speicher: 1,28 €,
 - mit fest eingebautem Speicher: 2,56 €,
- Analogkopierer, Faxgeräte, Scanner: 10,23 bis 613,56 €
(je nach Leistungsfähigkeit)
- Personal Computer: 12 €
(wurde im Dezember 2005 vom OLG München bestätigt).

Die mögliche Vergütungspflicht für weitere Geräte, wie Drucker und Plotter, wird momentan gerichtlich entschieden. Die im Folgenden genannten Abgaben auf Leermedien – Stand Januar 2006 – beziehen sich jeweils auf eine Stunde Spieldauer:

- Leerkassetten, Tonbänder, DATs, Minidisks und CDs: 0,061 €,
- Videokassetten: 0,087 €,
- Data-CD-Rs und Data-CD-RWs: 0,072 €,
- DVD-R/RW, DVD+R/RW und DVD-RAM Disk: 0,087 €.

Auf einen üblichen DVD-Rohling mit 4,7 Gigabyte und einer Spielzeit von 120 Minuten wird also eine Abgabe von rund 17 Cent erhoben. Diese Vergütung muss allerdings nur für etwa jeden dritten verkauften Rohling geleistet werden. So wird berücksichtigt, dass ein Großteil der Rohlinge gar nicht zum Kopieren von urheberrechtlich geschütztem Material verwendet wird, sondern für andere private Aufzeichnungszwecke.

---- AUSSCHÜTTUNG AN URHEBER UND RECHTEINHABER ----

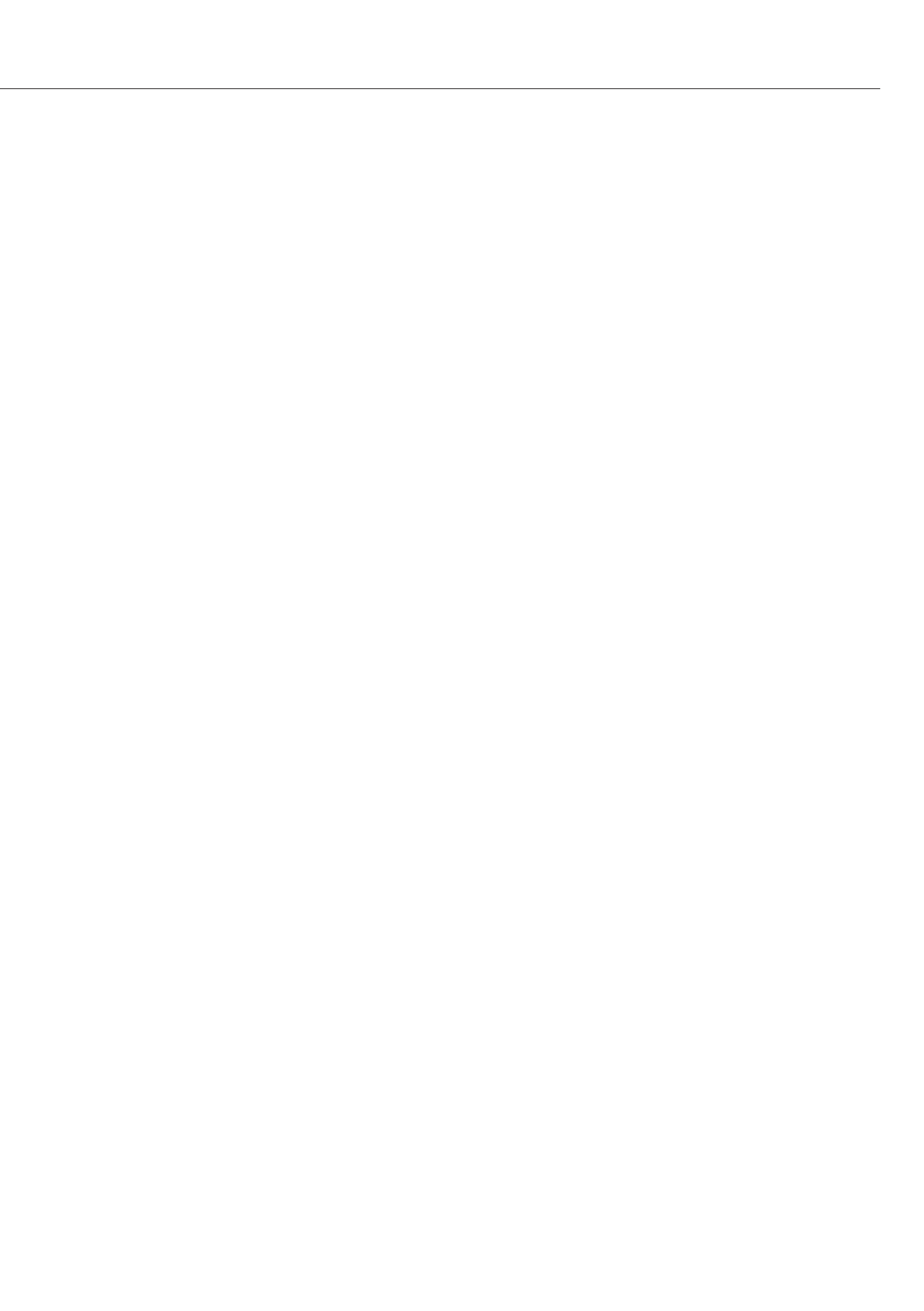
Inkasso und Verteilung des Vergütungsaufkommens übernehmen die Verwertungsgesellschaften stellvertretend für die Urheber und Rechteinhaber. Zu diesem Zweck haben die deutschen Verwertungsgesellschaften eigens die „Zentralstelle für private Überspielungsrechte“ (ZPÜ) gegründet. Nachdem die ZPÜ die Abgaben eingezogen hat, werden sie nach bestimmten Verteilungsschlüsseln nach Abzug der Verwaltungskosten wieder an die Mitglieder der Verwertungsgesellschaften ausgeschüttet. Die genauen Modalitäten der Ausschüttung ergeben sich aus sogenannten Verteilungsplänen, die von den Verwertungsgesellschaften aufgestellt werden. ◇

.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- Verwertungsgesellschaften: Im Dienste der Urheber > S. 289

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- VG Wort: Verwertungsgesellschaft für Journalisten, Schriftsteller und sonstige Wortarbeiter
> <http://www.vgwort.de>
- GEMA – Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte
> <http://www.gema.de>
- BITKOM (Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.)
Themendossier Urheberrechtliche Abgaben
> http://www.bitkom.de/de/themen_gremien/37140.aspx



Oliver Passek

ONLINEAUKTIONSHÄUSER KAUFEN UND VERKAUFEN BEI E-BAY

Wenn es um Onlineauktionshäuser geht, denkt jeder sofort nur an eines: E-Bay. Der „Online-Marktplatz“ ist mit weitem Abstand Marktführer, international und national. Allein in Deutschland gibt es ungefähr sechzehn Millionen registrierte Nutzerinnen und Nutzer. Aber welche urheberrechtlichen Probleme kommen auf sie zu?

---- GIGANTISCHER FLOHMARKT IM INTERNET ----

E-Bay wirkt auf den ersten Blick wie ein großes Warenhaus. E-Bay verkauft die Waren jedoch nicht selbst, sondern funktioniert wie ein virtueller Flohmarkt, auf dem grundsätzlich jeder Waren anbieten und kaufen kann. Doch auch auf Flohmärkten gelten Recht und Gesetz – gerade urheberrechtlich gilt es bei E-Bay einiges zu berücksichtigen.

Wer sich bei E-Bay anmeldet, willigt automatisch in die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) und in die Datenschutzerklärung ein. Damit stimmt man gleichzeitig zu, dass die eigenen Daten an Dritte weitergegeben werden können. Das bedeutet, dass E-Bay die Daten zum Beispiel an Inhaber sogenannter Schutzrechte, wozu auch Urheberrechte gehören, weitergeben kann. Diese Vorgehensweise ist üblich: Auch die Nutzungsbedingungen anderer größerer Onlinemarktplätze beinhalten diese Klausel.

Verkaufen darf man bei E-Bay alles, was nicht verboten ist. Aber verboten ist einiges: zum Beispiel Artikel, deren Angebot, Verkauf oder Erwerb gegen gesetzliche Vorschriften oder gegen die sogenannten guten Sitten verstößt. Darunter fallen Dinge wie Artikel mit verfassungswidrigen Symbolen (zum Beispiel Hakenkreuze), por-

nografische und jugendgefährdende Waren, aber auch lebende und tote Tiere, Aktien, Waffen oder Medikamente.

Auch Artikel, deren Verkauf gegen das Urheberrecht verstößt, dürfen nicht angeboten werden. Grundsätzlich verbietet es E-Bay, Dinge zu verkaufen, die unter Umständen in die Rechte Dritter eingreifen. Dazu gehören auch Urheberrechte. Die Nutzungsbedingungen von E-Bay sind jedoch sehr speziell und gehen teilweise über das Urheberrecht weit hinaus. Die grundlegenden Fakten zum Verkauf von urheberrechtlich geschützten Waren werden im Text „CDs, Musik, Software verkaufen“ in diesem Buch behandelt. In diesem Text geht es um die speziellen E-Bay-Regelungen.

---- WAS MUSS MAN BEACHTEN: SOFTWARE ----

Grundsätzlich darf bei E-Bay mit Software gehandelt werden. Es ist allerdings laut den E-Bay-Geschäftsbedingungen untersagt, beschreibbare Datenträger wie CDs, MCs, DVDs, Videobänder, Minidisks, Disketten oder ähnliche Artikel anzubieten, wenn diese bereits bespielt oder bedruckt wurden. Darunter können etwa die CD-Formate CD-R und CD-RW fallen, aber auch Softwarezusammenstellungen sowie Freeware- und Sharewareprogramme, da bei diesen laut E-Bay oftmals unklare Rechtssituationen beziehungsweise ein Verbot kommerziellen Handels bestehen. Darüber hinaus dürfen akademische Software und sogenannte Schulversionen nicht über E-Bay weiterverkauft werden. Diese speziellen Versionen von Software werden an Studenten, Lehrerinnen oder Bildungsanstalten abgegeben und sind oft erheblich billiger als die Vollversionen. Originalsoftware auf den ursprünglichen Datenträgern darf aber grundsätzlich gehandelt werden. Ebenfalls – aber dies gilt auch nach dem Urheberrecht – dürfen keine Testversionen angeboten werden, die von Entwicklern ausschließlich zur Bewertung und Fehlerbehebung entwickelt und herausgegeben worden sind. Genauso verboten ist der Verkauf von Sicherheitskopien.

In den Nutzungsbedingungen ist außerdem das Verbot festgehalten, Werkzeuge und Materialien anzubieten, die dazu dienen, unerlaubt in gesicherte Bereiche und Betriebsgeheimnisse einzugreifen, wie Programme, die verschlüsselte Daten und geschützte Datenverarbeitungsvorgänge zugänglich machen. Darunter versteht E-Bay jegliche Art von Entschlüsselungswerkzeugen und -programmen, wie Blocker oder Crack-Hardware, Smartcards oder Software zum Vervielfältigen von kopiergeschützten CDs oder DVDs. E-Bay lässt nur materielle Werkstücke zum Verkauf zu:

Daten, die über das Internet bereitgestellt, das heißt heruntergeladen, oder per E-Mail versendet werden können, dürfen nicht verkauft werden.

---- MUSIK, FILME UND BÜCHER ----

Auch im Fall von Musik, Filmen und Büchern gelten bei E-Bay eigene Nutzungsbedingungen, die teilweise weit über die im Urheberrecht vorgegebenen Einschränkungen hinausgehen. So dürfen, ähnlich wie bei Software, weder Musik noch Filme angeboten werden, wenn sie sich nicht auf Originaldatenträgern befinden. Deshalb dürfen keine wiederbeschreibbaren Datenträger mit diesen Medien gehandelt werden. Auch 35-mm- oder 70-mm-Filmkopien dürfen nicht bei E-Bay in Umlauf gebracht werden, da es sich in der Regel um Rollen handelt, die von Filmtheatern zur Vorführung benutzt werden.

Ein kompliziertes Thema sind Kopien von Musik oder Filmen. Zunächst einmal gilt: Der Verkauf eigener Kopien von Filmen und Fernsehserien oder von Musik auf Video, DVD, CD, Kassette oder Tonband ist bei E-Bay nicht erlaubt. Livedarbietungen sind ebenfalls vom Handel ausgeschlossen, sofern es sich um nicht genehmigte und kommerziell vertriebene Aufnahmen von Liveshows oder Konzerten handelt, also um sogenannte Bootlegs. Auch der ungenehmigte Verkauf von Fotos, die bei Musik- oder Bühnendarbietungen gemacht wurden, ist untersagt. Verboten ist auch der Handel mit Vorabveröffentlichungen wie zum Beispiel Promo-CDs. Diese dürfen vor dem offiziellen allgemeinen Veröffentlichungsdatum der CD nicht angeboten werden. Bei E-Bay dürfen weder Musik- noch Filmdateien oder E-Books gehandelt werden. Musik, Filme und auch Bücher auf Originaldatenträgern beziehungsweise im Originalformat darf man jedoch grundsätzlich handeln.

6

---- COMPUTER- UND VIDEOSPIELE ----

Hier gilt eine Einschränkung vorweg, die nichts mit dem Urheberrecht zu tun hat: Computer- und Videospiele dürfen bei E-Bay überhaupt nur verkauft werden, wenn sie höchstens eine offizielle Jugendfreigabe ab 16 erhalten haben. Dies führt dazu, dass einige Klassiker – darunter zahlreiche alte Atari- und C-64-Games – streng genommen nicht angeboten werden dürfen. Gleiches gilt für Spiele ohne Alterseinstufung und Filme, die erst ab 18 freigegeben sind.

Kopien von Spielen dürfen ebenfalls nicht verkauft werden. Um Kopien handelt es sich laut E-Bay meist, wenn ein sogenannter Mod-Chip oder eine andere entsprechende Spezialhardware für Spiele erforderlich ist. Zur Vorsicht rät E-Bay bei sogenannten Importversionen – auch bekannt unter der Bezeichnung „Gold“, „SK“ oder „Hongkong“ –, da dies Raubkopien sein könnten, obwohl es auch viele offiziell importierte Spiele gibt. Dasselbe gilt, laut E-Bay, auch für sogenannte Wahlzusammenstellungen, bei denen eine Auswahl von mehreren Spielen auf einer CD angeboten wird. In diesen Fällen ist der Verkauf nicht absolut verboten, allerdings sollte man, wenn man sich nicht vollkommen sicher ist, dass es sich um legale Versionen handelt, mögliche Rechtsfolgen einkalkulieren.

---- WIE REAGIERT E-BAY BEI URHEBERRECHTSVERLETZUNGEN? ----

Allgemein gilt: Alle eingestellten Angebote können von E-Bay entfernt werden, so dass die angebotenen Waren nicht mehr verkauft werden können. Darüber hinaus sind weitere Sanktionen möglich. Mitglieder können bei Verstößen verwarnet werden oder dürfen den Marktplatz zukünftig nur noch eingeschränkt benutzen, aber auch vorläufige und sogar endgültige Sperrungen sind möglich.

Endgültige Sperrungen können laut E-Bay ausgesprochen werden, wenn ein Mitglied im E-Bay-Bewertungssystem wiederholt negative Bewertungen erhalten hat. Das Bewertungssystem funktioniert folgendermaßen: Nach jeder Transaktion können sowohl der Käufer als auch der Verkäufer ihren jeweiligen Handelspartner bewerten. Es gibt insgesamt drei Bewertungskategorien: Positiv, Neutral und Negativ. Weitere Gründe, die zum Sperren eines Mitglieds führen können sind das Angeben falscher Kontaktdaten oder das Übertragen des Mitgliedskontos auf eine andere Person. Sobald ein Mitglied endgültig gesperrt wurde, besteht kein Anspruch auf Wiederherstellung des gesperrten Mitgliedskontos oder des Bewertungsprofils. Die betroffene Person darf E-Bay dann auch mit anderen Mitgliedskonten nicht mehr benutzen und sich nicht wieder anmelden. ◇

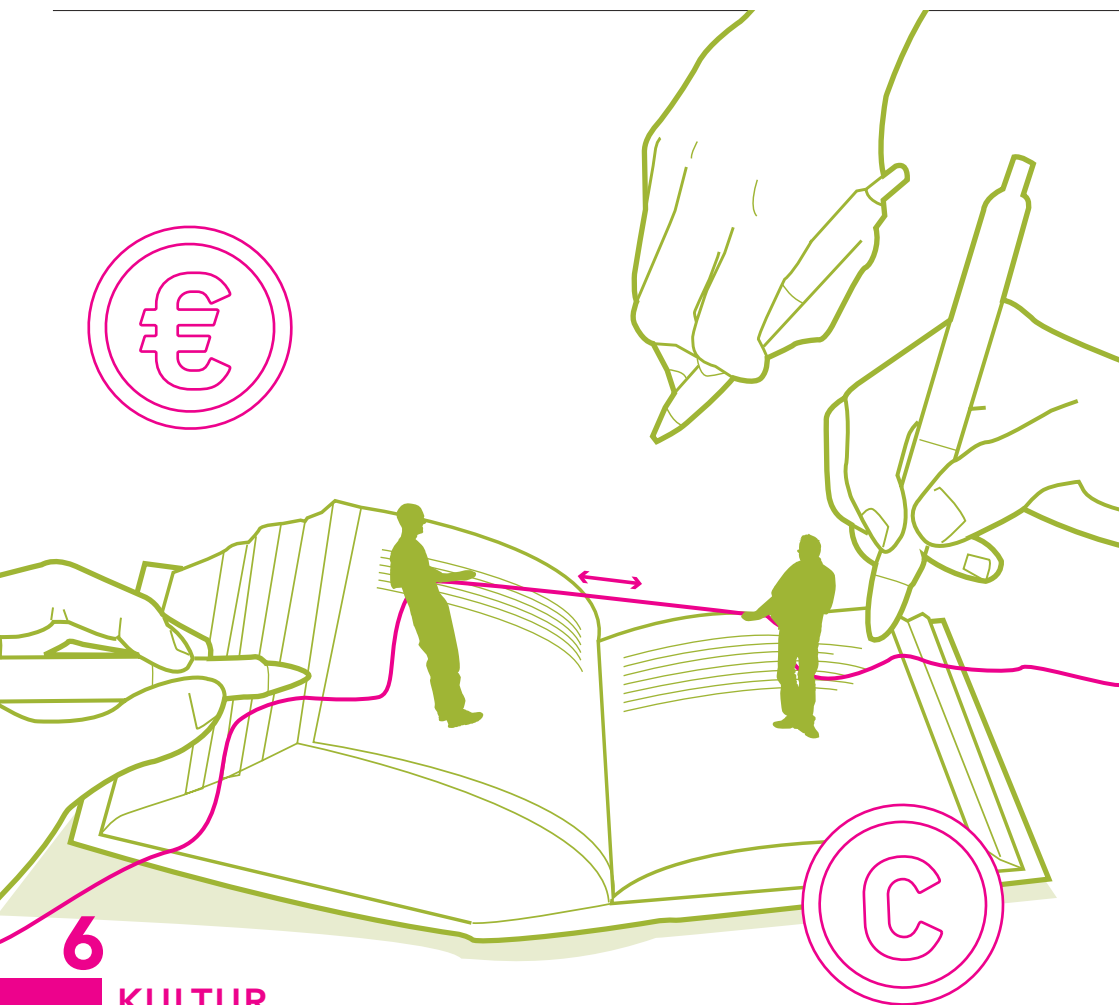
.....
WEITERE TEXTE ZUM THEMA

- EULA: Fragwürdige Softwarelizenzen > S. 263
- CDs, Musik, Software verkaufen: Materiell oder immateriell ist die Frage > S. 57

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- E-Bay & Recht: Ratgeber für Käufer und Verkäufer > www.mein-recht-im-netz.de
- Onlinemarktplatz.de – Portal für Tipps und Ratschläge rund um E-Bay
> www.onlinemarktplatz.de





6

KULTUR

Eberhard Ortland

DIE SCHLÜSSELROLLE DER KUNST FÜR DAS URHEBERRECHT

Die Ausweitung des Urheberrechts führt zu Quasi-Monopolen und schließt große Teile der Weltbevölkerung vom kulturellen Leben aus, so Eberhard Ortland, Philosoph an der Universität Hildesheim. Welche Rolle dabei die Kunst spielt, analysiert er in seinem Gastbeitrag.

---- DAS MARKTORDNUNGSRECHT DER POSTINDUSTRIELLEN GESELLSCHAFT ----

In den letzten Jahren sind die Urheberrechtsgesetze in den Mitgliedsstaaten der Welthandelsorganisation (WTO) und der World Intellectual Property Organization (WIPO) grundlegend umgestaltet worden. Dabei ging es darum, das Urheberrecht den technischen und wirtschaftlichen Bedingungen der global vernetzten Informationsgesellschaft anzupassen und neue Geschäftsmodelle für die Verwertung urheberrechtlich geschützter Inhalte zu ermöglichen. Die Entwicklung läuft auf eine massive Ausweitung der Urheberrechte hinaus: sowohl in Bezug auf die Menge der schutzfähigen Gegenstände als auch in der inhaltlichen Ausgestaltung der geschützten Rechte und nicht zuletzt in der zeitlichen Dimension der Schutzfristen.

Zug um Zug wird das Urheberrecht in einem international koordinierten Prozess ausgebaut zum Marktordnungsrecht der postindustriellen Gesellschaft. Die Konsequenzen dieser Entwicklung sind erheblich: Die Ausweitung der Urheberrechte führt zu einer beispiellosen Konzentration von Ressourcen bei global agierenden Quasi-Monopolisten in den Medien- und IT-Märkten.

Diesen Rechteinhabern wächst so die Macht zu, darüber zu entscheiden, welche technischen und vertraglichen Voraussetzungen andere erfüllen müssen, um Zugang zu Märkten, Informationen, Kommunikations- und Handlungsmöglichkeiten zu erhalten. Die Kehrseite des lukrativen Geschäfts ist der zunehmend rigide betriebene Ausschluss derer, die nicht an die Kreditkarten- und E-Banking-Systeme angeschlossen sind, aus maßgeblichen Bereichen des öffentlichen Raumes und des

kulturellen Lebens. Dies betrifft die große Mehrheit der Weltbevölkerung. Die Frage, wer den Zugang zu den immateriellen Gütern und Datenströmen kontrollieren kann – und an welche Bedingungen der Zugang jeweils gebunden ist –, wird zu einer der zentralen Machtfragen des 21. Jahrhunderts. Es geht nicht nur um viel Geld; auch elementare bürgerliche Freiheiten stehen auf dem Spiel – wie das Recht, sich im Rahmen des verfügbaren Wissens ungehindert zu informieren, und das Recht, sich anderen mitzuteilen.

---- COPY FIGHTS ----

Mit der Ausweitung der Urheberrechte nehmen die Gelegenheiten zu, bewusst oder fahrlässig fremde Urheberrechte zu verletzen, wie auch das Risiko, fälschlich der Verletzung fremder Urheberrechte bezichtigt zu werden. Aufsehen erregten Schadensersatzforderungen in Millionenhöhe an die Anbieter von Filesharing-Technologien, die Nutzern ermöglichen, Musik- oder Filmdateien online anzubieten.

Immer häufiger kommt es auch zu Klagen wegen der Produktion von neuen Werken, die die Rechteinhaber eines älteren Werks als unberechtigte Bearbeitung oder abhängige Nachschöpfung des von ihnen kontrollierten Werks ansehen: insbesondere, wo Collage- oder Samplingtechniken eingesetzt werden, oder in der konzeptuellen Kunst. Daher mehren sich die Stimmen, die der Ausweitung des Urheberrechts zunehmend kritisch gegenüberstehen. Die Diskussion ist in den USA bereits weiter fortgeschritten als in Deutschland.

In der angloamerikanischen Diskussion wird der Effekt der Ausweitung von Rechten des geistigen Eigentums als „second enclosure“ (zweite Einzäunung) bezeichnet: Wie in der frühen Neuzeit die besitzindividualistische bürgerliche Gesellschaft durch Aufteilung und Einzäunung der ehemals gemeinschaftlich bewirtschafteten Allmenden oder Dorfanger (engl.: commons) den mittelalterlichen Formen der Lebens- und Gemeinwirtschaft ein Ende setzte, so werde heute das öffentliche Gut der Bilder, Klänge, Wissensbestände und Ausdrucksformen abgeteilt und eingezäunt, sodass es fortan als exklusives Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber den anderen Nutzungsinteressenten nur noch gegen Entgelt zur Verfügung stehe.

