

# Der Kampf um das "geistige Eigentum"

Das **Urheberrecht** schützt den Urheber in seinen geistigen, persönlichen und vermögensrechtlichen Beziehungen zu seinem Werk. Der Rechtsschutz eines Werks beginnt unmittelbar mit seiner Entstehung, es bedarf keiner Anmeldung oder Registrierung.

Der Urheber entscheidet also darüber, wie seine Arbeit genutzt wird. Das kann beispielsweise die Aufführung, Verbreitung oder Vervielfältigung des Werkes sein. Das Urheberrecht erlaubt es auch, anderen Rechte zur Nutzung unter bestimmten Bedingungen pauschal einzuräumen, beispielsweise über die [Creative Commons Lizenzen](#).

In Deutschland wird das Urheberrecht derzeit durch das Urheberrechtsgesetz (UrhG) geregelt.

Als dem Urheberrecht zugängliche Werkarten nennt das UrhG Sprachwerke (Reden, Schriftwerke und Computerprogramme), Werke der Musik, pantomimische Werke und Werke der Tanzkunst, Werke der bildenden und angewandten Kunst, Bauwerke, Lichtbildwerke, Filmwerke sowie Darstellungen wissenschaftlicher und technischer Art (Zeichnungen, Pläne, Karten, Skizzen, Tabellen, plastische Darstellungen).

## Die Audiolocalypse

Bis zum Beginn der 1990er Jahre war es praktisch nicht möglich, digitalisierte Musik über ein Netzwerk weiterzugeben - wollte man eine CD "aufnehmen", so musste man diese ausleihen, in Echtzeit abspielen und mit einem Kassettenrecorder aufnehmen. Dieser Vorgang war zeitraubend und mit Qualitätseinbußen verbunden. Bereits damals sagte die Musikindustrie in der [Kampagne Hometaping Is Killing Music](#) ihren (bislang ausgebliebenen) Niedergang voraus, aber es sollte schlimmer kommen.



Mit der Verbreitung von MPEG-1 Audio Layer III - besser bekannt als "MP3" - änderte sich die Situation sehr schnell. Das Verfahren war zwar auch verlustbehaftet, ermöglichte es aber bei ordentlicher Klangqualität, ein 45 Minuten Album in Dateien mit etwa 50MB Speicherbedarf umzuwandeln. Diese Datenmenge konnte man auch schon im letzten Jahrhundert bequem über das Internet weitergeben.

Dieser Umstand gipfelte in der Gründung der Peer-To-Peer Musiktaschbörse Napster<sup>1)</sup> im Jahr 1999, bereits 2001 hatte Napster 80Mio Teilnehmer von denen ständig ca. 1,6 Millionen Nutzer online waren.

Napster wurde wegen seines zentralen Datei-Indexes mit Urheberrechtsklagen überzogen und schließlich abgeschaltet. Peer-To-Peer Tauschbörsen sind uns bis heute erhalten geblieben, allerdings werden heute keine zentralen Indexserver mehr verwendet sondern dezentrale Systeme, um die

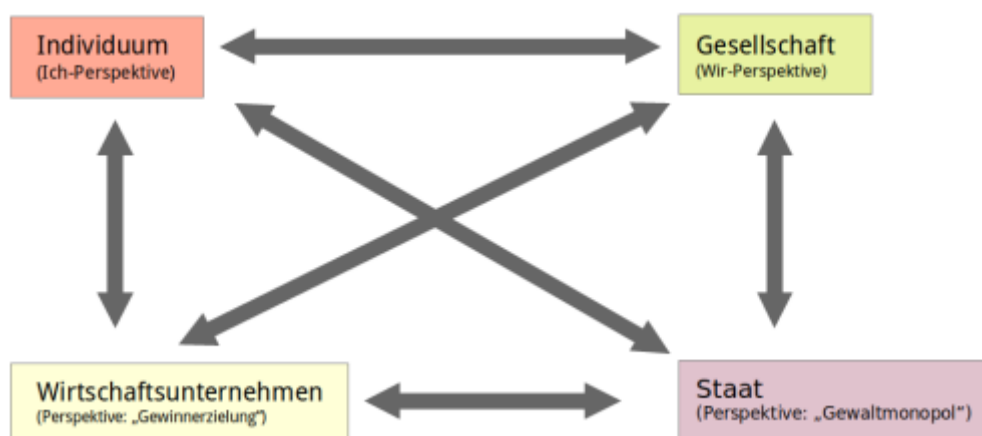
Ausfallsicherheit zu erhöhen.

