Der Kampf um das "geistige Eigentum"

Die Audiocalypse

Bis zum Begin 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 augebliebenen) 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 Musiktauschbörse Napster[1)] 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.

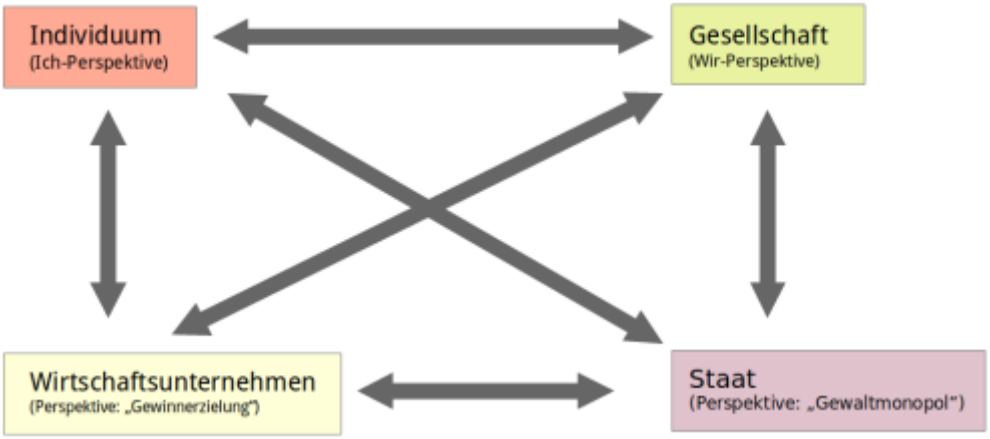
In der Folge hat sich diese Situation auf zahlreiche weitere Bereiche ausgedehnt: Filme, Spiele und (vor allem) Inhalte Textbasierter Medien der Zeitungsverlage ("Online-Zeitungen").

Interessensausgleich

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 Wirtschaftunternehmen, 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 Dinge sind, die man mit dem eBook machen können sollte. Vergleiche mit einem Buch aus Papier.

- Urheberrechtsinhaber (Verlag/Autor)
- Leser (Nutzer/Käufer)
- Gesellschaft (langfristig?)

Beurteile, ob alle Interessen vom eBook erfüllt werden, bzw. unter welchen Bedingungen sie erfüllt werden.

1)

Nicht zu verwechseln mit dem Online Musik Dienst Napster

From:
https://www.info-bw.de/ -

Permanent link:
https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:info_gesellschaft:urheberrecht:einfuehrung:start?rev=1618317897

Last update: **13.04.2021 12:44**