---- PRIVATISIERUNG VON GEISTESGÜTERN ----

Dieser zunehmenden Privatisierung der Geistesgüter tritt eine wachsende Bewegung von selbstbewussten Nutzern entgegen, die auf das schöpferische Potenzial verweisen, das gerade in den Formen ihrer gemeinwirtschaftlichen Nutzung liegt. So hat die Creative-Commons-Organisation alternative Lizenzmodelle entwickelt, durch die Urheber ihre Werke anderen zur kreativen Weiterverwendung zur Verfügung stellen können, ohne auf entscheidende Rechte, wie die Kontrolle über die Integrität ihrer Werke zu verzichten oder sie der Ausbeutung durch Trittbrettfahrer zu überantworten.

Die ökonomische Funktion des Urheberrechts für die Sicherung des Lebensunterhalts von Kreativen könnte auch unter Bedingungen eines uneingeschränkten Zugriffs auf kulturelle Güter als Gemeineigentum im Sinne einer Wissensallmende gesichert werden durch eine Kulturflatrate, wie sie etwa in Frankreich als Globallizenz diskutiert wird. Nach einer neueren französischen Studie wäre eine derartige Form der weitgehend gemeinwirtschaftlichen Wahrnehmung der Verwertungsrechte der Urheber durchaus vereinbar mit den Grundsätzen des geltenden Urheberrechts.

---- SCHUTZFRIST VERKÜRZEN ----

Noch ist unklar, ob sich diese Idee politisch durchsetzen wird. Sie weist aber in die richtige Richtung. Denn unsere Kultur lebt in ganz erheblichem Maß davon, dass man sich auf Werke auch aus der jüngeren Vergangenheit beziehen und an sie anknüpfen kann. Deshalb erscheint es sinnvoll, die Dauer des Urheberrechts auf eine Schutzfrist von 25 Jahren ab Erscheinen des Werks zu verkürzen. Das sollte mehr als hinreichend sein für die Amortisierung der verlegerischen Investitionen; auf Antrag könnte eine Verlängerung um weitere 25 Jahre eingeräumt werden.

Ähnliche Vorschläge hat Lawrence Lessig in seinem Buch „Free Culture“ (2004) ausgearbeitet. Im Interesse der Minimierung unkalkulierbarer Risiken wäre ferner eine Registrierung von Urheber- und Nutzungsrechten sowie eine Kennzeichnung der urheberrechtlich geschützten Werke wünschenswert, wie sie im US-amerikanischen Copyright bis 1976 für die Entstehung des Schutzrechts erforderlich war.

---- DIE SCHLÜSSELROLLE DER KUNST ----

Im Streit um die gewandelte gesellschaftliche Funktion des Urheberrechts nimmt die Kunst eine Schlüsselposition ein. Die Konflikte um das Urheberrecht spitzen sich zu, wo sich das Urheberrecht an bestehenden Werken gegen die Freiheit der Kunst (und der Wissenschaft) wendet und der Produktion neuer Werke im Weg zu stehen droht. Der Konflikt um die Erfordernisse der Kunstfreiheit betrifft das Urheberrecht im Kern – auch wenn der Anteil der Kunstwerke an den durch das Urheberrecht erfassten Gegenständen im Vergleich zu den Umsätzen der Unterhaltungs- und der Softwareindustrie wirtschaftlich kaum ins Gewicht fällt. Denn die Annahme, dass das Urheberrecht die legitimen Interessen der Künstler an ihren bereits geschaffenen wie an ihren noch zu schaffenden Werken schützen soll, dürfte für die gesellschaftliche Akzeptanz des Urheberrechts nach wie vor unerlässlich sein.

---- SOFTWARE ALS „WERKE DER LITERATUR“ ----

In diesem Zusammenhang ist es mehr als bloß eine Kuriosität am Rande, dass man keine andere Möglichkeit sah, den urheberrechtlichen Schutz für Computerprogramme zu begründen, als dadurch, dass man im Abkommen der WTO über den Schutz handelsbezogener Aspekte des geistigen Eigentums (TRIPS) 1994 fest schrieb, sie seien als Werke der Literatur anzusehen. Das Beispiel zeigt, dass unter den Gegenständen, für die Urheberrechte in Anspruch genommen werden können, auch im Informationszeitalter Kunstwerke einen besonderen Stellenwert einnehmen – nicht etwa nur aufgrund einer überkommenen Tradition, sondern aus systematischen Gründen. Denn das Urheberrecht steht und fällt mit dem Werkbegriff. Nach geltendem Recht kommt als potenziell schutzfähiges Werk nur ein Produkt der schöpferischen Tätigkeit eines (oder mehrerer) Menschen in Frage. Als schöpferisch kann eine zielgerichtet produktive Tätigkeit gelten, insofern durch sie die Menge der Gegenstände, aus denen unsere Welt besteht, um etwas ergänzt wird, das bisher in der Welt nicht vorkam. Die bloße Neuheit allein ist es jedoch noch nicht, die etwas als schutzfähiges Werk qualifiziert. Es wird darüber hinaus ein geistiger Gehalt gefordert: Interpretierbarkeit (in welchem Sinn auch immer).

Das Paradigma für eine „persönliche geistige Schöpfung“ (UrhG § 2 Absatz 2) ist das Kunstwerk im modernen Verständnis: Das Werk eines Künstlers, der sich nicht damit begnügt, etwas herzustellen, das den Anforderungen einer vorgegebenen

Aufgabe entspricht oder gemäß den Regeln seiner Kunst als gelungen akzeptiert werden kann, sondern der etwas in die Welt setzt, das sich von allem bisher Bekannten abhebt und durch diese Differenzqualität (nach verbreiteter Auffassung) der Individualität und dem persönlichen Geist seines Urhebers zum Ausdruck verhilft.

---- URHEBERRECHT OHNE LEGITIMATION? ----

Was immer man in kunsttheoretischer Hinsicht von dieser Konzeption des Werkbegriffs und seiner Bindung an die Person des Urhebers halten mag: Entscheidend ist, dass die exklusiven Vermarktungsrechte – wie auch die Möglichkeit, die Genehmigung zur Nutzung eines Werks an bestimmte Bedingungen zu knüpfen, und die Urheberpersönlichkeitsrechte – abgeleitet sind aus der Annahme eines ursprünglichen Eigentums des Urhebers, die nur auf der Grundlage dieser Vorstellung von der Beziehung zwischen dem Künstler und seinem Werk plausibel erscheinen kann.

Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass die gegenwärtige Umgestaltung dem Urheberrecht seine Legitimationsgrundlage zu entziehen droht. Ein Urheberrecht, das in die Beziehung des Künstlers zu seinem Werk und in die Freiheit zur Produktion neuer Werke so gravierend eingreift, dass es nicht mehr als Schutz der persönlichen geistigen Schöpfung wahrgenommen werden kann, sondern in erster Linie als ein Institut zur Durchsetzung fremder Interessen gegen das Interesse der Künstler am eigenen Werk erscheint, büßt seine Legitimität und damit auch seine Funktionsfähigkeit ein. Die Ausweitung der Verwerteransprüche legt die Axt an die Wurzeln des modernen Urheberrechts. ◇

Eine frühere Version dieses Artikels ist am 14. März 2006 in der Frankfurter Rundschau erschienen.

.....
MEHR ZUM THEMA

Einen guten Eindruck davon, was auf dem Spiel steht, bietet der von Adam Thierer und Wayne Crews herausgegebene Band: *Copy Fights*, Washington DC 2002.

Außerdem: Carine Bernault/Audrey Lebois: *Peer-to-peer File Sharing and Literary and Artistic Property*, Nantes 2006 (bei www.privatkopie.net als PDF verfügbar).

Volker Grassmuck

WO ENDET DAS PLAGIAT, WO BEGINNT DIE KUNST? LEGAL PERSPECTIVE – CORNELIA SOLLFRANK

Können Bilder, die von einem Programm aus dem Internet geladen und verfremdet werden, ein eigenständiges Kunstwerk sein? Diese Frage der Künstlerin Cornelia Sollfrank erscheint auf den ersten Blick recht simpel. Als Sollfrank sie aber Urheberrechtsanwälten stellte, kam eine Grundsatzdebatte um Kunst und Urheberrecht dabei heraus – und eine faszinierende Videodokumentation.

Für die Veranstaltungsreihe „copy-create-manipulate“ des Baseler Medienforums Plug.in im November 2004 hatte die Netzkünstlerin Cornelia Sollfrank geplant, eine Ausstellung mit dem Titel „This is not by me“ zu realisieren. Damit nimmt sie Bezug auf eine Signatur, die Andy Warhol für eine Reihe seiner Drucke in den Sechzigerjahren verwendete. Mehr noch: Sie machte sich daran, von Warhol eingeführte künstlerische Verfahren fortzuschreiben. „A clever artist makes the machine do the work!“ lautet das Motto ihrer „Netzkunst-Generatoren“. Bei ihnen handelt es sich um Computerprogramme, die aus Bildern, die im Internet vorhanden sind, neue Bilder zusammenbauen. Welche Bilder ausgesucht werden, entscheiden die Nutzer, indem sie einen Suchbegriff eingeben.

Für die Ausstellung in Basel hatte sich Sollfrank eine Auseinandersetzung mit dem Motiv von Warhols Blumenserie vorgenommen, das im Hinblick auf seine Originalität und den damit verbundenen Urheberrechtsfragen eine bewegte Geschichte aufweist. Sollfranks Absicht war es, diese Geschichte aufzuzeigen, aber auch ein weiteres Kapitel hinzuzufügen. Durch die interaktive Bearbeitung mit dem Netzkunst-generator durch die Ausstellungsbesucher, bei der auch der Zufall kräftig mitmischt, sollte eine neue Generation der Warhol-Blumen ins Leben gerufen und ausgestellt werden.

Das Konzept des Netzkunst-Generators geht auf die Arbeit „Female Extension“ aus dem Jahr 1997 zurück und wird seither kontinuierlich weiterentwickelt. Damals reichte Sollfrank beim ersten Museumswettbewerb für Netzkunst algorithmisch re-kombinierte Netzfundstücke unter den Namen von 289 virtuellen Netzkünstlerinnen

ein. Die Jury war zunächst hochofreut über die hohe Beteiligung von Künstlerinnen, zeigte sich aber nach der Aufklärung einigermaßen überrascht.

Als allerdings die Anwälte von Plug.in von Sollfranks Plan erfuhren, meldeten sie Bedenken an. Sie befürchteten, dass Bearbeitungen von Warhols Blumenmotiv die Rechteinhaberin, die Warhol-Stiftung, auf den Plan rufen würde. Um einen möglichen Rechtsstreit auszuschließen, wurde Sollfrank mitgeteilt, dass die geplante Ausstellung nicht stattfinden könne.

Aber würden neu collagierte Warhol-Blumen tatsächlich gegen bestehende Rechte verstoßen? Sollfrank wollte es genau wissen und befragte dazu vier auf das Urheberrecht spezialisierte Anwälte. Aus dem notgedrungenen Wechsel von einer künstlerischen zu einer juristischen Perspektive sind aufschlussreiche Interviews entstanden, die sie unter dem Titel „Legal Perspective“ in der Baseler Ausstellung als Videoinstallation zeigte. In diesem ungewöhnlichen Dokument kann man Juristen beim widersprüchlichen Nachdenken über Kunst zusehen.

---- IDEEN SIND FREI – ODER AUCH NICHT ----

In den Interviews stoßen zwei Welten aufeinander: die der Kunst und die des Rechts. Doch selbst innerhalb des Rechts gehen die Ansichten zum Thema weit auseinander.

Ideen sind frei. Nur Formen sind schützbar. So viel ist klar. Doch gleich danach scheiden sich die Geister. Ist das Konzept, also die Idee des Generators schutzfähig oder sind es nur die Bilder, also die Formen, die er erzeugt?

Peter Eller, Anwalt in München, ist der Ansicht, dass man urheberrechtliche Fragen nicht beantworten könne, ohne das zugrunde liegende künstlerische Konzept zu betrachten. Dieses Konzept hält er im Falle des Netzkunst-Generators eindeutig für ein eigenständiges Kunstwerk. „Deshalb sind auch die einzelnen Bilder, die sehr nah am Original sein können, urheberrechtlich geschützt, auch vor Angriffen der Originalurheber.“

Jens Brelle aus Hamburg dagegen sieht Konzepte als Handlungsanweisungen, die genauso wenig wie Ideen schützbar sind. Zwar sei moralisch gesehen natürlich auch Konzeptkunst Kunst, aber ob sie urheberrechtlich schützbar ist, bemesse sich nach rechtlichen Kriterien. Die Rechtsprechung lasse daran zweifeln. So gebe es Urteile zu Konzepten für Fernsehsendungen, in denen deren Schutzwürdigkeit abgelehnt wurde. Auch Sven Krüger, Hamburg, gesteht zu, dass man – eine kunsttheoretische Selbstverständlichkeit – das dahinter stehende größere Ganze, das Konzept sehen

müsse. Doch selbst wenn man zu dem Schluss käme, dass diese Idee ein geschütztes Gut sei, ist damit nichts darüber gesagt, ob ihre Umsetzung gegen Rechte Dritter verstößt. Krüger: „Gleichwohl, wenn dieses Konzept zwingend einhergeht mit der Produktion von Bearbeitungen und Vervielfältigungen, die ihrem Wesen nach urheberrechtsverletzend sind, dann macht rechtlich die Unterscheidung von Konzept und dessen Ergebnis kaum noch Sinn. Denn dann bleibt das Ganze verboten. Es können nicht die hehren Ziele des Konzepts die rechtswidrigen Ergebnisse rechtfertigen.“

---- FORMEN SIND SCHÜTZBAR, ABER WER IST DER URHEBER? ----

Unstrittig kommen die einzelnen Bilder des Generators als Schutzgegenstände in Frage. Der Kunstbetrieb von Galerien, Kritikern und Kunsthochschulen fragt: Handelt es sich dabei um Kunst? Das Urheberrecht schützt Werke der Kunst. Es kann aber nicht mit den Kategorien der Kunst operieren. Vielmehr fragt es, ob eine bestimmte Geistesschöpfung über die für einen Schutz notwendige Individualität und Schöpfungshöhe verfügt.

Nimmt man einmal an, dass ein Generatorbild diese Kriterien für ein Werk erfüllt, wer ist dann sein Urheber? Sollfranks Name steht über der Ausstellung, doch mit dem Titel „This is not by me“ weist sie die Autorschaft zurück. Ob ihr Konzept dennoch Autorschutz genießt, ist umstritten.

Der Generator selbst kann nicht Urheber sein. Nur Menschen können Werke schaffen. Der Programmierer, der im Auftrag Sollfranks das Programm des Generators geschaffen hat, besitzt ein Urheberrecht an der Software, nicht aber an den hiermit erzielten Arbeitsergebnissen. Die Ausstellungsbesucher, die den Generator bedienen, kämen nach Ansicht der Anwälte als Urheber in Frage, aber nur, wenn sie durch Einfluss auf das Ausgangsmaterial oder eine, bestimmten Kriterien entsprechende Auswahl aus den zahlreichen Ergebnissen des Generators das Ergebnis wesentlich mitgestalten. In diesem Fall könnte ihnen ein Bearbeiturerheberrecht zukommen. Bleibt jedoch zu viel dem Zufall überlassen, so muss man aus den Ausführungen folgern, entstehen hier Werke ohne Urheber – in der Kunst denkbar, urheberrechtlich eine Unmöglichkeit.

---- URHEBERRECHTSVERLETZUNG ODER NICHT? ----

Solche paradoxen Verhältnisse würden jedoch die Erbwalter Warhols keineswegs davon abhalten, gegen Sollfrank und ihre Galerie vorzugehen. Ob die Generatorbilder schutzfähig sind oder nicht, steht auf einem ganz anderen Blatt als die Frage, ob mit ihrer öffentlichen Verwertung eine Urheberrechtsverletzung begangen wird. Dafür unterscheidet das Urheberrecht zwischen „freier Benutzung“ und „Bearbeitung“. Ist die Warhol-Vorlage im Generatorbild nicht erkennbar, handelt es sich um eine freie Benutzung, die das Urheberrecht nicht berührt.

Ist das Original in der Bearbeitung erkennbar, dann braucht die Künstlerin für die Veröffentlichung die Zustimmung des Originalurhebers. Sie mag selbst ein Recht an ihrer Bearbeitung erlangen, sofern diese für sich genommen wiederum eine persönlich geistige Schöpfung ist. Das schützt sie jedoch nicht vor den Verbotsansprüchen der Warhol-Stiftung. Diese richten sich gegen denjenigen, der die Generatorbilder veröffentlicht. Käme man also zu dem Schluss, dass es sich bei ihnen um maschinell erzeugte Zufallsprodukte handelt, gäbe es zwar keinen Urheber – jemanden, der urheberrechtlich zur Verantwortung zu ziehen ist, gibt es gleichwohl.

Erfährt nun die Stiftung von der nicht autorisierten Verwendung von Warhols Werken, was bei Veröffentlichung im Internet nicht unwahrscheinlich ist, und sieht darin keine freie Benutzung, laufen die Künstlerin und ihre Galerie Gefahr, auf verschiedene Arten belangt zu werden. Die Rechteinhaber können die Künstlerin abmahnen und eine einstweilige Verfügung erwirken, die ihr untersagt, die Bilder auszustellen. Bei Nichterfüllung können hohe Ordnungsgelder verhängt werden. Im Schuldfall sind Schadensersatzforderungen in Höhe einer üblichen, angemessenen Lizenzgebühr sowie Anwaltskosten abhängig vom Streitwert zu erwarten.

---- DIE FLOWERS SIND KUNST, ABER SIND SIE GESCHÜTZT? ----

Voraussetzung dafür, dass durch den Generator Urheberrechte verletzt werden können, ist zunächst, dass das bearbeitete Werk selbst urheberrechtlich geschützt ist. Im Falle von Warhols Flowers haben alle befragten Anwälte daran Zweifel. Krüger: „Wenn man zum Schluss kommt, dass die Vorlagen gar nicht geschützt sind, kann man den rechtlich problematischen Prozess der Verwendung durch den Generator retten.“

Warhol hatte von einer Blumenfotografie Patricia Caulfields durch einen Assistenten Siebdrucke anfertigen lassen. Hier stellt sich erneut die Frage: handelt es sich dabei um eine freie Benutzung, eine Bearbeitung oder um eine nur unwesentliche Bearbeitung? Im letzten Falle hätte er nicht einmal ein Bearbeiturerheberrecht erworben, und die Erben könnten nicht gegen die Verwendung durch den Generator vorgehen.

Hier sagt Krüger weiter: „Wenn es so wäre, gäbe es Rechte der Fotografin, die schon durch Warhol verletzt wurden und nun durch den Benutzer des Generators schon wieder.“ Allerdings ist das fotografische Vorbild so konventionell, dass daran im Zweifel allenfalls Leistungsschutzrechte bestehen (das Recht an einfachen Lichtbildern). Diese haben eine Schutzdauer von nur 50 Jahren nach Erscheinen, die heute abgelaufen sein dürften. „Man kann das Problem Stufe um Stufe nach hinten verlagern“, sagt Krüger. „Aber ich halte es für unwahrscheinlich, dass wir auf der Suche nach einem Urheber und nach Urheberrechten an den Warhol-Flowers zu dem Ergebnis gelangen, dass gar keiner irgendeine Rechte daran hat.“

Mit der Ausführung der Drucke hat Warhol Mitarbeiter beauftragt. Liegt also auch hier nur ein nicht schützbare Konzept vor? Anwalt Brelle geht so weit zu sagen, er würde es bei den Warhol-Blumen auf einen Rechtsstreit ankommen lassen.

Eller wagt sich so weit in den Kunstdiskurs vor, dass er davon ausgeht, Warhol habe mit dem Urheberrecht gespielt und versucht, es weiterzuentwickeln: „Deshalb kann diese Kunst nicht sakrosankt für alle Ewigkeit sein. Ein solches Urheberrecht lässt sich nicht gegen die starke Kunstfreiheit durchsetzen.“ Auch Krüger erkennt, dass Sollfrank sich in eine Tradition der Kunstgeschichte stellt, wenn sie Warhols Bilder ohne Zustimmung seiner Erben verwendet, doch er schließt: „Das ist zwar konsequent, aber im Rechtssinne keine taugliche Verteidigung.“

6 ---- DIE KUNST IST FREI, ABER WER WILL SIE DEFINIEREN? ----

Die Kunstfreiheit genießt einen hohen Stellenwert im Grundgesetz. Sie ist ein Bürgerrecht, und sie kann nicht – anders als etwa die Meinungsfreiheit – durch einfache Vorbehalte eingeschränkt werden. Eller weist darauf hin, dass auch das Bundesverfassungsgericht immer wieder entschieden hat, dass die Richter sich in Kunstfragen zurücknehmen sollen. „Wer will das definieren? Da gibt es so viele Meinungen wie Sachverständige.“ Doch kann auch die Kunstfreiheit in einen Wertekonflikt zum ebenfalls grundgesetzlichen Schutz des urheberrechtlichen Eigentums treten. Dann

ist eine Abwägung zwischen verschiedenen Rechtsgütern erforderlich. Die nehmen im Streitfall die Richter vor. Sie ziehen dazu im Zweifel Kunstsachverständige hinzu, die entscheiden, ob etwas Kunst ist oder nicht.

Nach Krügers Auffassung führt das Argument der Kunstfreiheit jedoch nicht weiter. „Wir haben klare Regeln, die sich erstaunlich gut auf immer neue, technisch fortgeschrittene Möglichkeiten der Urheberrechtsverletzung anwenden lassen.“ Der Gesetzgeber habe nur sehr geringen Spielraum gelassen, diese Regeln im Rückgriff auf Verfassungswerte durch übergesetzliche Notstandserwägungen zu sprengen. „Wo man konstatieren muss: Das verstößt gegen Grenzen, die wir im Gesetzbuch stehen haben, da hilft auch das Zauberwort Kunstfreiheit nicht viel.“

---- WENN SIE DIE KUNST BEHINDERN, MÜSSEN GESETZE
GEÄNDERT WERDEN ----

Gesetze sind genauso wenig sakrosankt und unveränderlich wie Kunstwerke. Brelle zeigt noch eine weitere Sichtweise auf Sollfranks Arbeit auf, indem er sie als politisches Statement, als Kritik am geltenden Recht auffasst. Damit wird sie von der ebenfalls grundgesetzlich gesicherten Meinungsfreiheit geschützt. Wer eine politische Meinung äußert, darf sie durch das Zitieren von Werken anderer erlaubnisfrei belegen. „In dem Fall wäre das ein Belegzweck für die Frage: Ist das jetzige Urheberrecht ausreichend oder nicht? In dem Fall würde ich sagen, wiegt die Meinungsäußerung schwerer als die Rechte der Urheber.“

Selbst Krüger, der innerhalb des geltenden Rechts die geringsten Chancen für den Netzkunst-Generator sieht, bezeichnet eine Künstlerin, die Sanktionen in Kauf nimmt, als mutig, da sie dadurch unter Umständen die Rechtsentwicklung voranbringt. Er erkennt einen Unterschied zwischen legitimen Konzepten wie dem Netzkunst-Generator und einem schlichten Plagiat der neuen Madonna-CD. Stehen den legitimen Konzepten gesetzliche Verbote entgegen, müsse man sie aufbrechen. „Gesetzesänderungen sind ja keine Einbahnstraße. Da, wo vor der Sintflut von Plagiaten geschützt werden muss, braucht es Verbote. Da, wo Grenzen zu eng sind, um an sich legitime, segensreiche künstlerische Konzepte umzusetzen, da muss eine Ausnahmenvorschrift her.“

In genau diesem Kontext steht die Arbeit von Sollfrank. In der Veranstaltungsreihe „copy-create-manipulate“, deren Teil sie war, wurde die Frage thematisiert, wie sich Kreativität zum Kopieren und Manipulieren bestehender Werke verhält. Dieser

Frage ging auch Warhol in seinen Flower-Varianten nach. „This is not by me“ ist somit ein kunstgeschichtlicher Dialog, im Rückblick aus dem Zeitalter von PC und Internet geführt.