In der Folge hat sich diese Situation auf zahlreiche weitere Bereiche ausgedehnt: Filme, Spiele und (vor allem) Inhalte Textbasierter Medien der Zeitungsverlage ("Online-Zeitungen").

## Interessenausgleich

Das sehr ansprechende Framing der Urheberrechtsinhaber ist: "Kreativität/Leistung muss belohnt werden". Um die Ansprüche zu untermauern wurde der Begriff "geistiges Eigentum" erfunden, wobei unklar ist, was das eigentlich genau sein soll. Da kein rechtschaffener Mensch andere nicht für ihre kreative Leistung belohnen möchte oder gar "geistiges Eigentum" stehlen will, erscheinen solche Argumente auf den ersten Blick vollkommen einleuchtend und kaum zu widerlegen.

In Wirklichkeit müssen aber auch im Bereich Urheberrechte die *unterschiedlichen Interessen* der einzelnen Stakeholder betrachtet und *gegeneinander abgewogen werden*, und die dargestellte Betrachtungsweise entspricht vor allem dem Standpunkt der Wirtschaftsunternehmen, welche die Urheberrechte verwalten, teilweise auch dem der Urheber, nicht aber dem eines Individuums, das als Konsument auftritt - außerdem werden Auswirkungen auf die Gesellschaft als ganzes überhaupt nicht beachtet.



Seit längerem versucht der Gesetzgeber hier eine Lösung zu finden, der Einfluss auf den Gesetzgebungsprozess ist jedoch massiv von finanzstarken Lobbygruppen bestimmt, so dass auch hier die Interessen der Nutzer und der Gesellschaft weitgehend unbeachtet bleiben - dazu an anderer Stelle mehr.

## Aufgaben

### Aufgabe 1

Stell dir vor, du kaufst ein eBook. Überlege dir, was aus Sicht der jeweiligen Stakeholder

- Urheberrechtsinhaber (Verlag/Autor)
- Leser (Nutzer/Käufer)

- Gesellschaft (langfristig?)

Dinge sind, die man mit dem eBook machen können sollte.

- Beurteile, ob alle Interessen vom eBook erfüllt werden, bzw. unter welchen Bedingungen sie erfüllt werden.
- Vergleiche mit einem Buch aus Papier.

## Aufgabe 2

Urheberrechte sind mit einem "Ablaufdatum", der sogenannten **Regelschutzfrist** versehen. Die Regelschutzfrist wird in "Jahre nach dem Tod der Autorin" angegeben.

- Welchen Grund könnte es aus Sicht des Autors für eine solche Regelung geben?
- Warum es im Interesse der Gesellschaft, dass das Urheberrecht irgendwann endet und Werke "gemeinfrei" werden, also ohne weitere Kosten oder Bedingungen verwendet werden dürfen?

## Aufgabe 3

Immer mehr Presseverlage gehen dazu über, ihre Inhalte hinter sogenannten "Paywalls" zu verstecken. Zugriff auf die Artikel hat man dann nur nach vorheriger Anmeldung mit einem kostenpflichtigen Konto.

Betrachte die Auswirkungen dieser Situation aus verschiedenen Perspektiven:

- Internetbenutzer - auf der Suche nach journalistisch verlässlich aufbereiteten Informationen
- Suchmaschinenbetreiber (Startpage/Google/Bing) - als Vermittler bei der Informationssuche im Netz
- Presseverlag - als Anbieter der Informationen

1)

Nicht zu verwechseln mit dem **Online Musik Dienst Napster**

From:  
<https://info-bw.de/> -

Permanent link:  
[https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:info\\_gesellschaft:urheberrecht:einfuehrung:start?rev=1618325583](https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:info_gesellschaft:urheberrecht:einfuehrung:start?rev=1618325583)

Last update: **13.04.2021 14:53**