Doch nicht nur Medientechnologie, sondern auch die zunehmende Verrechtlichung, die Eller anspricht, unterscheidet Sollfrank von Warhol. Deshalb wechselt die Künstlerin mit „Legal Perspective“ auf die Metaebene und trägt die kritische, ironische Reflexion auf die urheberrechtlichen Möglichkeitsbedingungen von Kunst in die Kunst selbst hinein. Die Äußerungen der Anwälte mögen Verwunderung auslösen. In jedem Fall geben sie einen guten Einblick in zentrale Fragen, die in der Diskussion um das Urheberrecht gestellt werden. Und sie weisen über die heutige Rechtslage hinaus. Am Schluss der Auseinandersetzung, die Cornelia Sollfrank mit ihrer Arbeit ausgelöst hat, fragt Rechtsanwalt Jens Krüger: „Müssen wir das Urheberrechtsgesetz ändern, warum und in welche Richtung?“ ◇

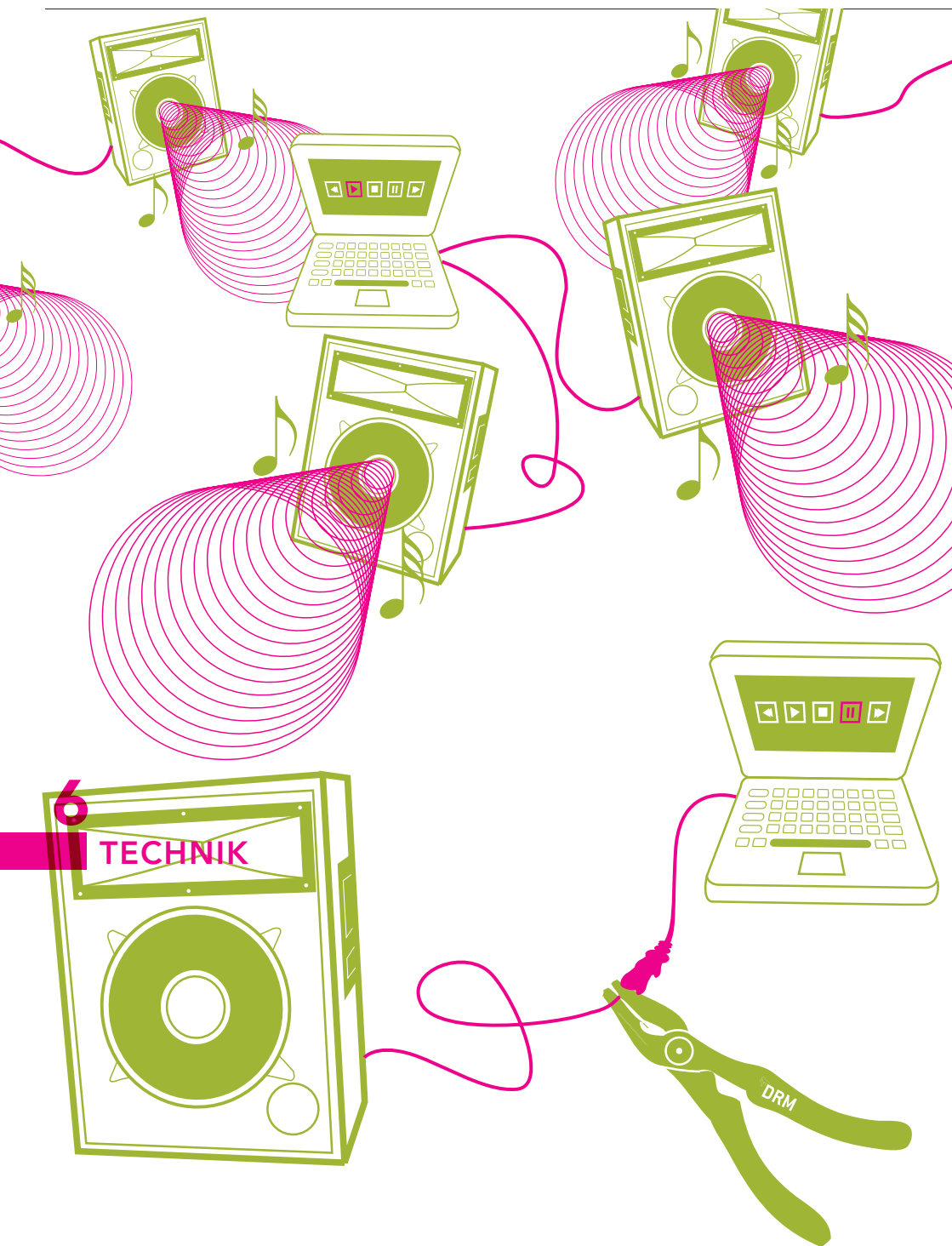
Mitarbeit: Valie Djordjevic

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Die Interviews mit den Rechtsanwälten Peter Eller, Jens Brelle und Dr. Sven Krüger sind per Download bei Archive.org verfügbar.
 - > www.archive.org/details/eller
 - > www.archive.org/details/brelle
 - > www.archive.org/details/krueger

- CORNELIA SOLLFRANKS HOMEPAGE
 - > www.artwarez.org





Robert A. Gehring

DIGITALES RECHTEKONTROLLMANAGEMENT **RECHTE ODER RESTRIKTIONEN?**

Wer digitale Medien nutzt, wird es schon gemerkt haben: Die Technik stellt sich dem Nutzer immer häufiger in den Weg. Wenn man die neueste CD während der Zugfahrt am Notebook anhören will, friert plötzlich der Rechner ein; wenn man die im Onlineshop gekaufte Musik auf den MP3-Player der Schwester kopieren will, klappt das nicht; wenn man einen Ausschnitt aus einem PDF-Dokument kopieren und als Zitat in einem eigenen Aufsatz verwenden will, gibt der Acrobat Reader eine Fehlermeldung aus und mehr passiert nicht.

---- DRM – WAS IST DAS? ----

Ob CD, MP3-Player oder PDF-Dokument, das Ergebnis ist praktisch immer dasselbe: Die Bits und Bytes, aus denen sich die Inhalte der digitalen Medien zusammensetzen, und die Geräte, mit denen wir sie nutzen, gehorchen nicht mehr dem Willen ihrer Besitzer. Schuld daran ist DRM.

Darüber, was DRM ist, herrscht große Meinungsvielfalt. Vertreter der Medienbranche sprechen von „digitalem Rechtemanagement“, der Gesetzgeber spricht von „technischen Maßnahmen“, bei Verbrauchernanwälten ist schon mal die Rede von „digitalen Restriktionsmaßnahmen“, und in der populären Presse wird über die neuesten „Kopierschutzverfahren“ berichtet. Verschiedene Begriffe, eine Bedeutung: Mit digitalen Medien kann man nicht mehr wie früher nach Belieben verfahren – die Technik kontrolliert die Nutzung.

Und das funktioniert so: Diejenigen, die digitale Inhalte verkaufen, verschlüsseln die Musikstücke, Filme und so weiter. Anschließend werden die verschlüsselten Kopien mit einer Art digitalem Etikett versehen, auf dem steht, unter welchem Umständen sie entschlüsselt und genutzt werden dürfen. Wer nun ein verschlüsseltes Musikstück hören, einen verschlüsselten Film sehen, oder ein verschlüsseltes Buch lesen will, braucht dafür ein Abspielgerät (Player), das die passende Entschlüsselung

beherrscht. Das kann entweder ein normaler Computer mit entsprechender Software sein oder ein anderes Abspielgerät, wo die Entschlüsselung fest eingebaut ist, wie beispielsweise bei DVD-Playern. Das Abspielgerät liest dann das Etikett, entschlüsselt die Inhalte und wacht darüber, dass die auf dem Etikett festgelegten Nutzungsbeschränkungen – von der Medienindustrie als „Rechte“ bezeichnet – eingehalten werden.

Wenn der Computer abstürzt, sobald man eine kopiergeschützte CD einlegt, dann kann das durchaus so gewollt sein. Die Medienindustrie greift mitunter zu drastischen Maßnahmen, um ihre Interessen zu wahren. In der Öffentlichkeit vertreten ihre Sprecher oft den Standpunkt, dass die Produktion von Inhalten zum Stillstand käme, und die Künstler verarmten, wenn man die Nutzer nicht daran hinderte, Werke beliebig zu kopieren.

---- DRM IST ÜBERALL ----

Auch, wenn man es bisher nicht gemerkt haben sollte: Digitales Rechtemanagement hat bereits eine große Verbreitung gefunden. In den meisten Haushalten steht ein DVD-Player und die käuflichen Film-DVDs sind überwiegend mit dem Kopierschutzverfahren CSS (Content Scrambling System) ausgerüstet. Wer einen CD- oder Minidisc-Rekorder besitzt, wird in der Bedienungsanleitung einen Hinweis auf das Kopierschutzverfahren SCMS (Serial Copy Management System) finden. Neuere Modelle von Surround-Sound-Receiver und HDTV-Fernsehern sind mit HDMI-Schnittstellen ausgerüstet, die mit HDCP (High Bandwidth Digital Content Protection) kopiergeschützte Bild- und Tonsignale übertragen. Auf den mobilen MP3-Playern ist in der Regel entweder Microsofts Media-DRM installiert – zu erkennen am „PlaysForSure-Logo“ – oder auf den Geräten aus der I-Pod-Familie das von Apple stammende „FairPlay-DRM“. Immer mehr Digitalkameras setzen auf SD-Karten zum Speichern der Fotos. Hinter dem Kürzel SD (Secure Digital) verbirgt sich das Kopierschutzverfahren CPRM (Content Protection for Recordable Media) für Audiodateien.

Diese Aufzählung ist keineswegs vollständig und ließe sich noch eine ganze Weile fortsetzen. Die Botschaft dürfte klar sein: DRM ist inzwischen (fast) überall.

---- RECHTLICHE HINTERGRÜNDE ----

Der deutsche Gesetzgeber hat es mit der Urheberrechtsnovelle von 2001 den Urhebern und der Verwertungsindustrie freigestellt, die Nutzungsmöglichkeiten für digitale Musik, digitale Filme, digitale Bücher, und andere digitale Medien nach Belieben durch „wirksame technische Maßnahmen“ einzuschränken. Zugleich hat der Gesetzgeber die Umgehung solcher Maßnahmen unter Strafandrohung verboten.

Der Anlass für das Handeln des Gesetzgebers war die Umsetzung der EU-Richtlinie „zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft“ von 2001 (2001/29/EG). Mit dieser Richtlinie sollte eine europaweit einheitliche Gesetzgebung zur Erfüllung zweier internationaler Verträge gewährleistet werden, die im Rahmen der World Intellectual Property Organization (WIPO) ausgehandelt worden waren. Die Vertreter der Bundesregierung bei der WIPO hatten die beiden Verträge, den WIPO-Urheberrechtsvertrag (WCT) und den WIPO-Vertrag über künstlerische Darbietungen und Tonträger (WPPT) im Dezember 1996 unterzeichnet. Als Vorbild für die EU-Richtlinie diente – mit einigen Anpassungen – das US-amerikanische Copyright-Gesetz von 1997, der Digital Millennium Copyright Act (DMCA), der seinerseits die WIPO-Verträge von 1996 umsetzte.

---- KRITIK AM GESETZ ----

Trotz der Länge und Ausführlichkeit der Paragraphen zu den technischen Schutzmaßnahmen im deutschen Gesetzestext gibt es jede Menge Interpretationsspielräume. So hat der Gesetzgeber beispielsweise offengelassen, was genau für Technologien wirksam sind, zugleich aber „wirksame technische Maßnahmen“ geschützt. undefiniert geblieben ist auch, was denn alles eine Umgehung darstellen kann, wie also Bürgerinnen und Bürger eigentlich erkennen können, dass sie sich mit einer bestimmten Handlung strafbar machen. Zwar hat es bereits einzelne Urteile unterer Gerichtsinstanzen gegeben, aber höchstrichterliche Urteile stehen noch aus. Die Rechtsunsicherheit ist daher groß und es werden wohl noch Jahre ins Land gehen, bis Klarheit geschaffen ist, bis die Grenzen des Erlaubten und des Verbotenen deutlich und für alle erkennbar sein werden.

Für solche Unzulänglichkeiten ist das Gesetz seit seiner Verabschiedung fort-dauernd kritisiert worden. Die eigentliche Auseinandersetzung zwischen Befürwor-

tern und Gegnern des Gesetzes dreht sich jedoch nicht um solche Detailfragen. Die eigentliche Auseinandersetzung geht darum, wie das Verhältnis zwischen Urhebern und Rechteinhabern auf der einen Seite und Nutzern von Werken auf der anderen Seite in Zukunft geregelt werden soll.

---- DRM KONTRA URHEBERRECHT ----

Bis zur Einführung des Umgehungsschutzes für technische Maßnahmen war das Urheberrechtsgesetz maßgeblich, in dem geschrieben steht, was erlaubt und was verboten ist. Das Urheberrecht gilt für alle gleichermaßen, es macht keine Unterschiede: Jeder hat dieselben Rechte und Pflichten.

Mit dem gesetzlichen Schutz für DRM zur Kontrolle der Nutzung von digitalen Werken gilt dieser Grundsatz nicht mehr uneingeschränkt. Wo solche technischen Maßnahmen zum Einsatz kommen, legen sie am Ende fest, welche Rechte und Pflichten dem Nutzer auferlegt werden. Dass der Gesetzgeber den strafrechtlichen Schutz für die technischen Maßnahmen nicht davon abhängig gemacht hat, dass sie nur im Einklang mit dem Urheberrecht eingesetzt werden dürfen, birgt erhebliches Konfliktpotenzial. So ist es mit DRM beispielsweise möglich, Kopien von Werken zu verhindern, deren urheberrechtlicher Schutz abgelaufen ist. Auch in solchen Fällen ist es verboten, den Kopierschutz zu umgehen.

Der Konflikt lässt sich auf eine einfache Frage zuspitzen: Was hat im Zweifel Vorrang – das Recht oder die Technik? Von wenigen Ausnahmen abgesehen, hat der Gesetzgeber der Technik den Vorrang eingeräumt. Das beste Beispiel, um das zu illustrieren, ist die digitale Privatkopie.

6

---- KOPIERSCHUTZ KONTRA PRIVATKOPIE ----

Wer eine CD oder eine DVD kauft oder irgendein anderes, urheberrechtlich geschütztes Werk in digitaler Form (wir nehmen an dieser Stelle Software einmal aus), darf dieses Werk in der Weise nutzen, wie es das Gesetz erlaubt. Erlaubt ist laut Gesetz auch, „einzelne Vervielfältigungsstücke eines Werkes zum privaten Gebrauch herzustellen“. Umgangssprachlich werden diese Kopien als Privatkopien bezeichnet.

Die Urheber beziehungsweise die Verwerter der Werke, das heißt der Musik auf den CDs, der Filme auf den DVDs und so weiter, werden für diese Privatkopien

finanziell entschädigt: Für Datenträger und Kopiergeräte werden von Verwertungsgesellschaften Abgaben eingesammelt und an Urheber und Verwerter weitergegeben. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass die Produzenten der Werke beim privaten Kopieren nicht leer ausgehen. Natürlich bekommen sie für eine kopierte CD weniger Geld als für eine verkaufte, aber eine privat kopierte CD verursacht ihnen ja auch keinen Mehraufwand für Herstellung und Vertrieb, denn den trägt der Kopierende. Auch bekommt der Nutzer der Privatkopie weniger in die Hand – kein Booklet, kein Cover, keine original bedruckte CD; wer das will, muss eben eine CD im Laden kaufen.

Um das legale private Kopieren einzuschränken, setzen die Plattenfirmen in steigendem Maße Kopierschutzverfahren ein. Da der Gesetzgeber, wie beschrieben, die Umgehung solcher Kopierschutzmaßnahmen verboten hat, dürfen sie das auch. Hier entsteht der Konflikt zwischen dem Gesetz, das Privatkopien erlaubt, und der Technik, die Privatkopien verhindert. Da der Gesetzgeber der Technik den Vorrang eingeräumt hat, zieht das Recht, genauer gesagt der Nutzer, den Kürzeren: Er darf zwar kopieren (sagt das Gesetz), kann aber nicht kopieren (das verhindert der Kopierschutz). Der Kopierschutz darf aber nicht umgangen werden, sagt das Gesetz. Am Ende heißt es also: digitale Privatkopie ist nicht möglich!

---- DRM KANN PRIVATSPHÄRE GEFÄHRDEN ----

Der Einsatz von DRM-Systemen kann auch erhebliche datenschutzrechtliche Probleme mit sich bringen. So sehen eine ganze Reihe neuerer Geschäftsmodelle die individuelle Abrechnung der Nutzung von digitalen Medien vor. So kann man heute online eine zeitlich oder örtlich beschränkte Lizenz (Nutzungsrecht) zum Hören eines Musikstückes erwerben. Um die Einhaltung der Lizenz kümmert sich auf der Seite des Nutzers ein DRM-System, das die Nutzung protokolliert, und die gesammelten Daten an den Onlinehändler übermittelt. Dieser wertet die Daten, ähnlich wie bei Kundenkarten zur Anpassung seines Angebotes für Werbezwecke oder zur individuellen Preisgestaltung (Preisdiskriminierung) aus. Eine anonyme Mediennutzung wird mit DRM zunehmend zur Ausnahme. Es wird stattdessen zentral erfasst, wer wann wo welche Medieninhalte konsumiert hat. Im Laufe der Zeit entstehen mediale Nutzungsprofile, die es in vergleichbarer Form in einer Welt ohne DRM nicht geben kann. In Verbindung mit anderen Daten rückt der gläserne Bürger – dank DRM – wieder ein Stück näher.

----- ENTERPRISE-DRM -----

In den Ausführungen wurde bisher stillschweigend vorausgesetzt, dass von Consumer-DRM die Rede ist. Es gibt noch einen zweiten Einsatzbereich für DRM-Systeme und das ist der Schutz von Unternehmensdaten. In diesem Fall spricht man von Enterprise-DRM.

Technisch unterscheiden sich Consumer-DRM und Enterprise-DRM nur wenig: Beide setzen auf verschlüsselte Daten und digitale Etiketten mit Nutzungsrechten. Der wesentliche Unterschied liegt in den Anwendungsbereichen. Während Consumer-DRM in erster Linie dazu dient, die Vermarktung digitaler Inhalte zu unterstützen, dient Enterprise-DRM dem Schutz von sensiblen Unternehmens- und Kundendaten. So soll beispielsweise mittels Enterprise-DRM verhindert werden, dass Geschäftsgeheimnisse der Konkurrenz in die Hände fallen oder Kundendaten zum Identitätsdiebstahl missbraucht werden. Auch für DRM gilt, was für viele Technologien gilt: Man kann dieselbe Sache von zwei unterschiedlichen Seiten aus betrachten. ◇

.....
ZUM THEMA IM INTERNET

- Wikipedia: Lexikoneintrag zu DRM in der freien Onlinezyklopädie
> http://de.wikipedia.org/wiki/Digitale_Rechteverwaltung
- Wikipedia: Lexikoneintrag zu Apples „FairPlay-DRM“ in der englischen Ausgabe der freien Onlinezyklopädie > <http://en.wikipedia.org/wiki/FairPlay>
- Microsoft: Häufig gestellte Fragen (FAQ) zu Windows Media DRM
> www.microsoft.com/windows/windowsmedia/de/drm/faq.aspx
- Technikfolgenabschätzung Theorie und Praxis, Nr. 2, 15. Jahrgang, August 2006 (Schwerpunkt-
ausgabe Digital Rights Management) > www.itas.fzk.de/tatup/062/inhalt.htm



7

ANHANG

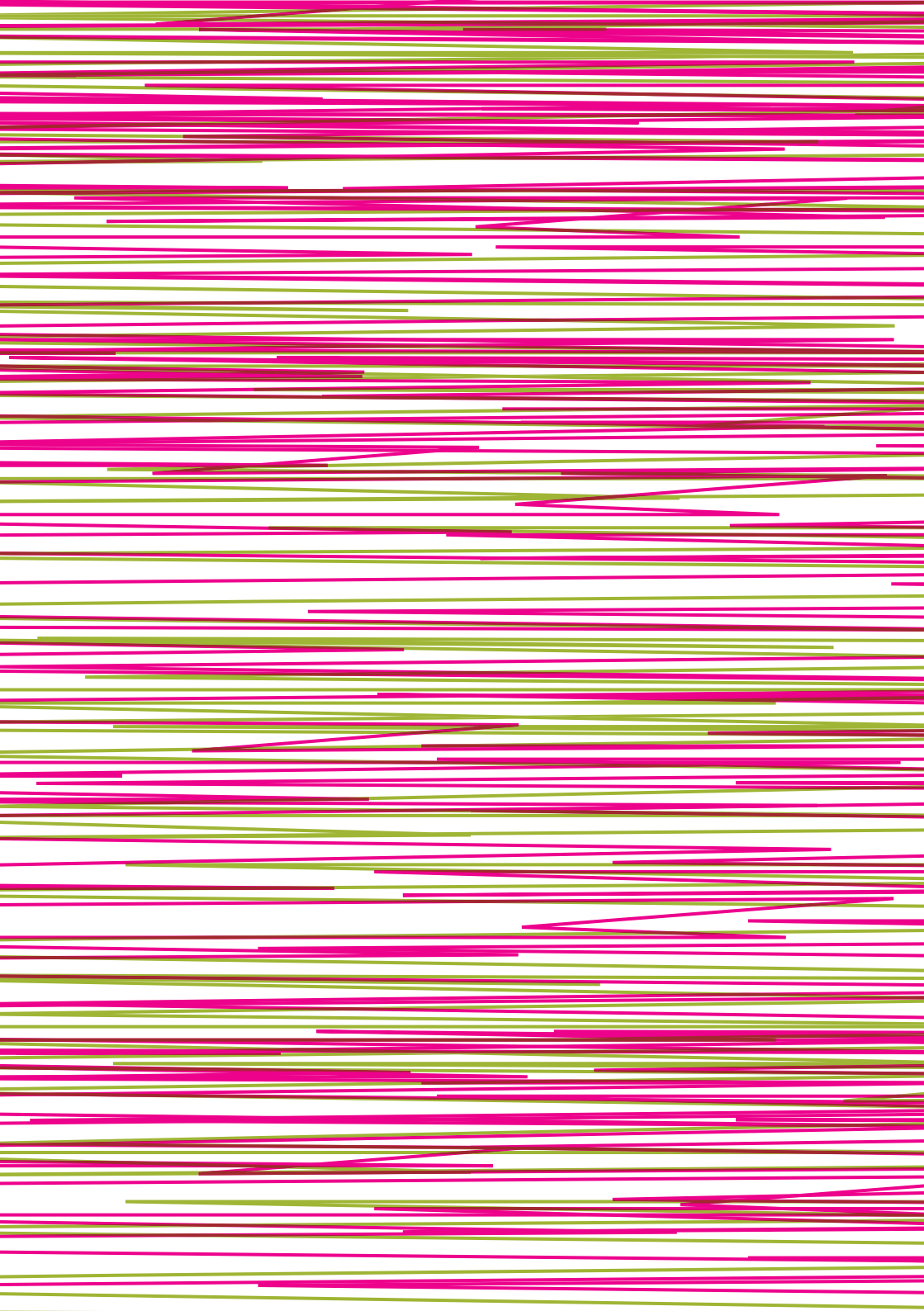
GESCHICHTE DES PROJEKTS IRIGHTS.INFO

REDAKTION UND AUTOREN

LITERATURHINWEISE

GLOSSAR

STICHWORTVERZEICHNIS



Volker Grassmuck

GESCHICHTE DES PROJEKTS IRIGHTS.INFO KOOPERATIVE GESETZGEBUNG

Globalisierung und digitale Revolution sind nicht identisch, aber auf vielfältige Weise miteinander verflochten. Insbesondere das Internet wirft Fragen auf, die sich nicht im nationalstaatlichen Rahmen beantworten lassen. Folglich verlagert sich die Regulierungskompetenz immer weiter weg von den Rechtssubjekten, den Bürgerinnen und Bürgern und den von ihnen gewählten nationalen Parlamenten auf multilaterale Ebenen, von Berlin zur EU-Regierung in Brüssel und noch weiter zur WIPO, der UN-Organisation für geistiges Eigentum in Genf.

Dort wurden 1996 die sogenannten WIPO Internetabkommen beschlossen,¹ die einerseits ein neues exklusives Recht der Onlineverfügbarmachung etablierten, andererseits einen Sonderschutz für technische Maßnahmen zum Urheberrechtsschutz, auch DRM, also digitales Rechtekontroll-Management. Diese Abkommen wurden zunächst in Brüssel in Form der EU-Richtlinie zum Urheberrecht in der Informationsgesellschaft von 2001² umgesetzt. Erst im dritten Schritt war dann die Bundesregierung gehalten, die Brüsseler Interpretation der Genfer Verträge in deutsches Recht zu übersetzen.

Aus Anlass dieses Gesetzgebungsverfahrens fand sich im April 2002 eine Gruppe Berliner Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler zusammen, um sich für die Wissensfreiheiten zu engagieren, darunter Jeanette Hofmann, Bernd Lutterbeck, Robert A. Gehring und ich. Für die eingangs zitierten Prinzipien von Teilhabe und Zugang aller Menschen zu Informationen ist die Privatkopieschranke von zentraler Bedeutung. Doch gerade sie ist stärker noch als andere Schrankenregelungen von Abschaffung bedroht. Setzen Rechteinhaber technische Maßnahmen ein, die laut Gesetz nicht umgangen werden dürfen, dann ist die Privatkopie zwar theoretisch immer noch zulässig, praktisch aber nicht mehr möglich. Da sie ein signifikanter Teil der Wissensfreiheit als Ganzes ist, wählten wir den Namen „privatkopie.net“ für unsere Initiative.³ Der Mikro e.V. sagte organisatorische Unterstützung zu. Inzwischen hat privatkopie.net über 50.000 Unterschriften gesammelt, eine alternative Anhörung in der Humboldt-Universität veranstaltet und sich durch weitere Veranstaltungen und eine Reihe von Stellungnahmen in die Auseinandersetzung um die Urheberrechtsreform eingemischt.

Die Bundesregierung setzte sich erklärtermaßen zum Ziel, in einer ersten Gesetzgebungsrunde zügig umzusetzen, was ihr Brüssel unter Fristdruck ohnehin vorschrieb. Die Kann-Bestimmungen, bei denen ihr ein Entscheidungsspielraum blieb, und Fragen, die mit dem Urheberrecht, nicht aber mit der Umsetzung der EU-Richtlinie zu tun hatten, verschob sie auf die nächste Reformrunde, den sogenannten Zweiten Korb. Die Privatkopie, auch das war früh erklärtes Ziel der Bundesregierung, sollte bei dieser Novellierung erhalten bleiben. Allerdings verzichtete der Gesetzgeber darauf, diese in der ersten Runde „durchsetzungsstark gegenüber DRM“ auszulegen. DRM beseitigt die Möglichkeit zustimmungsfreier Nutzungen. Deshalb verpflichtet der Erste Korb Rechteinhaber, die DRM auf ihren Werken einsetzen, einigen Begünstigten von Schranken, wie behinderten Menschen, Unterrichtenden, Forschern und Rechtspflegern die notwendigen Mittel zur Verfügung zu stellen, um von ihren Nutzungsfreiheiten tatsächlich Gebrauch machen zu können. Doch die Frage, ob auch die Privatkopieschranke auf diese Weise durchsetzungsstark und damit in zunehmend digitalen Zeiten überhaupt noch effektiv benutzbar sein soll, wurde aufgeschoben.

Sofort nach Verabschiedung der ersten Novelle im Herbst 2003, begann das Bundesministerium der Justiz (BMJ) mit der Arbeit am Zweiten Korb. Dazu erfand es ein neues Verfahren namens „kooperative Gesetzgebung“. Ein eigentümlicher Ausdruck, sollte man doch meinen, dass Gesetzgebung in demokratisch verfassten Staaten immer in einer Kooperation von Justiz- und Fachministerien, Volksvertretern der verschiedenen Parteien, Bund und Ländern und unter Einbeziehung einer gesellschaftlichen Debatte ausgehandelt wird, die in ihrer Breite dem jeweiligen Regelungsgegenstand entspricht.

Tatsächlich wurden bei diesem neuartigen Verfahren die Vertreter relevanter Verbände bereits ganz zu Beginn des Prozesses eingeladen, sich zu den ausstehenden Fragen zu äußern und nicht erst, nachdem der Entwurf das Ministerium verlassen hatte und in die parlamentarische Beratung gegangen war. Ende 2003 berief das BMJ ein Dutzend thematische Arbeitsgruppen ein, um die widerstreitenden Interessen

1 Der WIPO Copyright Treaty (WCT) und der WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT), http://www.wipo.int/copyright/en/activities/wct_wppt/wct_wppt.htm.

2 Richtlinie 2001/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 22. Mai 2001 zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft, http://europa.eu.int/eurlex/pri/de/oj/dat/2001/l_167/l_16720010622de00100019.pdf.

3 <http://www.privatkopie.net>.

und mögliche Kompromisse zu erkunden. Sind alle Argumente bereits im Vorfeld ausgefochten, so die Theorie, kann der Gesetzentwurf zügig verabschiedet werden. Pointierter drückte es Elmar Hucko aus, Ministerialdirektor im Bundesjustizministerium und zuständig für die Umsetzung der EU-Richtlinie. Einen „Geiselnehmer-effekt“ verspreche sich das BMJ von dieser Kooperation: „Wenn man erst mal zusammensitzt, bringt man sich nicht mehr so schnell um.“⁴

Ich war als Vertreter von privatkopie.net in die Unterarbeitsgruppe eingeladen, die sich mit der Privatkopieschranke zu befassen hatte. Verbände der jeweiligen Branche, sei es die Musikindustrie, Elektrogerätehersteller oder Rundfunkveranstalter, vertreten die Interessen der in ihnen zusammengeschlossenen Unternehmen. Für bestimmte Fragen des Urheberrechts lässt sich das Konfliktfeld auf diese Weise gut abbilden. So stehen sich zum Beispiel beim Vergütungssystem die Geräte- und Leermedienindustrie und die Verwertungsgesellschaften als Vertreter der Urheber und Verlage gegenüber. Beide Seiten verfügen über eingeführte Repräsentations- und Delegationsstrukturen.

Anders jedoch bei den Fragen zur Privatkopieschranke oder auch zum Zitatrecht, die alle Mediennutzer, also alle Bürgerinnen und Bürger betreffen. Natürlich setzen sich der Theorie nach die von ihnen gewählten Volksvertreter für ihre Interessen ein, aber die waren in der ministeriellen Gesetzgebungsphase eben noch nicht beteiligt. Kein Verband, wie der der Verbraucherschützer, der ebenfalls an der Arbeitsgruppe teilnahm, und schon gar nicht eine Initiative wie privatkopie.net kann beanspruchen, für die Bürger insgesamt zu sprechen.

Deshalb schlug ich vor, zu dieser für die Bürger so wichtigen Regelung eine Onlinekonsultation durchzuführen. Dabei geht es nicht um ein radikales Modell direkter Demokratie, sondern um ein seit Mitte der 1990er-Jahre in vielen Ländern und internationalen Gremien bewährtes und übliches Instrument der Bürgerbeteiligung.⁵ Das BMJ wies diesen Vorschlag zurück, ebenso das Angebot, dass wir die Konsultation in seinem Auftrag organisieren.

---- VERBRAUCHERSCHUTZ ----

7 So, wie alle Bürger Mediennutzer sind, sind alle Bürger auch Verbraucher. Zwar ist es das Besondere an Information, dass sie sich durch Nutzung gerade nicht verbraucht, doch in der Logik der (Kultur-) Industriegesellschaft bleiben Verbraucher eine zentrale gesellschaftliche Kraft auch in Bezug auf Kulturgüter. Zudem gibt es hier eine Tra-

dition der im Laufe des 20. Jahrhunderts errungenen Verbraucherrechte zu bewahren und ins Digitalzeitalter fortzuschreiben. Ein Meilenstein war 1975 die Verabschiedung einer europäischen Charta mit fünf fundamentalen Rechten der Verbraucher, darunter das auf Unterrichtung und Aufklärung sowie auf Vertretung. Letztere nahm in Deutschland zunächst die Form eines Verbraucherbeirats beim Bundeswirtschaftsministerium an. Mit dem 2001 neu geschaffenen Bundesministerium für Verbraucherschutz, Ernährung und Landwirtschaft,⁶ ist erstmals ein Bundesministerium ausdrücklich für den Verbraucherschutz zuständig.

Im BMELV war man sich sehr wohl bewusst, dass neben materiellen Gütern wie Waschmitteln, Fleisch und Medikamenten im neuen Jahrtausend auch urheberrechtlich geschützte Produkte wie Musik-CDs, Film-DVDs und Software zu wichtigen und konflikträchtigen Themen für private Verbraucher geworden sind. Gleichfalls wusste die Fachabteilung, dass es keine Stelle gab, wo Verbraucherinnen und Verbraucher sich fundiert und allgemein verständlich über die bestehenden Problemkreise rund um das Urheberrecht informieren konnten.

Daher trafen wir auf unserer Suche nach einem Partner für unser Anliegen, einen Ort, einerseits der Unterrichtung und Aufklärung über das Urheberrecht, andererseits der Diskussion und Einmischung in den Gesetzgebungsprozess, zu schaffen, im Verbraucherministerium auf offene Ohren. Dank der fundamentalen Verbraucherrechte verfügt das BMELV über Haushaltstitel, um die Arbeit von zivilgesellschaftlichen Organisationen zu fördern. In konstruktiven Diskussionen nahm das Projekt sehr schnell Konturen an. Im September 2004 bewilligte uns das Ministerium die Mittel, um ein Informationsportal zum Urheberrecht aufzubauen.

Im Oktober 2004 startete das Bundesjustizministerium unter dem Slogan „Kopien brauchen Originale“ eine eigene Website zum Urheberrecht.⁷ Da es beim Ersten Korb viel Kritik gab, sollte der Zweite Korb von einem Informationsangebot begleitet

4 Richard Sietmann: Kein Alleinvertretungsanspruch für Digital Rights Management, Heise-News 10.2.2004, <http://www.heise.de/newsticker/meldung/44463>.

5 So führte etwa der Deutsche Bundestag 2004/2005 eine Onlinekonsultation zur Zukunft seines Internetprogramms durch: <http://www.bundestag.de/interakt/konsultationen/>. Vgl. auch Matthias Trénel: Was der Bundestag von Großbritannien lernen kann, [politik-digital.de 10.10.2005, http://www.politik-digital.de/studie/tabsummary/trenelsummary051006.shtml](http://www.politik-digital.de/studie/tabsummary/trenelsummary051006.shtml).

6 Heute Bundesministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz (BMELV). Aus Gründen der Aktualität und Übersichtlichkeit benutzen wir die derzeit gültige Bezeichnung. <http://www.bmelv.de>.

7 <http://www.kopien-brauchen-originale.de>.

werden. Das Konzept geht auf ein Diplomprojekt zurück, das fünf Studierende der Kommunikationswissenschaft an der Universität der Künste Berlin im Auftrag des BMJ durchgeführt haben. Auf der Site heißt es: „Sinn und Zweck der Kampagne *Kopien brauchen Originale* ist es, den Gesetzgebungsprozess zur Novellierung des Urheberrechts transparent zu machen und zu erklären, warum dieses wichtige Gesetz erneuert werden muss.“

Eine überraschende Wende nahm die Angelegenheit, als das BMJ Ende Dezember 2004 das tat, was es ein Jahr zuvor abgelehnt hatte: Es eröffnete im Rahmen seiner Kampagnen-Site ein Bürgerforum.⁸ Die Vermutung ist nicht von der Hand zu weisen, dass der Wettbewerb mit unserem Projekt zu diesem ungewöhnlichen Schritt beigetragen hat. Uns war das sehr recht, denn die Debatte gehört in ein Bürgerforum. Dort hatten Bürger Grund zu der Annahme, direkt mit denjenigen zu sprechen, die den Gesetzentwurf erarbeiten. Entsprechend heftig waren dann auch einige der Debatten. Wenn unser Bürgerengagement dazu beigetragen haben sollte, dass die Bundesregierung künftig Gesetzgebungsprozesse transparenter macht und Foren anbietet, in denen sie sich von den Bürgern beeinflussen lässt, hat es sich umso mehr gelohnt.

Wir konnten uns durch diesen Schritt auf unser vorrangiges Ziel konzentrieren: Über Sinn und Zweck des Urheberrechts informieren, seine alltagspraktischen Auswirkungen erläutern und so die wichtigsten im Referentenentwurf vorgeschlagenen Gesetzesänderungen in einem breiteren Kontext präsentieren. Wir wollten Bürgerinnen und Bürger, die nicht über Verbände in der Arbeitsgruppe des BMJ repräsentiert waren, in die Lage versetzen, sich zu informieren und qualifiziert an der öffentlichen Debatte teilzunehmen – im Forum des BMJ, auf Veranstaltungen und in der Presse –, einer Debatte, von der sich die Bundesregierung ebenso beeinflussen lässt wie von den Äußerungen der Industrie. In der „deliberativen Demokratie“ (Jürgen Habermas) geht es ja genau darum, dass auch die Akteure der Zivilgesellschaft, die weder staatlich noch ökonomisch motiviert sind, auf die institutionalisierte Meinungs- und Willensbildung Einfluss nehmen.

Inzwischen ist das Forum des BMJ eingestellt und vom Netz genommen worden. Das mag mit dem Übergang des Gesetzgebungsverfahrens von Ministerium an Bundestag und Bundesrat seine verfahrenstechnischen Gründe haben. Von der Wissenskultur des Internet aus betrachtet, in der mit dem Web 2.0 gerade die Beiträge der einzelnen Nutzerinnen und Nutzer in den Vordergrund rücken, ist es schwer zu verstehen, wie man einen großen Korpus an öffentlichen Diskussionsbeiträgen der Öffentlichkeit und damit auch zum Beispiel der politikwissenschaftlichen Forschung

vorenthalten kann. Von der Sache her ist es noch schwerer begreiflich, ein etabliertes Forum gerade dann ersatzlos zu schließen, wenn die Diskussion in die heiße parlamentarische Phase tritt.

---- IRIGHTS.INFO ----

Doch zurück zu dem, was hier nun in Buchform vorliegt. Die Aufgabe war gestellt, die Finanzierung gesichert. Nun galt es, ein Team zusammenzustellen, das das Projekt durchführt. Die Trägerschaft übernahm Mikro e.V. Der „Verein zur Pflege von Medienkulturen“ hat sich vor allem von 1998 bis 2001 in Lounges, Workshops und Konferenzen mit künstlerischen, politischen und gesellschaftlichen Aspekten digitaler Medien beschäftigt. Schon damals kamen wir nicht umhin festzustellen, dass Mediennutzungen zu einem maßgeblichen und zunehmenden Teil vom Urheberrecht bestimmt werden. Geistiges Eigentum war daher immer wieder Thema von Veranstaltungen und veranlasste Mikro auch, sich beim Entstehen der Initiative privatkopie.net zu engagieren. Das Vereinsziel der Bildung und Vermittlung einer demokratischen Medienkultur motivierte Mikro ebenfalls, iRights.info zu unterstützen.

Bereits während der Planungsphase bildete sich ein Netzwerk aus Personen, die das Projekt für wichtig hielten und vorantreiben wollten. Mit der Bewilligung wurden sie eingeladen, sich als Mitglieder des Projektbeirats an der Planung und Gestaltung zu beteiligen. Mit Prof. Dr. iur. Thomas Dreier, dem Leiter des Instituts für Informationsrecht der Universität Karlsruhe, gelang es uns, einen der angesehensten Urheberrechtsgelehrten und Koautor des am häufigsten verwendeten Standardkommentars zum Urheberrechtsgesetz für den Beirat zu gewinnen. Prof. Dr. Rainer Kuhlen, Inhaber des Lehrstuhls für Informationswissenschaft der Universität Konstanz und UNESCO Chair in Communications sowie Prof. Dr. iur. Bernd Lutterbeck für Informatik und Gesellschaft am Institut für Wirtschaftsinformatik der Technischen Universität Berlin sind zwei Wissenschaftler, die an der entscheidenden Schnittstelle von rechtlichen und technischen Grundlagen der Wissensordnung digitaler Medien arbeiten. Zu den weiteren Wissenschaftlern im Beirat gehören Dr. Jeanette Hofmann, wissenschaftliche Mitarbeiterin der Abteilung „Innovation und Organisation“

8 Forum zu www.kopien-brauchen-original.de, Pressemitteilung des BMJ, 27.12.2004, <http://www.kopien-brauchen-original.de/enid/8i.html>.

am Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung (WZB), Robert A. Gehring, damals wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Informatik und Gesellschaft der Technischen Universität Berlin und Peter Bittner, damals wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Informatik der Humboldt-Universität zu Berlin. Für die Verbraucher sprach Patrick von Braunmühl, bis vor kurzem Leiter des Fachbereichs Wirtschaftsfragen beim Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. Die gesellschaftliche und mediale Praxis wird im Beirat vertreten durch Thorsten Schilling, Leiter des Fachbereichs Multimedia & IT bei der Bundeszentrale für politische Bildung, Dr. Inke Arns, künstlerische Leiterin des Hartware MedienKunstVereins in Dortmund und bis vor kurzem Vorsitzende des Mikro e.V., Dr. Andreas Broeckmann, künstlerischer Leiter der Transmediale von 2001 bis 2007 und Vorstand des Mikro e.V. sowie Markus Beckedahl, Vorsitzender des Netzwerks Neue Medien, Geschäftsführer der Kommunikationsagentur Newthinking Communications und für netzpolitik.org mehrfach ausgezeichnete Blogger. Weitere Personen, die nicht Mitglieder des Beirats sind, stehen dem Projekt mit Rat und Tat zur Seite. Darunter sind insbesondere zu nennen der Informatiker und Didaktikspezialist Jochen Koubek von der Humboldt-Universität Berlin und der Journalist und Online-Community-Experte Erik Möller.

Als nächstes formulierte die Projektleitung mit Unterstützung des Beirats einen Anforderungskatalog für die Besetzung der vier Teilzeitstellen für die Redaktion. Kandidatinnen und Kandidaten sollten über Schreibsicherheit und Kompetenzen in Urheberrecht, Journalismus, Vermittlung (Didaktik, PR), Netzpolitik und Online-moderationen verfügen. Trotz dieser anspruchsvollen Kombination von Fähigkeiten erhielten wir elf Bewerbungen für das iRights.info-Team. Alle Kandidaten wurden zu Bewerbungsgesprächen eingeladen, an denen jeweils auch Mitglieder des Beirates teilnahmen. Nach gründlicher Prüfung fiel die Wahl auf folgende vier: den Urheberrechtsanwalt Till Kreuzer, den Journalisten Matthias Spielkamp, die Künstlerin und Autorin Valie Djordjevic und den medienpolitischen Referenten der grünen Bundestagsfraktion Oliver Passek. Nach dem Ausscheiden von Oliver Passek im September 2005 verließ der Informatiker Robert A. Gehring den Beirat und rückte in die Redaktion nach. Noch ein Jahr später stieß mit Philipp Otto ein weiterer Urheberrechtsjurist zum Team. Außerdem konnten wir Beiträge von freien Mitarbeitern einwerben wie zum Beispiel dem Philosophen Eberhard Ortland, der Referentin für Rechtsdurchsetzung beim VZBV Vilma Niclas oder dem Fotografen Michael Mann.

Mit Projektbeginn formierte sich das Projektteam, das die Redaktion gestalterisch, technisch und administrativ unterstützt. Das Webdesign und die Grafik werden von Christine Gundelach besorgt. Chrish Klose steuerte weitere Illustrationen bei.

Webprogrammierung und Layout erledigte Stefan Schreck. Den Server, den Wilhelm Schäfer von der Sinma GmbH in seinem Rechenzentrum beherbergte, betreuten Alexander Stielau und Frank Ronneburg. Unser Forumssystem wurde von Erik Möller eingerichtet. Last but not least, liegt die finanzielle und administrative Durchführung des Projekts in den verantwortungsvollen Händen von Niels van Wieringen.

Das Projekt iRights.info startete, wie gesagt, im September 2004. Zunächst entwickelten die vier Redakteure zusammen mit den Designerinnen und Desingern, den Technikern und der Projektleitung und beraten vom Beirat das Konzept für das Informationsportal zum Urheberrecht. Architektur, Navigation und Erscheinung wurden umgesetzt und Workflows entwickelt, die sicherstellen, dass jeder Artikel vor Veröffentlichung auf juristische und journalistische Kriterien hin gegengelesen, das Forum zeitnah betreut und Anfragen an die Redaktion beantwortet werden. Schließlich wurden die ersten Inhalte entworfen und das Forum eingerichtet.

---- LAUNCH ----

Einen ersten Entwurf der Website stellten wir am 25. Oktober 2004 bei Newthinking Vertretern des Beirats, des BMELV und des BMJ vor. Aus der intensiven Diskussion gewannen wir wichtige Hinweise für die weitere Entwicklung des Informationsangebotes.

Um weitere Auskünfte über den Informationsbedarf zu gewinnen und das Projekt bekanntzumachen, wollten wir möglichst früh an eine breitere Öffentlichkeit gehen. Das Diskussionsforum, wenn auch noch nicht das Webangebot, sollte daher schon im Dezember eingeführt werden. Das Treffen des Fachpublikums, das alljährlich zwischen den Feiertagen zum Chaos Communication Congress zusammenkommt, schien uns dafür der geeignete Anlass zu sein. Schließlich war unser ursprüngliches Motiv, einen Ort für die Debatte über den Zweiten Korb der Urheberrechtsnovelle zu schaffen. Als zeitgleich das Bundesministerium der Justiz überraschend ein eigenes Onlineforum zum Zweiten Korb startete, veränderte sich dadurch der Charakter unseres Forums.

Seither dient es als interaktiver Rückkopplungskanal, in dem Nutzerinnen und Nutzer einerseits Artikel im redaktionellen Angebot diskutieren und andererseits von eigenen Erfahrungen und Problemen mit dem Urheberrecht berichten können, die uns wertvolle Hinweise darauf geben, wie iRights genutzt wird, ob es seine Zielgruppe erreicht und welche weiteren Informationsangebote im Portal entwickelt werden sollen.

Die Website selbst präsentierten wir auf dem Medienkunstfestival Transmediale in Berlin am 5. Februar 2005 erstmals einem Fachpublikum und machten sie im Folgenden einer qualifizierten Gruppe von Interessierten zum Beta-Test zugänglich. Aus dem Rücklauf konnten erneut zahlreiche Anregungen und Verbesserungsvorschläge gewonnen werden.

Als Termin für die öffentliche Einführung der Site wählten wir den Weltverbrauchertag am 15. März 2005, der in jenem Jahr den Schwerpunkt „Verbraucherrechte Online“ hatte. Unterstützt wurde der Launch durch eine Pressemitteilung und eine Pressekonferenz in der Bundespressekonferenz am Schiffbauerdamm in Berlin. Hier sprachen neben Projektvertretern Prof. Dr. Wolfgang Coy vom Institut für Informatik der Humboldt-Universität zu Berlin, Helke Heidemann-Peuser vom Fachbereich Wirtschaftsfragen des Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. (VZBV) und Eva Kiltz, Geschäftsführerin des Verbandes unabhängiger Tonträgerunternehmen, Musikverlage und Musikproduzenten e.V. (VUT). Außerdem lagen zur Pressekonferenz Postkarten vor, die auf die Website iRights.info hinwiesen.

Das Presseecho war ansehnlich. Besonders der Bericht auf Heise Online, der am meisten frequentierten Nachrichtensite im deutschsprachigen Raum, hatte durchschlagenden Erfolg. Durch den daraufhin einsetzenden Ansturm ging unser Redaktionssystem kurzzeitig in die Knie.

---- STRUKTUR DES INFORMATIONSANGEBOTES ----

iRights.info umfasste beim Start 243 einzelne Webseiten und ist bis heute auf annähernd 1.000 Beiträge angewachsen. Die Struktur des Informationsangebotes orientiert sich an Nutzungsszenarien, von denen wir vermuteten, dass sie an Alltagserfahrungen der Zielgruppen anschließen, die wir ansprechen möchten. Dabei handelt es sich um die Rubriken „Privat kopieren“, „Selber machen“ und „Bearbeiten“, die sich auch im vorliegenden Buch wiederfinden. Die urheberrechtlichen Fragen, die die neuen Medienpraktiken aufwerfen, sind auch über das Forum und per E-Mail an uns herangetragen worden.

Diese drei Hauptkategorien werden durch Informationen zu den für das Urheberrecht wichtigen rechtlichen, wirtschaftlichen und technischen Hintergründen ergänzt. Unter „Fallbeispiele“ geht es um kontroverse Fragen aus der aktuellen Rechtsprechung. Auch bei den stark umstrittenen Themen von Abmahnungen und Endnutzer-Lizenzabkommen (EULA) kann iRights.info keine allgemeinen Ratschläge er-

teilen, sondern nur auf die Dynamik der Rechtsentwicklung verweisen. Fachbegriffe aus Recht und Technik lassen sich nicht vollständig vermeiden. Ein Glossar erlaubt schnelle Orientierung.

Aktuelle Nachrichten und Magazinbeiträge sowie das Forum ergänzen die statischeren Hintergrundtexte und machen das Wiederkehren auf die Site interessanter, ohne dass iRights mit Nachrichtenmedien konkurrieren möchte. Hier ist iRights.info auch multimedial geworden mit Videointerviews mit drei Urheberrechtsanwälten, einer Arbeit der Medienkünstlerin Cornelia Sollfrank, und Aufnahmen des Berliner Fotografen Michael Mann aus dem Studio der Band „Einstürzende Neubauten“. Aufgrund ihrer Zeitgebundenheit haben wir die meisten dieser Texte jedoch nicht in dieses Buch aufgenommen.

Struktur und Navigation sind im Laufe des Projekts geringfügig angepasst und ergänzt worden. Die Rückmeldungen von Nutzern der Site bestätigen uns, dass sie tatsächlich so benutzerfreundlich ist, wie wir uns das erhofft hatten.

Natürlich mussten auch wir als Autoren uns der Frage stellen, welchen urheberrechtlichen Status die Veröffentlichungen auf iRights.info haben sollen. Da wir das Urheberrechtsportal als eine öffentliche Dienstleistung verstehen, die zudem mit öffentlichem Geld ermöglicht wurde, war unser vorrangiges Anliegen, dass die Inhalte möglichst viele Menschen erreichen. Wir wollten also signalisieren, dass unsere Texte frei kopiert und weitergegeben, nicht aber verändert oder gar unter eigenem Namen wiederveröffentlicht werden dürfen. Das Creative-Commons-Projekt bietet dafür ein avanciertes Konzept, das es jedem erlaubt, ohne einen Anwalt hinzuziehen zu müssen, eigene Werke zu lizenzieren und dabei Dritten Freiheiten zu gewähren, sich aber auch Rechte vorzubehalten. Ob Profis, Gelegenheitsautoren oder Hobbyisten, jeder kann Werke veröffentlichen und mithilfe des Creative-Commons-Lizenzgenerators Nutzungsbedingungen dafür festlegen, die weltweit rechtssicher sind.

Creative Commons ist eines der bemerkenswertesten Phänomene der urheberrechtlichen Praxis der jüngsten Zeit. Ins Leben gerufen wurde das Projekt im Dezember 2002 vom US-amerikanischen Verfassungsrechtler Lawrence Lessig. Sein Vorbild war die GNU General Public License, die am weitesten verbreitete Lizenz für freie Software. Diese spezifisch für Software ausgelegte Lizenz übertrug Lessig auf alle anderen Werkarten und startete einen Prozess zur weltweiten Übersetzung in die jeweilige nationale Jurisdiktion. Dass Creative Commons damit einen gewaltigen Bedarf bediente, zeigt sich daran, dass die verschiedenen Lizenzen nicht einmal drei Jahre nach ihrer Einführung bereits mehr als 50 Millionen Mal eingesetzt wurden. Um dieses erstaunliche Projekt den Leserinnen von iRights.info verständlicher zu

machen, entschieden wir uns im Winter 2005, die „Lessig-Letters“ auf Deutsch zu veröffentlichen, in denen der Projektgründer die Geschichte, die Motivation und die Kultur von Creative Commons erläutert.

Für iRights.info selbst haben wir uns für eine Lizenz entschieden, die Namensnennung vorschreibt und Bearbeitung untersagt. Das heißt, wenn im Einzelfall nichts anderes vermerkt ist, kann jeder unsere Texte und Abbildungen frei kopieren, auf die eigene Website übernehmen oder in einer Schülerzeitung nachdrucken, sofern der Urheber genannt wird und das Werk nicht verändert wird. Natürlich ist es auch möglich, Texte zu verändern, etwa in andere Sprachen zu übersetzen, doch diese urheberrechtlich geschützte Handlung wird nicht von der pauschalen CC-Lizenz gestattet. Wer daran Interesse hat, ist eingeladen, sich mit uns in Verbindung zu setzen.

Trotz dieser Politik der geistigen Großzügigkeit und einer klaren Kennzeichnung am Fuß jeder Webseite scheint die Einhaltung der Bedingungen nicht ganz einfach zu sein. Mehrfach mussten wir feststellen, dass Texte von iRights in andere Informationsangebote übernommen wurden, ohne Autor und Quelle zu nennen, manchmal sogar unter eigenem Namen. In einem solchen klaren Fall von Plagiat weist die Redaktion den Anbieter auf den Verstoß gegen Urheberrecht und Lizenz hin. Auch das gehört zu der Aufgabe aufzuklären.

---- REICHWEITE ----

Die Redaktion hat von Anfang an eine aktive Informationspolitik betrieben, um iRights.info bekannt zu machen. Es wurden Postkarten und Webbanner erstellt. Die Presse und möglicherweise an Urheberrechtsinformation interessierte Websitebetreiber machten wir gezielt auf uns aufmerksam. Die Redakteure hielten zahlreiche Vorträge auf Festivals und Konferenzen im In- und Ausland und gaben Interviews in Printmedien und Rundfunk. Im Dezember 2005 ließen wir ein Faltblatt in einer Auflage von 100.000 Exemplaren drucken und über unsere Partner, das Bundesverbraucherschutzministerium, den VZBV, die Bundeszentrale für politische Bildung sowie auf Veranstaltungen verteilen. Insbesondere die Verbraucherzentralen sind durch das Faltblatt verstärkt auf uns aufmerksam geworden und verweisen seither regelmäßig die bei ihnen eingehenden Fragen zum Urheberrecht an die iRights.info-Redaktion.

Der Erfolg lässt sich an den Zugriffszahlen ablesen. Verzeichnete die Site im ersten Jahr jeden Monat rund 10.000 Visits und knapp eine halbe Million Hits, waren es im zweiten Jahr über 100.000 Visits und mehr als eine Million Hits im Monat.

Entsprechend hoch platziert ist die Site in den großen Suchmaschinen. Bei der Suche nach „Urheberrecht“ zeigt Google iRights.info derzeit an 6. Stelle an.⁹ Die Suchmaschine verzeichnet 536 Seiten, die einen Link auf iRights.info enthalten. Diese sogenannten Referrer geben Aufschluss darüber, dass wir mit dem Informationsangebot die angestrebten Zielgruppen im Netz erreicht haben. Die Sites, die ihre Nutzer aktiv auf unser Angebot hinweisen, stammen aus den Bereichen Schule, Bildung und Jugend, aus diversen kreativen Communities – und zwar sowohl für Amateure wie für Profis –, aus technischen Communities, der Tauschbörsenszene, juristischen Medien, Bibliotheken, Verbraucherinformation, Medien und Medienwissenschaft, aus Nachrichtenmedien und Referenzwerken wie Wikipedia.

Auch im Vergleich zu thematisch verwandten Angeboten schneidet iRights.info ausgesprochen gut ab. Alexa¹⁰ ist ein Dienst, der die Datenverkehrszahlen der erfassten Websites misst und eine Rangordnung erstellt. Je niedriger der Wert, desto größer die Zahl der Zugriffe. So hat zum Beispiel wikipedia.org einen „traffic rank“ von 8. Hier jeweils der traffic rank im Durchschnitt der vergangenen drei Monate von thematisch benachbarten Sites:

38.503 bundesrecht.juris.de – hier stellt die juris GmbH für das Bundesjustizministerium nahezu das gesamte aktuelle Bundesrecht im Internet bereit.

393.276 bmel.v.de – die Website des Bundesministeriums für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz.

559.916 iRights.info

565.571 transpatent.com – ein kommerzielles Angebot zu Fragen des gewerblichen Rechtsschutzes im Ausland.

689.119 netlaw.de – gewerbliches Angebot einer Kanzlei mit Entscheidungen zum Internet- und Medienrecht im Volltext.

⁹ Diese und die folgenden Internetdaten sind am 29.10.2007 erhoben worden.

¹⁰ <http://www.alexa.com/data/details?url=irights.info>.

786.643 bmj.de – die Website des Bundesministeriums für Justiz.

905.581 urheberrecht.org – die Website des Münchner Instituts für Urheber- und Medienrecht.

3.142.439 kopien-brauchen-originale.de – die Kampagnensite des BMJ zum Zweiten Korb des Urheberrechtsgesetzes.

3.202.432 grur.de – die Website der Deutschen Vereinigung für gewerblichen Rechtsschutz und Urheberrecht e.V., die unter anderem wichtige Fachzeitschriften herausgibt.

5.378.975 urheberrechtsbuendnis.de – das Aktionsbündnis „Urheberrecht für Bildung und Wissenschaft“, in dem sich Wissenschaftsorganisationen, Verbände und Wissenschaftler für den Zugang zu Informationen einsetzen.

Doch nicht nur die Zahlen sprechen für eine breite Akzeptanz. Auch zahlreiche Reaktionen, die wir per E-Mail oder über das Forum erhalten, zeigen, dass sich iRights.info als Referenz für Urheberrecht durchgesetzt hat. So bekommen wir regelmäßige Fragen zu urheberrechtlichen Einzelfällen und Rechtsstreitigkeiten, die wir jedoch, da wir keine konkrete Rechtsberatung leisten können und dürfen, nur an einen Anwalt weiterverweisen können. Gelegentlich trifft auch uns eine Abmahnung, so von einer Kanzlei, die uns im Auftrag der vier Musik-Majors aufforderte, einen Link auf das russische Downloadangebot von Allofmp3 zu entfernen, der zu dem Zeitpunkt schon nicht mehr existierte. Und immer wieder erreicht uns Lob aus den unterschiedlichsten Richtungen. Zu den Zusendungen, über die wir uns besonders gefreut haben, zählte die eines Kriminalhauptkommissars aus Bonn, der Computerkriminalität und Urheberrechtsfälle bearbeitet und uns seine größte Anerkennung für iRights.info aussprach: „Ich habe noch nie eine so ansprechende, fundierte und dem tatsächlichen Rechtszustand entsprechende Informationsmöglichkeit gesehen. Besonderes Lob auch an die Präsentation, trotz aller Komplexität bleibt die Thematik auch für junge Menschen überschaubar.“

Dieses kriminalistische Lob wurde durch eines aus journalistischen Kreisen noch übertroffen, als das traditionsreiche Adolf-Grimme-Institut im Juni 2006 iRights.info mit dem Grimme-Online-Award in der Kategorie „Information“ ausgezeichnete. Hier die Begründung der Jury:

„Sich im 21. Jahrhundert an Musik, Filmen oder Software zu erfreuen, ist ein schwieriges Unterfangen. Gesetzgeber verwirren den Konsumenten mit ersten und zweiten Novellierungskörben, Lobbyverbände der Unterhaltungsindustrie drohen in ihren Kampagnen mit Handschellen und Haftstrafen, während beim sogenannten digitalen Rechtemanagement (DRM) jeder Anbieter sein eigenes Süppchen kocht und so das Nervenkostüm des Verbrauchers bei jedem Kauf erneut auf Strapazierfähigkeit testet.

Das Angebot iRights.info leistet in diesem Dickicht, das oft genug selbst Juristen Rätsel aufgibt, vorbildliche Orientierungsarbeit. In angenehm unaufgeregter Tonalität und in verständlicher Sprache klärt die Website all jene Alltagsprobleme, die zwischen CD Brenner, DVD-Ländercode und MP3-Download auftauchen. iRights geht über lexikalische Ausführungen hinaus und nutzt die Dialogfähigkeit des Netzes zur Beantwortung konkreter Fragen.

iRights.info informiert nicht nur Konsumenten, sondern richtet sich mit praktischer Hilfestellung auch an Produzenten digitaler Werke, seien es Musiker, Filmemacher, Podcaster oder Autoren, und leistet so einen wertvollen Beitrag zur digitalen Kultur.

Mit der Auszeichnung artikuliert die Jury auch ihre Hoffnung, dass dieses wichtige Aufklärungsangebot die künftigen Entwicklungen weiterhin kritisch begleiten wird, und so dazu beiträgt, möglichst vielen Menschen den Umgang mit digitalen Medien zu erleichtern.“¹¹

---- AUSBLICK ----

Zwei Aussagen der Grimme-Jury können wir nur unterstreichen. Zum einen bleibt die Urheberrechtslage äußerst unübersichtlich. Während die Medienindustrie „mangelndes Unrechtsbewusstsein“ beklagt, muss eine unaufgeregtere Analyse ein insgesamt mangelndes Rechtsbewusstsein konstatieren, das allerdings angesichts der komplizierten Medienwirklichkeit und Rechtslage kaum überraschen kann.

¹¹ http://www.grimme-online-award.de/de/preistraeger/preistraeger_2006/iRights.htm.

Diese Rechtsunsicherheit hat ein EU-Projekt 2005 erstmals empirisch untersucht. INDICARE (INformed DIalogue about Consumer Acceptability of DRM Solutions in Europe) führte im Februar 2005 eine Umfrage unter 4.852 Internetnutzern in sieben europäischen Ländern durch. Sie ergab, dass 14 Prozent der Befragten nicht genau wussten, was Urheberrecht bedeutet, und 43 Prozent sich nicht dafür interessieren, ob Musik urheberrechtlich geschützt ist. Zwar liegt Deutschland mit nur 8 Prozent Unkenntnis und 28 Prozent Desinteresse vor allen anderen einbezogenen europäischen Ländern, doch auch diese Zahlen sind für ein in der Informationsgesellschaft so zentrales Regelungsinstrument wie das Urheberrecht nicht akzeptabel. Noch deutlicher wird die fundamentale Unsicherheit der Nutzer bei Einzelfragen zur Zulässigkeit der Privatkopie, zur Legalität von Tauschbörsen und zu Nutzungseinschränkungen und Gefahren für den Datenschutz durch digitale Rechtekontrollsysteme.¹² Genau das sind zentrale Fragen, zu denen iRights.info Informationen anbietet.

Man sollte erwarten, dass gesetzliche Bestimmungen für diejenigen, deren tägliches Handeln sie regeln, verständlich sein müssen. Auch hier ist zwischen Institutionen und Unternehmen einerseits und individuellen Mediennutzern zu unterscheiden. Während Plattenfirmen und Rundfunkanstalten über eigene Rechtsabteilungen verfügen, werden Nutzerinnen und Nutzer in aller Regel bei der Auslegung zum Beispiel der Privatkopieschranke nicht kostenpflichtig einen Anwalt zurate ziehen.

Der Paragraph 53 des Urheberrechtsgesetzes zu „Vervielfältigungen zum privaten und sonstigen eigenen Gebrauch“ ist derart verschachtelt, dass er allein schon grammatikalisch schwer nachzuvollziehen ist. Um seine Bedeutung für eine juristische Leserschaft zu erläutern, benötigen Dreier/Schulze in ihrem Kommentar ganze 24 eng bedruckte Seiten. Dort beklagen sie: „Problematisch ist jedoch, dass § 53 nicht zuletzt durch die letzten Änderungen einen Grad von Komplexität und Differenzierung erreicht hat, der für die privaten Werknutzer, deren Befugnisse er doch regelt, kaum mehr verständlich sein dürfte.“¹³

Der Zweite Korb der Novellierung des Urheberrechtsgesetzes hat die Privatkopieschranke des § 53 erneut verändert. Dazu führte der Rechtsausschuss des Bundestages am 20. November 2006 eine Expertenanhörung durch.¹⁴ Dass dabei auch Till Kreuzer für iRights.info als Sachverständiger geladen war, ist eine weitere Anerkennung für die Kompetenz und Qualität unserer Arbeit, diesmal von Seiten der Politik.

In seiner Stellungnahme erinnert Kreuzer daran, dass die deutliche Unterscheidung zwischen Urhebern, Nutzern und Verwertern im digitalen Zeitalter nicht mehr möglich ist. Daher betreffen die bislang vorrangig an professionelle Akteure

gerichteten urheberrechtlichen Bestimmungen zunehmend den Durchschnittsbürger. Der müsse sie verstehen, um sich bei alltäglichen Nutzungshandlungen danach richten zu können. Vor dem Hintergrund der Erfahrung mit den Nutzern von iRights.info mahnte Kreuzer insbesondere die verständliche Ausgestaltung der Privatkopieregelung an. Die angemessene Berücksichtigung der Nutzerinteressen sei erforderlich, um der mangelnden Akzeptanz des Urheberrechts und damit der Untergrabung der Rechtsordnung insgesamt entgegenzuwirken.¹⁵

Patrick von Braunmühl vom VZBV beklagte in der Anhörung gleichfalls eine Verunsicherung der Nutzer, da das Urheberrecht immer komplizierter werde. Viele Urheberrechtsverstöße, so von Braunmühl, erfolgten nicht aus krimineller Energie, sondern aus schlichter Unkenntnis. Auch der Rechtswissenschaftler Prof. Haimo Schack von der Universität Kiel stimmte der Forderung nach einem verständlichen Gesetz zu. Worauf der Abgeordnete Jerzy Montag von Bündnis 90/Die Grünen nur halb scherzend einwandte, dass es die Experten seien, die mit ihren komplexen Anforderungen die Gesetzgeber dazu brächten, immer komplexere Regelungen zu schaffen. Auch wenn sich das Verständlichkeitsgebot als durchgängiger Tenor in dieser Anhörung darstellte und die Parlamentarier ihre Bereitschaft zu einer Vereinfachung des Urheberrechts kundtaten, war nicht damit zu rechnen, dass im Zweiten Korb ein Schwerthieb den gordischen Knoten des Gesetzes oder auch nur der Privatkopieregelung lösen würde. Tatsächlich hat das am 5. Juli 2007 vom Bundestag verabschiedete „Zweite Gesetz zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft“ allein im § 53 acht einzelne Änderungen durchgeführt.¹⁶ Es bleibt also viel Informations- und Aufklärungsarbeit für iRights.info.

Die andere Aussage aus der Begründung der Grimme-Jury, der wir voll und ganz zustimmen, ist der Wunsch, dass wir auch weiterhin die Entwicklungen in Gesetz, Rechtsprechung und Praxis des Urheberrechts kritisch werden begleiten können.

¹² INDICARE, Digital Music Usage and DRM. Results from an European Consumer Survey, May 24, 2005, S. 40 ff., <http://www.indicare.org/survey>.

¹³ Thomas Dreier, Gernot Schulze: Urheberrechtsgesetz. Kommentar, München 2004, § 53, Rdnr. 4, S. 782.

¹⁴ http://www.bundestag.de/ausschuesse/a06/anhoerungen/08_4Urheberrecht2_IV/index.html.

¹⁵ Till Kreuzer: Stellungnahme zur Anhörung im Rechtsausschuss des Deutschen Bundestages, 16.11.2006, http://www.bundestag.de/ausschuesse/a06/anhoerungen/08_4Urheberrecht2_IV/04_StN/Till_Kreuzer.pdf.

¹⁶ http://www.bundesrat.de/cln_050/SharedDocs/Drucksachen/2007/0501-600/582-07,templateId=raw,property=publicationFile.pdf/582-07.pdf.

Die Projektförderung durch das Verbraucherministerium endete im April 2006. Die Redaktion führt das Projekt seither ehrenamtlich fort und zeigt damit ein Engagement für die gute Sache, das ihr hoch anzurechnen ist. Während wir dank der Bundeszentrale für politische Bildung die Buchveröffentlichung von iRights.info vorbereiten, zeichnet sich eine neue Projektphase ab. Dazu haben wir uns mit dem Hartware MedienKunstVerein Dortmund zusammengetan. Im Dialog mit Künstlerinnen und Künstlern und anderen Kreativschaffenden wollen wir einerseits das Informationsangebot von iRights.info für diese Zielgruppen ausbauen und andererseits die künstlerische Reflexion über die Idee und Wirklichkeit des Urheberrechts befördern – im Web und in einer Ausstellung mit begleitendem Symposium. „Arbeit 2.0. Kreatives Schaffen in der digitalen Welt“ lautet der Titel des neuen Projekts. Die Kulturstiftung des Bundes, das Bundesministerium für Bildung und Forschung, die Gewerkschaft Verdi, das Kulturwerk der VG Bild-Kunst sowie weitere Partner haben bereits ihre Förderung zugesagt. Doch das steht auf einem anderen Blatt. ◇



REDAKTION IRIGHTS.INFO

VALIE DJORDJEVIC

studierte an der FU Berlin Literaturwissenschaften, Osteuropastudien und Theaterwissenschaften mit Schwerpunkt Film. 1996 wurde sie Mitglied bei dem Internetprojekt Internationale Stadt Berlin, das Netzzugang und Webspaces für Kunst- und Kulturprojekte bereitstellte. Seit dem Ende von Internationale Stadt 1998 hat sie bei zahlreichen medienkulturellen Projekten mitgewirkt, unter anderem 1997/98 beim cyberfeministischen Netzwerk Old Boys Network oder von 1997–99 im Media Arts Lab des Künstlerhaus Bethanien. Sie ist Mitglied von Mikro e.V., Verein zur Förderung von Netzkulturen, wo sie verschiedene Veranstaltungen mitorganisierte und eine der Moderatorinnen der Mailingliste Faces. Sie schreibt auch freiberuflich über Medien und Netzkultur. > www.valid.de

ROBERT A. GEHRING

studierte Elektrotechnik, Informatik und Philosophie. Seine Forschungsschwerpunkte sind geistiges Eigentum, IT-Sicherheit und Open Source. Zu diesen Themen hat er als Koautor an einer Reihe von Gutachten für international renommierte Unternehmen und Bundesministerien mitgearbeitet sowie Aufsätze veröffentlicht. Als unabhängiger Consultant berät er namhafte Softwareunternehmen in Strategiefragen. Er ist Mitbegründer und Mitherausgeber des an der TU Berlin herausgegebenen Open Source Jahrbuches. Als freier Journalist schreibt er regelmäßig in verschiedenen Medien über geistiges Eigentum und damit zusammenhängende Entwicklungen.

VOLKER GRASSMUCK

studierte Soziologie in Groningen und Berlin, war Gastforscher am Research Center for Advanced Science and Technology der Tokio Universität, promovierte über Medien- und Diskursgeschichte Japans, lehrte u. a. in Leipzig und Rotterdam. Wissenschaftlicher Mitarbeiter von Prof. Dr. Wolfgang Coy am Lehrstuhl für Informatik in Bildung und Gesellschaft der Humboldt-Universität zu Berlin, wo er über geistiges Eigentum und Wissensallmende in der Turing-Galaxis arbeitet; freier Autor; Projektleiter des Informationsportals zum Urheberrecht in der digitalen Welt iRights.info; Projektleiter der Konferenzserie Wizards of OS; Mitgründer der Initiative privatkopie.net und in dieser Funktion Mitglied der Arbeitsgruppe zum „Zweiten Gesetz zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft“ beim Bundesjustizmi-

nisterium; Mitgründer von Mikro, der Berliner Initiative zur Förderung von Medienkulturen. Autor u. a. von Freie Software zwischen Privat- und Gemeineigentum, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2002 und „Geschlossene Gesellschaft. Mediale und diskursive Aspekte der ‚drei Öffnungen‘ Japans“ iudicium Verlag, München 2002. > <http://waste.informatik.hu-berlin.de/Grassmuck>

TILL KREUTZER

Rechtsanwalt und Partner von i. e., dem Büro für informationsrechtliche Expertise in Hamburg. Er ist Mitglied des „Instituts für Rechtsfragen der Freien und Open Source Software (ifrOSS)“, assoziiertes Mitglied des Forschungsbereichs Medien- und Telekommunikationsrecht am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg und Dozent für Wettbewerbs-, Marken- und Urheberrecht an der Hamburg Media School. Er nahm als Sachverständiger an den Anhörungen des Rechtsausschusses im Bundestag zur Verabschiedung des „Gesetzes zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft“ (Erster Korb) und des „Zweiten Gesetzes zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft“ (Zweiter Korb) teil und war Mitglied der Hauptarbeitsgruppe, welche die Bundesregierung zur Erarbeitung des Zweiten Korbes) einberufen hat. Er promovierte über „Das System des deutschen Urheberrechts und Regelungsalternativen“ und ist Autor verschiedener Veröffentlichungen zu informationsrechtlichen Themen in Fach- und Publikumsmedien und Büchern (zum Beispiel GRUR, MMR, ZUM, CR, brand eins, Süddeutsche Zeitung, EPD Medien, Stern, Telepolis).

PHILIPP OTTO

studierte Rechtswissenschaften, Geschichte und Germanistik an der FU Berlin und in Potsdam. Er arbeitet für eine Rechtsanwaltskanzlei in Berlin und ist Autor des Portals zum Internetrecht eRecht24. Während des Studiums war er Vorsitzender des Fachschaftsrates Jura an der Universität Potsdam und organisierte unter anderem eine Summer Law School mit der City University of New York (CUNY). Daneben ist er seit vielen Jahren in der außerschulischen (Jugend-) Bildungsarbeit mit der Projektgruppe Bildungsoffensive und dem Netzwerk Demokratisches JugendFORUM Brandenburg aktiv. Dabei organisierte er Seminare, Konferenzen, Bildungsfahrten und Kampagnen unter anderem zu den Themen Recht gegen Rechts, Demokratiebildung und Informationsrecht.

MATTHIAS SPIELKAMP

studierte Philosophie, Politologie und Volkswirtschaftslehre an den Universitäten Frankfurt am Main und Berlin (MA) und Journalismus an der University of Colorado (MA). Er war Redakteur beim Spiegel TV Magazin und arbeitet heute als freier Journalist in Berlin für Print, Online und Radio (brand eins, Die Zeit, SZ, taz, Spiegel Online, rbb und andere). Als Dozent für die ARD/ZDF, die Evangelische Journalistenschule, das Internationale Institut für Journalismus und andere Auftraggeber vermittelt er Kolleginnen und Kollegen, wie man journalistische Webangebote entwickelt, für sie textet und sie gestaltet. Darüber hat er mit seiner Kollegin Melanie Wieland das Buch „Schreiben fürs Web. Konzeption – Text – Vernetzung“, UVK, Konstanz 2003, verfasst. Er ist Mitglied des Beirats von deutschland.de, Teilhaber des Berliner Journalistenbüros Autoren(werk) und schreibt, wenn er Zeit hat, an seinem Weblog > immateriblog.de.

AUTOREN**JAN MICHAEL IHL**

studiert E-Business und Politikwissenschaft in Berlin und arbeitet in der Redaktionsentwicklung von Taz-Online. Als freier Journalist schreibt er unter anderem für die Taz, Politik Digital, die Saarbrücker Zeitung und Message zu Themen rund um Internet, Medien und Politik. Nebenbei berät er Nichtregierungsorganisationen in der Anwendung von Web-2.0-Medien und freier Lizenzen.

VILMA NICLAS

ist Rechtsanwältin und Fachjournalistin für IT-Recht in Berlin. Als Autorin publiziert sie seit 1997 im PC Magazin, IT-Rechtsberater und anderen Medien. Als Rechtsanwältin berät sie im Softwarelizenz-, Urheber- und Internetrecht und bietet regelmäßig Seminare zu diesen Themen an. Mitarbeit an verschiedenen Projekten im In- und Ausland zum internationalen und europäischen Verbraucherschutz. E-Mail: it.recht@tiscali.de

7 EBERHARD ORTLAND

ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Philosophie der Universität Hildesheim. Er studierte Philosophie, Kunstgeschichte und Literaturwissenschaft in Bo-

chum, Berlin und Kioto, 2002 promovierte er an der Universität Potsdam. Im Jahr 2006–07 war er Research Fellow am Internationalen Forschungszentrum Kulturwissenschaften in Wien. Veröffentlichungen unter anderem: „Urheberrecht contra Kunstfreiheit“ (Juridikum 2007), „Copyright & Art“ (German Law Journal 2005; www.germanlawjournal.com/article.php?id=676); „Urheberrecht und ästhetische Autonomie“ (Deutsche Zeitschrift für Philosophie, 2004); „Comparative Aesthetics – Beyond Universalism and Relativism“ (Dialogue and Universalism 2003); „Genie“ (in: K. Barck u.a. [Hg.], Ästhetische Grundbegriffe, Bd. 2, Stuttgart/Weimar 2001).

OLIVER PASSEK

studierte Medienplanung, Entwicklung und Beratung an der Universität Siegen sowie als Austauschstudent Journalistik und Kommunikationswissenschaft an der Universität Fribourg in der Schweiz. Parallel zu seiner Tätigkeit bei iRights.info war er Referent für Medienpolitik der Bundestagsfraktion von Bündnis 90/Die Grünen. Mitgründer und aktives Mitglied der digitalen Bürgerrechtsorganisation Netzwerk Neue Medien. Außerdem Tätigkeit als freier Journalist für verschiedene On- und Offlinemedien und Lehrbeauftragter im Fachbereich Medienwissenschaften. Nachdem er aufgrund eines längeren beruflichen Auslandsaufenthaltes im September 2005 aus der iRights.info-Redaktion ausschied, ist er zurzeit Promotionsstipendiat der Hans-Böckler-Stiftung und in Teilzeit wissenschaftlicher Mitarbeiter der Europaabgeordneten Helga Trüpel und Rebecca Harms.

JANKO RÖTTGERS

lebt und arbeitet als freier Journalist, Blogger und Buchautor in Los Angeles. Zu seinen Themenschwerpunkten gehört das Spannungsfeld zwischen der Entertainment-Industrie und neuen Technologien, zu seinen Kunden De:Bug, Focus.de, heise.de, Newteevee.com, der ORF und Zeit.de. 2003 erschien sein Buch „Mix, Burn & RIP – Das Ende der Musikindustrie“. Mehr im Netz > www.p2p-blog.com.

LITERATURHINWEISE

WEITERE INFOS

Deutschsprachige Literatur zur Einführung und Vertiefung des Themas.

BÜCHER

Heinrich-Böll-Stiftung (Hg.): Gut zu wissen. Links zur Wissensgesellschaft, Westfälisches Dampfboot, Münster 2002.

Manuel Castells: Das Informationszeitalter, bes. Teil 1: Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft, Leske + Budrich, Opladen 2003.

Albrecht Dümling: Musik hat ihren Wert. 100 Jahre musikalische Verwertungsgesellschaft in Deutschland, ConBrio, Regensburg 2003.

Volker Grassmuck: Freie Software – zwischen Privat- und Gemeineigentum, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2004. Website zum Buch:

> <http://freie-software.bpb.de>.

Jeanette Hofmann (Hrsg.): Wissen und Eigentum. Geschichte, Recht und Ökonomie stoffloser Güter, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2006.

> www.bpb.de/publikationen/TRRZ2E,0,Wissen_und_Eigentum.html

Dieter Klumpp, Herbert Kubicek, Alexander Roßnagel (Hg.): next generation information society?, Talheimer, Mössingen-Talheim 2003. Darin besonders Kapitel 7: Recht als Orientierung.

Lawrence Lessig: Freie Kultur. Wesen und Zukunft der Kreativität, Open Source Press, München 2006.

Lawrence Lessig: Code und andere Gesetze des Cyberspace, Berlin Verlag, Berlin 2001.

Erik Möller: Die heimliche Medienrevolution. Wie Weblogs, Wikis und freie Software die Welt verändern (2. Auflage), Heise, Hannover 2006.

Download der 1. Auflage: > <http://medienrevolution.dpunkt.de>.

Janko Röttgers: Mix, Burn & R.I.P. – Das Ende der Musikindustrie, Heise Verlag, Hannover 2003. > www.mixburnrip.de

Gernot Schulze: Meine Rechte als Urheber, 5. Aufl., München 2004.

Cornelia Sollfrank: net.art generator. Programmierte Verführung, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg 2004.

WEBSITES

Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte im Internet

> <http://bundesrecht.juris.de/urhg/index.html>

Juristisches Internetprojekt Saarbrücken: Informationen zum Urheberrecht im Internet – zusammengestellt vom Institut für Rechtsinformatik (IFRI)

> www.jura.uni-sb.de/urheberrecht

Thomas Hoeren: Internetrecht, September 2007 (PDF-Datei 550 Seiten, 3 MByte)

> www.uni-muenster.de/Jura.itm/hoeren/materialien/Skript/skript_September2007.pdf

Wird regelmäßig aktualisiert und mit veränderter URL neu veröffentlicht. Hier findet sich der jeweils neueste Stand

> www.uni-muenster.de/Jura.itm/hoeren/INHALTE/lehre/lehrematerialien.htm

Heise-Spezial: Die Auseinandersetzung um das Urheberrecht in der digitalen Welt.

> www.heise.de/ct/hintergrund/meldung/68064

Heinrich-Böll-Stiftung: www.wissengesellschaft.org, dort besonders die Aufsatzsammlung zu Global Commons.

> www.wissengesellschaft.org/themen/publicdomain/orientierung.html

Institut für Rechtsfragen der freien und Open-Source-Software. Informationsseite zu Open Source und Open Content. > <http://ifross.de>

Creative Commons Deutschland > <http://de.creativecommons.org>

Filmfibel – Rechtstipps für Filmemacher (letzte Änderung 11/2004 – trotzdem brauchbare Infos) > www.filmfibel.de

Lehrer-Online – Portal Recht > www.lehrer-online.de/recht.php

Institut für Urheber und Medienrecht > www.urheberrecht.org

jetzt.de – Übersicht Urheberrecht. Interviews mit Akteuren, Infotexte und Reportagen > <http://jetzt.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/328285>

JURISTISCHE FACHLITERATUR

Thomas Dreier und Gernot Schulze: Urheberrechtsgesetz. Kommentar, München 2004.

Manfred Rehbinder: Urheberrecht, ein Studienbuch, 13. Aufl., München 2004.

Astrid Auer-Reinsdorff, Andrea Brandenburg: Urheberrecht und Multimedia, eine praxisorientierte Einführung, Berlin 2003.

Ludwig Delp: Kleines Praktikum für Urheber- u. Verlagsrecht, 4. Aufl., München 2000.

Lothar Haas: Das neue Urhebervertragsrecht, München 2002.

Dietrich Harke: Urheberrecht, Fragen und Antworten, 2. Aufl., Köln 2001.

Paul Wolfgang Hertin: Urheberrecht, München 2004.

Volker Ilzhöfer: Patent-, Marken- und Urheberrecht, Leitfaden für Ausbildung und Praxis, 5. Aufl., München 2002.

Wilhelm Nordemann: Das neue Urhebervertragsrecht, ein Grundriss, München 2002.

Haimo Schack: Urheber- und Urhebervertragsrecht, 2. Aufl., Tübingen 2001.

Gerhard Schricker (Hg.) Urheberrecht auf dem Weg in die Informationsgesellschaft, Baden-Baden 1997.

Karl Egbert Wenzel, Emanuel H. Burkhardt: Urheberrecht für die Praxis, 4. Aufl., Stuttgart 1999.

VERBÄNDE, INTERESSENSVERTRETER, VERBRAUCHERORGANISATIONEN

VERWERTUNGSGESELLSCHAFTEN

Nicht nur für Mitglieder interessant. Die Verwertungsgesellschaften bieten auch allgemeine Informationen zum Thema Urheberrecht und die aktuellen Entwicklungen.

VG Wort

> WWW.VGWORT.DE

GEMA

> WWW.GEMA.DE

INDUSTRIEVERBÄNDE

Bitkom – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und Neue Medien. Unternehmensverband der IT-, Telekommunikations- und Neue-Medien-Branche. > www.bitkom.de

IFPI – Bundesverband Musikindustrie > www.musikindustrie.de

VERBRAUCHERINFOS

Till Kreuzer: Verbraucherschutz bei digitalen Medien, 2006.

> www.vzbv.de/mediapics/anlage_pm_digitale_medien_06_2006_copy.pdf

Rettet die Privatkopie! Initiative zur Erhaltung der Möglichkeit des privaten Kopierens.

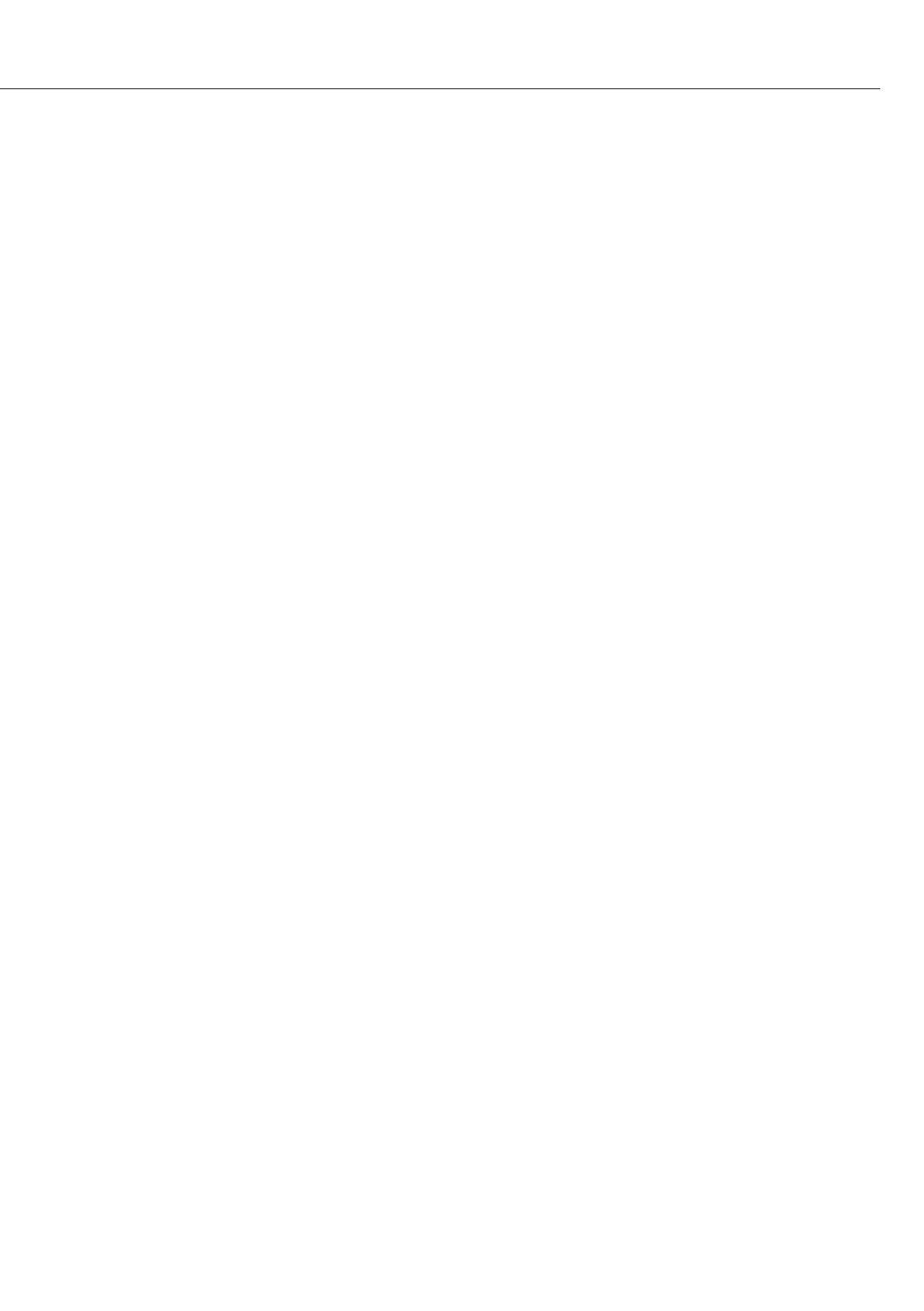
> WWW.PRIVATKOPIE.NET

ALLGEMEINES

Bundeszentrale für politische Bildung – Online-Materialien

> www.bpb.de/themen

(Alle Links Stand Januar 2008)



A**AMTLICHE WERKE**

Relevante Regelungen: § 5 UrhG

Amtliche Werke sind vom Urheberrechtsschutz ausgenommen. Dies gilt zum Beispiel für Gesetze, Verordnungen, amtliche Erlasse und Bekanntmachungen sowie Entscheidungen und amtlich verfasste Leitsätze zu Entscheidungen.

AUSSCHLIESSLICHES NUTZUNGSRECHT

Relevante Regelungen: §§ 31 Abs. 3, 35 UrhG

Das exklusive Recht, ein Werk auf eine bestimmte Art und Weise zu nutzen. Berechtigt, anderen die Nutzung zu untersagen und selbst Unterlizenzen (bei Zustimmung des Urhebers) zu vergeben.

AUSÜBENDER KÜNSTLER

Relevante Regelungen: § 73 UrhG

Ausübende Künstler sind vor allem Sänger, Musiker, Schauspieler, Synchronsprecher, Dirigenten und sonstige Interpreten von Werken und Ausdrucksformen der Volkskunst.

B**BEARBEITER**

Relevante Regelungen: §§ 3 und 23 UrhG

UrhG

Bearbeiter ist derjenige, der ein bereits existierendes Werk verändert oder umgestaltet. Siehe auch --> Bearbeitung.

BEARBEITUNG

Relevante Regelungen: §§ 3 und 23 UrhG

Bearbeitungen sind abhängige Schöpfungen, die durch eine Veränderung des Originalwerkes entstanden sind. Beispiele: Dramatisierungen, Verfilmungen, aber auch Abänderungen, wie Weiterentwicklungen oder Ergänzungen. Siehe auch --> Bearbeiter.

BENUTZUNG/KONSUM

Ist von Benutzung die Rede, wird hiermit der bloße Werkgenuss, die Rezeption eines Werkes gemeint. Dies kann die Ansicht auf einem Bildschirm sein oder das Lesen eines Buches. Solche Handlungen müssen von Nutzungen unterschieden werden, die in die Verwertungsrechte des Urhebers eingreifen. Anders als diese ist die reine Benutzung weder zustimmungs- noch vergütungspflichtig. Sie ist durch das Urheberrecht nicht geschützt.

C**CODE**

Code ist ein fachsprachlicher Ausdruck für Computerprogramme bzw. Teile davon. Wird unter Programmierern auch als Verb benutzt, etwa: „Ich code“ statt: „Ich schreibe ein Softwareprogramm“.

COPYLEFT

Copyleft bezeichnet eine besondere Form

des Umgangs mit Urheberrechten, bei denen die Rechteinhaber die von ihnen geschaffenen Werke weitgehend uneingeschränkt zur allgemeinen Nutzung freigeben (lizenzieren). Wer solche Werke nutzen will, muss die Rechteinhaber nicht vorher um Erlaubnis fragen. In der Regel ist mit der Erlaubnis zur Nutzung die Verpflichtung verbunden, Bearbeitungen eines Werkes unter derselben Copyleft-Lizenz ebenfalls zur allgemeinen Nutzung freizugeben. Die bekanntesten Beispiele für Copyleft-Lizenzen sind Open-Source- und Creative-Commons-Lizenzen. Siehe auch --> Copyright, --> Freie Software, --> Lizenz, --> Open-Source-Software.

COPYRIGHT

Relevante Regelungen: Englische und amerikanische Urheberrechtsgesetze (Copyright Acts)

Das Copyright ist im angloamerikanischen Raum das gesetzliche Gegenstück zum deutschen Urheberrecht und zum französischen „droit d’auteur“. Es unterscheidet sich in vielerlei Hinsicht vom deutschen bzw. insgesamt vom kontinentaleuropäischen Urheberrecht. Das Copyright ist weniger ein Urheber- als ein Verwerterrecht, das bestimmt ist, der Industrie zu dienen. Es hat keinen persönlichkeitsrechtlichen Bezug, ist übertragbar und steht in vielen Fällen schon von Anfang an den Produzenten und Unternehmen zu. Im internatio-

nen Sprachgebrauch ist es üblich, von Copyright zu reden, wenn es um Fragen des Urheberrechts geht. Siehe auch --> Copyleft, --> DRM, --> Urheberrecht.

CREATIVE COMMONS

Creative Commons (CC) ist eine vom US-amerikanischen Rechtsprofessor und Bürgerrechtler Lawrence Lessig ins Leben gerufene Initiative, die urheberrechtlich geschützte Werke einer breiteren Nutzung durch die Öffentlichkeit zugänglich machen will als vom Urheberrecht vorgesehen. Dazu hat Creative Commons eine Reihe von Lizenzen entwickelt, die Urheber für ihre Werke verwenden können. Diese Lizenzen gestatten (in unterschiedlichem Umfang) die Nutzung urheberrechtlich geschützter Werke, ohne dass man dafür im Einzelfall eine Genehmigung der Rechteinhaber einholen muss. Die Idee der CC-Lizenzen orientiert sich an der Copyleft-Idee aus der Welt der freien und Open-Source-Software. Siehe auch --> Copyleft, --> Copyright.

CSS

Relevante Normen: §§ 95a, 108b UrhG
CSS ist die Abkürzung für Content Scrambling System und bezeichnet einen DVD-Schutzmechanismus bzw. Kopierschutz. CSS verhindert das unerlaubte Abspielen von DVDs mit Geräten oder Software, die nicht von der DVD Copy Control Association (CCA) lizenziert

wurden. Da im Internet seit Jahren Software kursiert, mit denen der CSS-Schutz umgangen werden kann, ist es fragwürdig, ob CSS eine wirksame technische Maßnahme darstellt und vom Urheberrechtsgesetz geschützt wird. Siehe auch --> Kopierschutz.

D

DATENBANKHERSTELLER

Relevante Normen: § 87a UrbG

Datenbankhersteller ist derjenige, der bei der Beschaffung, Überprüfung oder Darstellung der in einer Datenbank befindlichen Elemente eine wesentliche Investition erbracht hat.

DIVX

Divx ist ein von der Firma Divx Networks entwickelter Algorithmus, der es erlaubt, Videodateien stark zu komprimieren. Mithilfe von Divx lässt sich ein bis zu acht Gigabyte großer DVD-Film auf einer einzigen CD unterbringen, also auf ca. 700 Megabyte verkleinern. DivX wird normalerweise als Software auf dem Computer installiert, so dass Nutzer sich Divx-komprimierte Filme ansehen können. Es gibt auch DVD-Player, die mit Divx komprimierte Filme abspielen können.

DRM

Relevante Normen: §§ 95a, 108b UrbG
DRM steht für digitales Rechtemanage-

ment, von manchen auch digitales Rechtekontrollmanagement oder digitales Restriktionsmanagement genannt. DRM sind technische Maßnahmen, die bewirken, dass bestimmte Inhalte nur auf die Art verwendet werden können, die der Hersteller erlaubt. Ein Beispiel ist Apples I-Tunes-Musicstore, der Musikstücke mit dem sogenannten Fairplay-DRM versieht. Diese Musikstücke können nur mit Apples I-Tunes-Software abgespielt und kopiert werden, die dafür sorgt, dass eine bestimmte Anzahl an Kopien nicht überschritten wird. Der technische Spielraum ist sehr groß; mit DRM wäre es den Herstellern möglich zu bestimmen, dass bestimmte Stücke etwa nur ein einziges Mal abgespielt werden können. Für alle gängigen DRM-Systeme sind sogenannte Cracks im Umlauf – Programme, die das DRM aushebeln. In Deutschland ist es rechtswidrig, derartige Programme zu vertreiben. Siehe auch --> CSS, --> Kopierschutz.

E

EINFACHES NUTZUNGSRECHT

Relevante Regelungen: § 31 Abs. 2 UrbG

Als einfaches Nutzungsrecht wird das nicht ausschließliche Recht bezeichnet, ein Werk auf eine bestimmte Art und Weise zu nutzen. Anderen kann die Nutzung nicht untersagt werden.

EMULATOR

Eine Software, die ein anderes System nachbildet, etwa um Windows-Programme unter dem Apple-Betriebssystem laufen zu lassen. Es gibt auch Hardware-Emulatoren.

ERSTER KORB

Als Erster Korb wird die erste Stufe der Umsetzung der EU-Urheberrechtsrichtlinie von 2001 (→ EUCD) ins deutsche Urheberrecht bezeichnet. Der Erste Korb trat 2003 in Kraft.

EUCD

EUCD steht für European Copyright Directive (europäische Urheberrechtsrichtlinie). Gemeint ist die Richtlinie 2001/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 22. Mai 2001 zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft (Amtsblatt L 167/10). Mit der Richtlinie 2001/29/EG wurde die EU-weite Umsetzung des WIPO-Urheberrechtsvertrages und des WIPO-Vertrages über Darbietungen und Tonträger vom Dezember 1996 eingeleitet. Siehe auch → WIPO.

F

FILMHHERSTELLER

Relevante Regelungen: § 94 UrbG
Filmhersteller ist derjenige, der die

wirtschaftlichen und organisatorischen Leistungen bei der Herstellung eines Films vornimmt. Er hat das ausschließliche Recht den Bildträger, auf dem der Film aufgenommen ist, zu kopieren, zu verbreiten und zu veröffentlichen. Dies ist üblicherweise der Produzent, kann aber auch ein Sendeunternehmen sein.

FORMALISIERTER RECHTERWERB

Relevante Regelungen: §§ 11 und 13 UrbWahrnG

Die Verwertungsgesellschaften sind gesetzlich verpflichtet, jedermann zu den gleichen Bedingungen diejenigen Rechte einzuräumen, die sie verwalten. Es werden hierfür einheitliche Tarife aufgestellt. Siehe auch → Verwertungsgesellschaft.

FREWARE

Als Freeware werden umgangssprachlich urheberrechtlich geschützte Werke, meist Software, bezeichnet, die kostenlos (englisch: for free) zur Nutzung – entsprechend den mitgelieferten Lizenzbestimmungen – abgegeben werden. Freeware ist nicht zu verwechseln mit „free software“. Siehe auch → Copyleft, → Freie Software, → Open-Source-Software, → Shareware.

FREIE BENUTZUNG

Relevante Regelungen: § 24 UrbG
Unabhängige Schöpfung, die sich zwar an das Originalwerk anlehnt, dabei aber so weit davon abweicht, dass sie sich als

eigenständiges Werk darstellt, dessen Individualität im Vordergrund steht (im Gegensatz zur Bearbeitung). Beispiele: Parodie, reine Anlehnung, die Übertragung in eine andere Werkart (etwa ein Musikwerk wird nach einem Bild komponiert). Siehe auch --> Bearbeitung.

FREIE SOFTWARE

Von Richard Stallman entwickeltes Konzept von Software, deren Lizenz (die GPL) garantiert, dass ihr Quellcode allen Interessierten zur Verfügung steht, um ihn zu studieren, zu nutzen, zu verändern und weiterzuentwickeln. Freie Software muss nicht kostenlos sein. Stallman prägte den Ausdruck „Frei wie in Freiheit, nicht wie in Freibier“, weil im Englischen das Wort „free“ häufiger als im Deutschen als Ausdruck für kostenlos genutzt wird. Stallman und die von ihm gegründete Free Software Foundation beharren darauf, dass es einen entscheidenden Unterschied zwischen freier Software und Open-Source-Software gibt. Viele Anhänger der Idee ziehen diese Grenze nicht, sondern halten beide Konzepte für gleichwertig. Siehe auch --> Copyleft, --> Open-Source-Software.

G

GATT

GATT bezeichnet das Allgemeine Zoll- und Handelsabkommen (englisch: Ge-

neral Agreement on Tariffs and Trade). Zum GATT gehört das Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (deutsch: Übereinkommen über handelsbezogene Aspekte der Rechte des geistigen Eigentums) --> TRIPS.

GEISTIGES EIGENTUM

Schutzrechte wie Urheber-, Patent- und Markenrechte werden als geistiges Eigentum bezeichnet, im Unterschied zum materiellen Eigentum an Dingen. Diese Schutzrechte beziehen sich auf immaterielle Güter, weshalb man auch von Immaterialgüterrechten spricht. Ende des 19. Jahrhunderts wurde noch zwischen literarischem und künstlerischem Eigentum (Urheberrechten) und gewerblichem Eigentum (Patent- und Markenrechten) unterschieden. Im modernen Sprachgebrauch wird diese Unterscheidung nur noch selten vorgenommen; stattdessen spricht man verallgemeinernd von geistigem Eigentum.

GEMA

GEMA steht für Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte. Sie ist eine sogenannte Verwertungsgesellschaft, die im Auftrag ihrer Mitglieder – Komponisten, Musiker, Musikverleger – die Abgaben, die für die öffentliche Aufführung von Musikstücken gezahlt werden müssen, einnimmt und an die Mitglieder

ausschüttet. Siehe auch --> Pauschalabgaben, --> Verwertungsgesellschaft.

GEMEINFREI

Als gemeinfrei werden Werke bezeichnet, deren Urheberrechtsschutz abgelassen ist. Das passiert – je nach Werkart – zwischen 50 und 70 Jahre nach dem Tod des Schöpfers. Da ein Urheber nach deutschem Recht nicht auf sein Urheberrecht verzichten kann, kann niemand sein Werk für gemeinfrei erklären. Das ist ein Unterscheid zum US-Copyright, das es dem Schöpfer ermöglicht, sein Werk in die sogenannte Public Domain zu übergeben, indem er auf alle Rechte daran verzichtet. In Deutschland ist es möglich, auf alle Verwertungsrechte an einem Werk zu verzichten. Das käme in der Praxis einem gemeinfreien Werk sehr nahe.

Siehe auch --> Verwertungsrecht.

GEMEINSAMES WERK

Relevante Regelungen: § 8 UrbG

Ein gemeinsames Werk ist das von mehreren Urhebern in Miturheberschaft geschaffenes Werk. Siehe auch --> Miturheberschaft.

GERÄTEABGABE

--> Leermedienabgabe.

GEWERBLICHER RECHTSSCHUTZ

Das juristische Fachgebiet des gewerblichen Rechtsschutzes umfasst neben

dem Recht der Patente und der Marken weitere Schutzrechte, darunter solche für Geschmacksmuster, Modelle oder Pflanzenzüchtungen.

GROSSES KLEINZITAT

Relevante Regelungen: § 51 Nr. 2 UrbG

Die Übernahme eines vollständigen Werkes zu --> Zitzwecken in ein eigenes Werk, soweit es sich bei dem zitierenden Werk nicht um ein wissenschaftliches Werk handelt (dann Großzitat). Siehe auch --> Großzitat, --> Kleinzitat, --> Zitat.

GROSSZITAT

Relevante Regelungen: § 51 Nr. 1 UrbG

Die Übernahme ganzer Werke zu --> Zitzwecken in ein eigenes wissenschaftliches Werk. Siehe auch --> Großes Kleinzitat, --> Kleinzitat, --> Zitat.

I

INDIVIDUALITÄT

Relevante Regelungen: § 2 Abs. 2 UrbG

--> persönliche geistige Schöpfung.

K

KLEINE MÜNZE

Relevante Regelungen: § 2 Abs. 2 UrbG

Als „kleine Münze“ werden im Urheberrecht geschützte Werke bezeichnet, deren Schaffung nur eine geringe individuelle schöpferische Leistung erfordert

hat. Mit anderen Worten handelt es sich um Werke, deren Gestaltung sich nur unwesentlich von dem abhebt, was jeder so gemacht hätte. Das können banale Reime, aber auch einfache Computerprogramme für die Lösung alltäglicher Probleme sein.

KLEINZITAT

Relevante Regelungen: § 51 Nr. 2 UrhG
Die Übernahme kleiner Teile eines Werkes zu --> Zitat Zwecken in ein eigenes Werk. Siehe auch --> Großzitat, --> Großes Kleinzitat, --> Zitat.

KOPIERSCHUTZ

Zahlreiche Techniken werden eingesetzt, um das digitale Kopieren von Daten unmöglich zu machen. Bisher werden Kopierschutztechniken am häufigsten für CDs und DVDs verwendet. Die Hersteller kopiergeschützter Datenträger wollen damit erreichen, dass diese nur noch analog oder gar nicht kopiert werden können. Das Urheberrechtsgesetz verbietet es, einen wirksamen Kopierschutz zu umgehen oder Programme anzubieten, die es möglich machen, ihn zu umgehen. Die Auswirkungen dieser Rechtslage sind jedoch für den Verbraucher unter Umständen verwirrend, da beispielsweise die Software mancher CD-Brenner einen vorhandenen Kopierschutz ignoriert, ohne dass der Nutzer davon etwas merkt. Ob es sich bei derartigen Situationen um eine unerlaubte

Umgehung handelt, ist ungeklärt. Siehe auch --> CSS, --> DRM.

KULTURFLATRATE

Als Kulturfltrate wird ein Finanzierungsmodell für die Nutzung urheberrechtlich geschützter Werke bezeichnet, bei dem die individuelle Nutzung vieler unterschiedlicher Werke durch eine pauschale Nutzungsgebühr (ähnlich der GEZ-Gebühr für Rundfunk und Fernsehen oder die Geräteabgabe für Kopiergeräte) vergütet wird. Befürworter der Kulturfltrate schlagen beispielsweise vor, von jedem Inhaber eines Internetzuganges monatlich einige Euro Kulturabgabe zu erheben. Im Gegenzug könnte die Nutzung von --> P2P-Tauschbörsen für Musik und Filme legalisiert werden. Die Rechteinhaber würden durch die Einnahmen aus der Kulturpauschale entschädigt.

L

LEERMEDIENABGABE

In Deutschland ist es grundsätzlich erlaubt, Kopien von urheberrechtlich geschützten Werken für private Zwecke zu machen. Damit aber die Urheber dieser Werke – Musiker, Komponisten etc. – nicht leer ausgehen, wird an sie eine Vergütung gezahlt. Diese Vergütung für Bild- und Tonaufzeichnungen bezahlen die Käufer von Geräten und Leermedien, die zum Vervielfältigen urheberrechtlich geschützter Werke genutzt werden, also

etwa Brenner oder CD-Rohlinge, weil in ihrem Preis die Leermedienabgabe enthalten ist. Siehe auch --> Privatkopie.

LEISTUNGSSCHUTZRECHTE

Relevante Regelungen: §§ 70 bis 95 UrbG

Auch verwandte Schutzrechte genannt. Die Rechte bestehen an Leistungen, die nicht schöpferischer oder gestaltender Natur sind, sondern mit dem Kulturschaffen in anderer Weise zu tun haben. Insbesondere werden Vermittlungsformen geschützt, wie zum Beispiel die Darbietung von Interpreten, die Herstellung eines Tonträgers, einer Sendung oder die Sammlung und Systematisierung von Informationen und Werken in einer Datenbank.

LIZENZ

Relevante Regelungen: § 31 UrbG
--> Nutzungsrecht.

LIZENZNEHMER

Relevante Regelungen: § 31 UrbG
Der Inhaber eines --> Nutzungsrechts, das ihm per Vertrag eingeräumt wurde.

M

MACROVISION

ist eine von der gleichnamigen US-Firma entwickelte Technik, die verhindern soll, dass Kopien von VHS-Bändern oder DVDs gemacht werden können.

Bei VHS-Kassetten werden zu diesem Zweck Störsignale in das Bild eingebaut, die für das menschliche Auge nicht sichtbar sind, die aber dazu führen, dass man dieses Bild auf einem anderen Videorekorder nicht aufzeichnen kann. DVDs werden mit einem Signal versehen, das dafür sorgt, dass der DVD-Spieler selbst das Signal in das Bild einfügt, bevor es auf dem Bildschirm ausgegeben wird. Obwohl die Technik als Kopierschutz gedacht ist und in Deutschland der Verkauf von Geräten, die einen Kopierschutz umgehen, verboten ist, bieten einige Firmen Geräte an, die das Macrovisionsignal aus dem Videosignal entfernen. Die Hersteller berufen sich darauf, dass ihre Geräte lediglich zur Verbesserung des Bildsignals dienen. Siehe auch --> CSS, --> DRM, --> Kopierschutz.

MITURHEBERSCHAFT

Relevante Regelungen: § 8 UrbG
Ein aufgrund eines gemeinsamen Planes durch mehrere geschaffenes Werk, soweit sich die Einzelbeiträge nicht gesondert verwerten lassen (Beispiel: kreative Leistung von Filmregisseur und Cutter). Abzugrenzen von der bloßen --> Werkverbindung.

MP3

MP3 steht für MPEG-1 Audio Layer 3. MP3 ist ein Verfahren zur Komprimierung von Audiodaten, das zu Beginn der 1990er-Jahre am Fraunhofer-Institut für

Integrierte Schaltungen in Erlangen entwickelt wurde. Mit dem MP3-Verfahren komprimierte Musikdateien sind wesentlich kleiner als das Original. Je stärker komprimiert wird, desto schlechter ist allerdings auch die Klangqualität, denn MP3 ist ein sogenanntes verlustbehaftetes Komprimierungsverfahren – d.h. durch das Komprimieren fallen Signale des Originals weg. Die meisten dieser Signale sind für das menschliche Ohr nicht hörbar, sodass bei einer relativ schwachen Komprimierung die meisten Menschen die MP3-Version nicht vom Original unterscheiden können. MP3 war das erste Komprimierungsverfahren, das sich am Markt durchsetzte, und ist bis heute das am weitesten verbreitete. Es hat die Übertragung von Musik über das Internet – und damit den Erfolg von Tauschbörsen, aber auch kommerzieller Musikangebote im Netz – erst möglich gemacht. Inzwischen konkurrieren zahlreiche andere Verfahren mit MP3, etwa das Open-Source-Verfahren Ogg Vorbis, aber auch Advanced Audio Coding (AAC), das vor allem von Apple verwendet wird sowie Windows Media Audio (WMA). Siehe auch → Ogg Vorbis.

N

NUTZUNGSART

Relevante Regelungen: § 31 Abs. 1 und 4 UrhG

Jede hinreichend klar abgrenzbare, wirt-

schaftlich-technisch als eigenständig erscheinende Art und Weise, ein Werk zu nutzen. Beispiele für eigenständige Nutzungsarten: Taschenbuch- oder Hardcoverausgaben von Büchern; Verwertung von Filmen auf Video gegenüber der Kinoauswertung, Audio-CD und Schallplatte.

NUTZUNGSRECHT

Relevante Regelungen: § 31 Abs. 1 Satz 1 UrhG

Die Befugnis einer dritten Person (also nicht des Urhebers), ein Werk in einzelnen oder sämtlichen Nutzungsarten zu verwenden. Siehe auch → einfaches Nutzungsrecht, → ausschließliches Nutzungsrecht.

○

ÖFFENTLICHKEIT

Relevante Regelungen: § 15 Abs. 2 und 3 UrhG

Unkörperliche Verwertungshandlungen unterliegen nach § 15 Abs. 2 UrhG nur dann dem Urheberrecht, wenn sie sich an die Öffentlichkeit richten. Nur dann spricht man von öffentlicher Wiedergabe (z.B. §§ 19, 20 UrhG) oder öffentlicher Zugänglichmachung (§ 19a UrhG). Öffentlich ist eine Wiedergabe/Zugänglichmachung nur, wenn sie sich an eine Anzahl von Personen richtet, die nicht untereinander oder im Verhältnis zum Verwerter in persönlicher Beziehung

stehen. Wenn ein enger gegenseitiger Kontakt zwischen den Teilnehmern oder zum Veranstalter besteht, handelt es sich um eine nichtöffentliche Nutzung. Ein solcher Kontakt wird beispielsweise in Schulklassen angenommen, nicht aber in Hochschulvorlesungen. Als Indiz kann die Anzahl der Nutzer, an die sich das Angebot richtet, herangezogen werden.

OGG VORBIS

Ogg Vorbis ist ein Komprimierungsverfahren für Musikdateien. Vom Funktionsprinzip ähnelt es --> MP3. Der wichtigste Unterschied zu MP3 besteht darin, dass es sich bei Ogg Vorbis um ein Open-Source-Verfahren handelt, was bedeutet, dass keine Lizenzgebühren für die Verwendung anfallen. Darüber hinaus bietet Ogg Vorbis bei gleicher Kompression wie MP3 eine bessere Tonqualität.

OPEN ACCESS

Als Open Access wird der Versuch bezeichnet, möglichst viele wissenschaftliche Publikationen über das Internet kostenlos zugänglich zu machen. Dabei ist es wichtig zu unterscheiden, ob Publikationen über das Internet für alle zugänglich gemacht werden, oder ob sie in Open-Access-Zeitschriften veröffentlicht werden. Viele reguläre wissenschaftliche Zeitschriften gestatten es den Autoren, ihre Artikel direkt nach

Veröffentlichung im Internet zur Verfügung zu stellen. Die Zeitschriften selber erscheinen weiter im Papierformat wie bisher, auch ihre kostenpflichtigen Onlineangebote bleiben bestehen. Daneben gibt es aber auch Zeitschriften, die alle Artikel grundsätzlich nur noch im Open-Access-Verfahren veröffentlichen. Meist erscheinen diese Zeitschriften dann auch nicht mehr gedruckt.

OPEN CONTENT

Open Content bedeutet im weiteren Sinne, dass jedermann unter Beachtung einer --> Open-Content-Lizenz die freie Nutzung eines urheberrechtlich geschützten Werks gestattet wird.

OPEN-CONTENT-LIZENZ

Eine Open-Content-Lizenz sieht die Einräumung einfacher Nutzungsrechte an jeden vor, der die Lizenzbestimmungen akzeptiert. Das betrifft stets die Vielfältigungs- und Verbreitungsrechte. So können Open-Content-Inhalte frei kopiert und weitergegeben werden. In Bezug auf andere Nutzungsrechte unterscheiden sich die existierenden Open-Content-Lizenzen inhaltlich. Manche Lizenzen sehen auch die freie Bearbeitung oder die Nutzung zu kommerziellen Zwecken vor. Weit verbreitete Open-Content-Lizenzen wurden vom --> Creative-Commons-Projekt entwickelt. Es entstammt zwar dem amerikanischen Rechtsraum, es existieren jedoch

lokalisierte Versionen auf Basis des deutschen Rechts.

OPEN-SOURCE-SOFTWARE

Open-Source-Software (OSS) ist Software, deren Quellcode in einer für Menschen lesbaren und verständlichen Form vorliegt, beliebig kopiert, verbreitet, genutzt, verändert und in veränderter Form weitergegeben werden darf. Open-Source-Software ist freier Software sehr ähnlich. Anhänger einer strikten Trennung der beiden Konzepte beharren darauf, dass Open Source andere Assoziationen hervorruft als freie Software. Der Ausdruck Open Source (offene Quelle) lege nahe, dass der Quellcode nur einsehbar sein muss, nicht aber verändert und weitergegeben werden darf, freie Software wiederum wecke bei vielen die Erwartung, dass die Programme immer kostenlos zur Verfügung stehen müssen (was nicht immer der Fall ist). In der Praxis ziehen viele Anwender und auch Unterstützer der beiden Konzepte diese Grenze nicht bzw. nicht sehr streng, sodass oft von freier und Open-Source-Software die Rede ist. Siehe auch ---> Freie Software.

P

PEER-TO-PEER, KURZ P2P

Peer-to-Peer bedeutet ins Deutsche übersetzt etwa von Gleich zu Gleich. Mit P2P wird ein System bezeichnet,

bei dem alle Anwender zugleich als Anbieter und Nachfrager von Daten handeln. Beim sogenannten Server-Client-Modell sind Daten auf einem zentralen Server gespeichert, von dem die Clients, also etwa Nutzer, die ein bestimmtes Programm auf ihrem Rechner installiert haben, diese Daten abrufen. Die meisten kommerziellen Musikdienste funktionieren auf diese Art (etwa der I-Tunes-Musicstore oder Musicload). Bei P2P dagegen agiert jeder Anwender, der ein bestimmtes Programm installiert hat – eine P2P-Software – als Sender und Empfänger zugleich. Jeder Rechner arbeitet gleichzeitig als Client und als Server, er stellt also anderen Anwendern, die direkt auf diesen Rechner zugreifen, Daten zum Download zur Verfügung. Das P2P-Konzept wird von Computerwissenschaftlern und auch Unternehmen als zukunftsweisendes System des Datenaustauschs angesehen, da die Anbieter von Daten auf große Server- und Leitungs-Kapazitäten verzichten können und der Datenstrom stattdessen auf viele dezentrale Rechner verteilt werden kann. Da P2P-Programme jedoch häufig zum unerlaubten Austausch von urheberrechtlich geschützten Daten – wie Musik oder Filme – genutzt werden, ist das Konzept in der Praxis äußerst umstritten.

PERSÖNLICHE GEISTIGE SCHÖPFUNG

Relevante Regelungen: § 2 Abs. 2 UrbG
Werke sind nur dann geschützt, wenn sie individuell sind. Ein Mindestmaß an Fertigkeiten muss hierfür aufgebracht werden. Rein handwerkliche Erzeugnisse oder solche, bei deren Gestaltung keinerlei Spielraum bestand, sind nicht urheberrechtlich geschützt. Allerdings sind die Anforderungen an die Individualität nur sehr gering (variieren jedoch zwischen den einzelnen Werkarten). Auch die --> kleine Münze ist grundsätzlich schutzfähig.

PLAGIAT

Ein Plagiat ist die Nachahmung oder Übernahme eines Werkes einer anderen Person unter eigenem Namen, oder die nicht markierte Übernahme von Teilen eines Werkes einer anderen Person in ein eigenes Werk. Ein Plagiat stellt in der Regel eine Urheberrechtsverletzung dar.

PODCASTING

ist die Bezeichnung für ein Verfahren, mit dem Audiodateien, die auf bestimmten Websites bereitgestellt werden, automatisiert abgerufen werden können. Dazu bieten die Betreiber der Websites einen Dienst an, mit dem sich Nutzer benachrichtigen lassen können, wenn eine neue Audiodatei zur Verfügung steht, einen sogenannten RSS-Feed. Anbieten kann die Dateien – mithilfe spezieller Software – jeder, von Privatpersonen bis hin

zu kommerziellen Radiostationen. Zum Abrufen benötigt man ein spezielles Programm, das den RSS-Feed auswertet und automatisch neu hinzugekommene Audiodateien auf den Rechner lädt. Die Bezeichnung Podcasting ist eine Zusammensetzung aus „broadcasting“ (senden, übertragen) und dem Namen von Apples I-Pod.

PRIVATKOPIE

Relevante Regelungen: § 53 UrbG
Unter bestimmten Voraussetzungen ist es gesetzlich erlaubt, von urheberrechtlich geschützten Werken Kopien für die private, nichtgewerbliche Nutzung herzustellen, ohne dafür die Erlaubnis der Rechteinhaber einholen zu müssen. Der bekannteste Fall einer Privatkopie ist die selbstgebrannte Musik-CD für ein anderes Familienmitglied, den Freund oder die Freundin. Siehe auch --> Raubkopie.

R

RAUBKOPIE

Raubkopie ist kein Rechtsbegriff sondern eine umgangssprachliche Bezeichnung für die unerlaubte Kopie eines urheberrechtlich geschützten Werkes. Der Begriff wird üblicherweise von Rechteinhabern benutzt, um eine verbotene Handlung zu beschreiben oder zu suggerieren. Nicht immer sind sogenannte Raubkopien auch illegale Kopien

im Sinne des Urheberrechtsgesetzes. Aus diesem Grunde ist der Begriff irreführend. Siehe auch --> Privatkopie.

S

SCHÖPFERPRINZIP

Relevante Regelungen: § 7 UrhG

Urheber ist der Schöpfer des Werkes, also derjenige, der es gestaltet hat. Der Urheber ist stets der ursprüngliche Rechteinhaber. Das Urheberprinzip wird auch Schöpferprinzip genannt. Siehe auch --> Persönliche geistige Schöpfung.

SCHÖPFUNG

--> Persönliche geistige Schöpfung.

SCHRANKENVORSCHRIFTEN

Relevante Regelungen: §§ 44a bis 63a UrhG

Schrankenvorschriften beschränken die ausschließlichen Rechte der Urheber und Nutzungsberechtigten in speziellen Fällen. Die Regelungen beziehen sich häufig auf bestimmte Bedürfnisse der Nutzer (etwa behinderte Personen; Unterrichtende). Um deren Belangen Rechnung zu tragen, werden bestimmte Verwertungsrechte (z.B. das Vervielfältigungsrecht) auf bloße Vergütungsansprüche reduziert, d.h. im Falle des Vervielfältigungsrechts, dass man das Werk unter bestimmten Umständen ohne zu fragen kopieren darf, der Urheber aber dafür vergütet werden muss. Diese Ansprüche

werden zumeist von den --> Verwertungsgesellschaften geltend gemacht und pauschal erhoben. Es existieren dann feste Vergütungssätze. Manche Schranken lassen auch die Vergütungspflicht entfallen (z.B. das Zitatrecht). Siehe auch --> Privatkopie, --> Zitatrecht.

SHAREWARE

Shareware bezeichnet Software mit einem spezifischen Vertriebsmodell. Shareware wird nicht als Softwarepaket über den traditionellen Einzelhandel vertrieben, sondern zum kostenlosen Download im Internet angeboten, als Zeitschriftenbeilage oder in Softwaresammlungen anderer Art verbreitet. Als Shareware vertriebene Software lässt sich für eine gewisse Zeit benutzen und testen, bevor eine Lizenzgebühr fällig wird. Bei Nichtgefallen muss die Software nicht bezahlt werden – darf dann aber auch nicht weiter benutzt werden. Oft wird der Funktionsumfang von Shareware nach Ablauf der Probefrist automatisch reduziert, um die Nutzer zum Kauf zu veranlassen.

SICHERUNGSKOPIE

Relevante Regelungen: UrhG § 69d Abs. 2
Die Sicherungskopie ist die gesetzlich zulässige Kopie einer Software, die nicht zusätzlich benutzt werden darf. Sie ist für den Fall vorgesehen, dass die benutzte Software unbrauchbar wird. Dann kann der Lizenzinhaber die Software mithilfe der Sicherungskopie neu

installieren oder reparieren. Obwohl es grundsätzlich nicht erlaubt ist, von Softwareprogrammen eine Privatkopie zu machen, dürfen Nutzer eine Sicherungskopie des Programms machen, sofern der Anbieter nicht gleich eine Kopie der Software mitliefert. Weitere Kopien der Software anzufertigen, auch für Freunde und Verwandte, ist nicht erlaubt. Verkauft man das Originalprogramm, muss man die Sicherheitskopie löschen oder dem Käufer mitgeben. Siehe auch --> Privatkopie, --> Raubkopie.

T

TAUSCHBÖRSE

Tauschbörsen oder Filesharing-Systeme (bekannte Beispiele sind Napster, BitTorrent oder eDonkey) erlauben es dem Nutzer, Dateien für andere vom eigenen Computer aus zum Download bereitzuhalten und von anderen herunterzuladen. Hierbei wird zumeist kein zentraler Server oder Drittanbieter benötigt. Die Heim-PCs der Nutzer des Systems vernetzen sich über eine bestimmte Software. Auf diese Weise kann jeder als Anbieter und Nutzer von Inhalten auftreten. Siehe auch --> P2P.

TONTRÄGERHERSTELLER

Relevante Regelungen: § 85 UrhG

Der Tonträgerhersteller nimmt Musik, gesprochene Texte oder sonstige Laute erstmals auf einem Tonträger auf. Die

hierbei anfallenden wirtschaftlichen und organisatorischen Leistungen werden durch das Tonträgerherstellerrecht geschützt.

TRIPS

TRIPS steht für „Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights“ (deutsch: Übereinkommen über handelsbezogene Aspekte der Rechte des geistigen Eigentums). TRIPS ist ein internationales Vertragswerk über Immaterialgüterrechte und wurde im Rahmen des allgemeinen Zoll- und Handelsabkommens (englisch: „General Agreement on Tariffs and Trade“, GATT) ausgehandelt. TRIPS legt verbindliche Mindeststandards für den Schutz geistigen Eigentums fest. Die Anerkennung und Ratifizierung des TRIPS ist Voraussetzung für eine Mitgliedschaft in der Welthandelsorganisation --> WTO.

U

URHEBERPRINZIP

--> Schöpferprinzip.

V

VERWERTUNGSBEFUGNIS

Relevante Regelungen: § 15 UrhG

Das Recht, ein urheberrechtliches Werk wirtschaftlich auszuwerten, z.B. durch Verbreitung oder Vergabe von Nutzungsrechten. Man unterscheidet zwi-

schen einfacher und ausschließlicher Verwertungsbefugnis.

VERWERTUNGSGESELLSCHAFT

Relevante Regelungen: Urheberrechtswahrnehmungsgesetz

Die Verwertungsgesellschaften vergeben Nutzungsrechte für die unterschiedlichsten Verwendungszwecke zu pauschalen Bedingungen an jedermann. Beispiele: GEMA, VG Bild-Kunst, VG Wort. Siehe auch --> GEMA.

VERWERTUNGSRECHT

Relevante Regelungen: §§ 15 bis 23 UrhG

Das Rechte des Urhebers, sein Werk auf eine bestimmte Art zu nutzen. Unterschieden wird zwischen körperlichen (etwa Vervielfältigung) und unkörperlichen Verwertungsrechten (z.B. Online-recht).

W

WEBLOGS

Kurzform Blogs. Weblogs sind Programme oder Dienste, die es Anwendern erlauben, auf sehr einfache Art und Weise im World Wide Web zu publizieren. Sie können dabei entweder eine Weblog-Software auf ihrem eigenen Server bzw. Webspace installieren oder einen sogenannten Hosting-Service nutzen. Einträge in einem Weblog werden in umgekehrt chronologischer Reihenfolge

dargestellt: der aktuellste immer zuerst. Die Besonderheit von Weblogs ist vor allem, dass sie Methoden zur Verfügung stellen, aufeinander zu verweisen. Dazu gehört die Blogroll, die zu anderen Weblogs verlinkt, der Trackback, der es möglich macht, schnell und einfach auf Einträge in anderen Weblogs hinzuweisen, und der RSS-Feed, mit dem sich Weblogs abonnieren lassen, so dass man als Leser sofort erfährt, wann ein neuer Beitrag erschienen ist. Dadurch entsteht ein Netz von gegenseitigen Verweisen. Weblogs gibt es zu allen möglichen Themen: von persönlichen Tagebucheinträgen bis hin zu wissenschaftlichen und politischen Diskussionen.

WERK

Relevante Regelungen: § 2 UrhG

Das Urheberrechtsgesetz definiert das Werk als --> „persönliche geistige Schöpfung“. Ein Werk im urheberrechtlichen Sinne ist das konkrete Ergebnis der individuellen literarischen oder künstlerischen Tätigkeit oder Softwareentwicklung eines oder mehrerer Urheber. Eine eindeutige, vollständige Definition des Werksbegriffes gibt es nicht. Vielmehr wandelt sich das Verständnis des Werkbegriffs mit der Zeit und der Herausbildung neuer Werkformen.

WERKVERBINDUNG

Relevante Regelungen: § 9 UrhG

Im Gegensatz zum Gemeinschaftswerk

werden hier einzelne Werke zum Zwecke der gemeinsamen Verwertung verbunden, die auch einzeln verwertungsfähig wären (z.B. Filme und die dazugehörige Filmmusik). Siehe auch --> Gemeinsames Werk, --> Miturheberschaft.

WIPO

Abkürzung für „World Intellectual Property Organization“. Die WIPO ist eine Unterorganisation der Vereinten Nationen und hat ihren Hauptsitz in Genf. Ihr gehören 184 Staaten an (Stand 09/2007). Sie verwaltet 23 internationale Verträge zum Schutz von Immaterialgütern und gibt als Ziel an, die Nutzung und den Schutz von Werken des menschlichen Geistes voranzutreiben. Nach ihrem Selbstverständnis soll es einfacher, billiger und sicherer werden, Immaterialgüter zu schützen und diesen Schutz durchzusetzen, weil das einem Land helfen werde, sein intellektuelles Kapital zu befördern und dadurch Wirtschaftswachstum und Wohlstandsgewinne zu erzielen. Ihre Kritiker werfen der WIPO dagegen vor, auf Kosten von Schwellen- und Entwicklungsländern vor allem die Interessen von weltweit agierenden Rechteverwertern und Industrienationen zu vertreten.

WTO

Die WTO ist die Welthandelsorganisation (englisch: World Trade Organization). Voraussetzung für den Beitritt

zur WTO ist die Ratifizierung des --> TRIPS-Abkommens.

Z

ZITAT

Ein Zitat ist die Verwendung von Teilen eines urheberrechtlich geschützten Werkes in einem anderen Werk zu einem --> Zitat Zweck. Es wird zwischen --> Kleinzitat, --> großem Kleinzitat und --> Großzitat unterschieden.

ZITATZWECK

Relevante Regelungen § 51 UrhG

Ein Zitat ist nur dann zulässig, wenn es einem Zitat Zweck dient. Die Übernahme eines fremden Werkes oder Werkteils muss stets einen inhaltlichen Zusammenhang mit dem zitierenden Werk aufweisen. Dieser kann darin liegen, dass die zitierten Quellen der Erläuterung, der Unterstützung oder Fortentwicklung des eigenen Gedankenganges oder der Auseinandersetzung mit dem übernommenen Werk dienlich sind. Eine Nutzung fremder Werk-ausschnitte zur bloßen Ausschmückung des eigenen Werkes genügt nicht.

ZWECKÜBERTRAGUNGSGRUNDSATZ

Relevante Regelungen § 31 Abs. 5 UrhG

Das Urheberrecht soll möglichst beim Urheber verbleiben. Ist ein Vertrag auslegungsbedürftig und ist darin nicht klar geregelt, zu welchen Nutzungsarten der Lizenznehmer berechtigt sein soll, wird

angenommen, dass der Urheber keine weitergehenden Rechte übertragen hat, als es der Zweck der Vertragsvereinbarung unbedingt erfordert.

ZWEITER KORB

Als Zweiter Korb wird die zweite Stufe der Umsetzung der EU-Urheberrechtsrichtlinie von 2001 (→ EUCD) ins deutsche Urheberrecht bezeichnet. Der Zweite Korb trat am 1. Januar 2008 in Kraft. Siehe auch → Erster Korb.



A

Abbildung 117, 140 ff., 146 ff., 185 f., 243, 344
Abmahnung 27, 93, 142, 191, 194, 273 ff.
Abschlusszwang 291
Allgemeine Geschäftsbedingungen 59, 62 f., 205, 264, 304 f.
Analoge Kopie 25, 39, 368
Angemessene Vergütung 108, 125, 136, 155, 299
Aufführung 53, 85, 88, 101, 291, 366
Aufnahmen 23, 34 f., 37 ff., 40, 58, 96, 101
Ausübende Künstler 203, 252, 292, 294, 363
Autor/Autorin 27, 45, 70, 85, 88, 99, 104, 110, 154, 225, 241, 245 f., 289 ff., 318

B

Bandübernahmevertrag 72, 81
Bearbeitung 16, 71, 78, 81, 90, 102, 110, 126 f., 138, 202 f., 210 f., 226, 319 f., 362, 366
Bedienungsanleitungen 105, 130, 135, 186 ff.
Bildende Kunst 113, 126, 131, 311 ff., 316 ff.
Bildnisschutz 117
Bittorrent 47
Blog siehe Weblog
Broadcast flag 36
Buchdruck 239 f.

C

CD 25, 37, 61, 63, 149, 290, 301, 305
CD-Brenner 136, 248, 290, 300 f.
CD-ROM 30, 124, 173, 285
Clearing siehe Rechtklärung
Clearingstelle Multimedia (CMMV) 90
Collage 114, 312
Computerspiele 29 ff., 167, 209 ff., 263, 269, 283, 306 f.
Copyleft 170, 224, 235, 362
Copyright 32, 166 f., 178, 223, 241 f., 327, 363
Copyright-Vermerk 166 f.
Coverversion 202 ff.
Creative Commons 73, 78, 110, 128 f., 219 ff., 223 ff., 343 f., 363
CSS (siehe auch Kopierschutz) 25, 326, 363, 368

D

Datei 27, 58 f., 283 ff., 306
Datenbanken 141, 144, 187 ff., 364, 369
Dauer des Urheberrechts 71, 105, 133, 292
Digitales Rechtemanagement (DRM) (siehe auch Kopierschutz) 60 ff., 226 ff., 247, 325 ff., 364
DJ 73, 80, 93
Dokumentarfilm 158, 220
Download 24 ff., 45 ff., 60 ff., 203, 264, 283 ff., 372, 375
Droit d'auteur 242
DVD 25, 34, 58, 157, 290, 301, 326
DVD-Brenner 248, 298, 300

E

E-Bay 58 f., 146, 268, 304 ff.
E-Donkey 30, 47
Endnutzerlizenz siehe EULA
Erben 71, 105, 133, 219, 292, 320
Erschöpfungsgrundsatz 57, 149, 267, 285 f.
Erster Korb 247, 252, 258, 335, 337, 365
EULA 29, 172 ff., 178, 212 ff., 263 ff., 342
European Copyright Directive (EUCD) (siehe auch InfoSoc-Richtlinie) 250, 252 ff., 335, 365
Exklusive Rechte 71, 81, 124, 163, 225, 246

F

Fair Use 77
Fans 140 ff, 210 ff.
Fernsehen 25 f., 34 ff., 40 f., 44, 158, 291 ff., 306, 317, 326
Filesharing siehe Tauschbörsen
Filme 24, 44, 153 ff.
Filmstoff 153 f.,
Filmzitat 158 ff.
Folgerecht 296
Fotograf/Fotografin 122 ff., 290
Fotos (siehe auch Lichtbild, Lichtbildwerk) 24, 31, 113, 117 ff., 130 ff., 140 ff., 181 ff., 186, 190 f., 220, 306, 320, 326
Found Footage 158 f.
Free Software Foundation (FSF) 224, 233, 366
Freeware 174 f., 365

Freie Benutzung 102, 126 f., 160, 319 f., 366
Freie Software 32, 169 f., 223 ff., 234, 343, 366, 372

G

Geistiges Eigentum 245, 339, 366
GEMA 73, 81 f., 87 ff., 93 ff., 201 f., 244, 290 f., 293 f., 366, 376
Gemeinfrei 60, 78, 85, 182, 201, 367
Geräte- und Leermedienabgabe 87 f., 244, 291, 295f, 298 ff., 329, 368
Geschmacksmusterrecht 131, 133 f., 147, 154, 252, 367
Gil, Gilberto 78, 230
GNU General Public Licence (GPL) 43, 169 f., 177 f., 233 ff., 270, 343, 366
Grafiken 130 ff., 143, 147 f., 181 ff., 190, 210, 219
Großzitat siehe Zitat
GVL 39, 88, 90, 93 ff., 289 ff., 294 f.

H

Homepage 73, 117, 181 ff., 212, 293
Honorar 107 ff., 118, 136
Hörbuch 60 ff.

I

Idee 14, 101, 153, 185, 245, 317
IFPI 46
Illustrationen 130 ff., 183, 190
Immaterialgüterrechte 166, 245 f., 252, 258, 366, 377
Improvisation 70
Informationsgesellschaft 311, 348, 365

InfoSoc-Richtlinie 2001/29/EG (siehe auch EUCD) 252, 258, 327
Internet 40, 43, 85, 93, 106, 140, 181, 304
Internetforen siehe Onlineforum
Internetradio 38 f., 93 ff.
Internet(zugangs)provider, ISP 46, 251
Interpret/Interpretin 70, 72, 77, 90, 201 f., 290, 362, 369
IP-Nummer 46
I-Tunes 58 f., 61 f., 91, 287, 364

J

Journalisten 104, 108, 125, 219, 289, 295

K

Kleine Münze (siehe auch Schöpfungshöhe) 76, 105, 147, 367
Kleinzitat siehe Zitat
Kochrezepte 184 ff.
Komponist 69 ff., 72, 75, 89, 155, 201 f., 289 ff.
Konzeptkunst 317
Konzert (siehe auch öffentliche Aufführungen) 52 f., 69, 291, 293
Kopie siehe Privatkopie
Kopieren siehe Vervielfältigen
Kopiergeräte 298 ff.
Kopierschutz 24 ff., 31, 35 f., 39, 62, 96, 213, 232, 247, 249, 266, 277 f., 325 ff., 364, 368, 368
Kulturfltrate 313, 368
Kunstfreiheit 314, 320 f.

L

Layout 130 ff.
Leermedienabgabe siehe Geräte- und Leermedienabgabe
Leistungsschutzrechte 39, 44, 52, 70 ff., 76 ff., 154 f., 202, 294, 320, 369
Lessig, Lawrence 227 ff., 313, 343
Lichtbild, Lichtbildwerk 120, 186, 320
Lichtbildschutzrecht 122, 140, 150
Literatur 85, 104 f., 113, 154, 240
Lizenz 24, 43, 73, 76 f., 81, 94, 172 ff., 176 ff., 201 ff., 219 ff., 223 ff., 233 ff., 263 ff., 283 ff.
Lizenzbedingungen 86, 182, 195 f., 212
Lizenzgebühren 24, 75, 177, 201, 234
Lizenznehmer 124, 135, 369, 377
Lizenzvertrag 29, 163 ff., 174, 263

M

Machinima 210 ff.
Mashup 203
Mediafon 110
Miturheber/Miturheberin 70, 72, 86 f., 109, 137, 164 f., 367, 369
Mods (Modifikationen von Computerspielen) 209 ff.
MP3 37, 61 f., 80 ff., 85 ff., 205, 301, 325, 369 f.
MP3-Player 60 f., 91 f., 325 f.
Musik 23, 37, 49, 52, 57, 69-97, 201 ff.
Musikverlag 71 ff., 77, 202 ff.

N

Napster 47 f., 375
Netzkunst 316 f., 321
Netzlabel 80 ff.
Nutzungsart 77, 126, 370
Nutzungsbedingungen 61, 95, 175, 205, 263 ff., 304 ff., 343
Nutzungsrechte 43, 57, 63, 71 f., 90, 106, 122 ff., 134, 144, 163 f., 172 ff., 179, 203, 229, 234, 269, 283 ff., 289, 313, 329 f., 362, 364, 370

O

Öffentliche Zugänglichmachung 53, 141, 178, 233, 370
OEM-Software 268
Onlineberichterstattung 278 ff.
Onlineforum 210, 273, 277, 282
Onlineverwertung 87, 110, 138
Open Access 371
Open Content 371
Open-Source-Software siehe Freie Software
Original 30, 58, 63, 169, 196, 211, 235, 267, 317, 319, 362, 365, 375

Q

Quellcode siehe Programmcode

P

Patent- und Markenrecht 133, 245, 289, 366, 367
Peer-to-Peer, P2P 47, 50, 372, 375
Persiflage 160
Persönliche geistige Schöpfung 14 f.,

75, 104 f., 146 f., 153, 219, 314 f., 373 f.

Persönlichkeitsrecht 117 f., 156, 242

Plagiat 99 ff., 154, 166 f., 240, 316, 344, 373

Plattenfirma (siehe auch Tonträgerhersteller) 46, 70 ff., 77, 80, 90, 202, 289 f., 348

Podcasting 37, 85-92, 293, 373

Pressefreiheit 278 f.

Pressespiegel 108 f., 126, 137, 291, 295 f.

Private Nutzung siehe Privatkopie

Privatkopie 15 f., 23-28, 30, 35, 45, 58, 150, 194, 246, 290, 298, 328 f., 334 ff., 373

Produktabbildungen 141 ff.

Produzent/Produzentin 70, 72, 154 ff., 295

Programmcode 132, 163 ff., 168 ff., 175 ff., 223, 228

Programmierer/Programmiererin 50, 163 ff., 168 ff., 178, 224

Public Domain (siehe auch Gemeinfrei) 32, 367

R

Radio 37 ff., 85, 93-97, 290 ff.

Raubkopie 30, 256, 307, 373

Rechtfrei siehe Gemeinfrei

Rechteinhaber 15, 27, 85, 93, 120, 146, 183, 213, 218, 244, 299, 328

Rechtleklärung 77, 154, 161, 219 f.

Rechteübertragung 124

Rechteinverwerter siehe Verwerter

Remix 201-204

RSS-Feed 91 f., 373, 376

S

Sammelwerk 187 f.

Samplen 70, 73, 75–79, 219 f.

Satire 160

Schadensersatz 27, 45 f., 93 f., 103,
109 f., 194, 312, 319

Schöpfungshöhe (siehe auch Kleine
Münze) 75, 122, 131, 140, 147 f.,
187, 318

Schrankenbestimmungen 44, 112, 246,
253 f., 258, 290, 334 f., 374

Schülerzeitung 190 ff., 344

Shareware 32, 175 ff., 305, 374

Sicherheitskopie 24, 30, 169, 177,
209 f., 266, 305, 374

Stallman, Richard 224 ff., 230, 366

Statute of Anne 241

Strafverfahren/-recht 27 f., 45, 53, 94,
249, 328

Streaming 81, 87, 293

Suchmaschine 142, 183, 194, 220 f.,
345

T

Tantiemen 293 ff.

Tauschbörsen 26, 27, 35, 43–51, 312,
375

Territorialitätsprinzip 254, 256 f., 259

Text 69, 77 f., 88, 99 ff., 104 ff.,
112 ff., 201 f.

Tonträgerhersteller 39, 59, 70, 77, 90,
203, 244, 294, 375

Total-Buy-out 108, 125, 136

TRIPS 254, 257 f., 314, 375

U

Umgehungsverbot 25, 31, 210, 247,
266 f., 328 f., 368

Unterlassung (Erklärung, Ansprüche)
45, 103, 271, 274, 280

Urheber/Urheber 70, 106 f., 136,
166 f., 219, 242, 290, 318 f., 374

Urheberpersönlichkeitsrecht 101, 106,
123, 134, 253, 315

Urheberrecht 239–251, 311–315

Urheberrechtsgesetz 14 f., 71, 105,
225, 241 ff., 247, 253 ff., 257,
311, 328

Urheberrechtsschutz 69 ff., 86, 105,
153

Urheberrechtsverletzung 27, 45 f., 58,
86, 137, 148, 251, 275 f., 307,
312, 319,

Urhebervertragsrecht 108, 136, 155,
Usenet 47

V

Vergütung siehe Angemessene
Vergütung

Veröffentlichung 16, 24, 71, 87, 105 f.,
110, 134, 149, 181, 190, 245,

Vertrag 61, 71, 77, 81, 107, 124, 135,
155, 174, 179, 263, 369, 377

Vervielfältigen 23 ff., 29 f., 44 f., 107,
146, 244 f., 298 ff., 318, 348

Verwandte Schutzrechte 258, 299, 369

Verwerter 15, 71 f., 107 f., 125, 135,
166, 226, 243, 315, 348

Verwertungsbefugnis 71, 163, 166, 375

Verwertungsgesellschaft 81, 87, 126,
243 f., 289–297, 298–302, 376

Verwertungsrecht 81, 106 f., 134,
156 f., 313, 376
VG Wort 88, 108 f., 295,
Vorlage 26 f., 44 f., 196, 319

W

Wahrnehmungsvertrag 88 f., 109, 126,
137, 292, 295
Wasserzeichen 62
Webcasting siehe Internetradio
Webdesign 132 ff.
Weblog 110, 128, 138, 181, 277, 293,
376
Werk (siehe auch Persönliche geistige
Schöpfung) 376
Werkverbindung (siehe auch Mit-
urheberschaft) 164, 376
WIPO 36, 247 f., 253 f., 327,
334, 377
Wissensallmende 312 f.
Wissenschaft 69, 99, 107, 112 ff., 159,
371
Wissenschaftliches Werk 113, 159, 377
WTO 244, 257 f., 311, 377

Z

**Zentralstelle für private Überspie-
lungsrechte (ZPÜ)** 244, 301
Zitat 15, 77, 112–115, 142 ff., 158 f.,
336, 367, 368, 377
Zitierfreiheit 112, 159 f.
Zweckübertragungsregel/-grundsatz
124, 377
Zweiter Korb 27, 38, 45, 247, 299,
378
Zweitverwertung 87 f., 90, 289, 294

