

» Regelungssysteme
für informationelle
Güter«

Urheberrecht in der digitalen Zukunft

*Eine Publikation des
Internet & Gesellschaft Co:llaboratory.*

////////////////////
Abschlussbericht
April 2011



1. Auflage

in partnership with:

Google

» Regelungssysteme für informationelle Güter«

Urheberrecht in der digitalen Zukunft

*Eine Publikation des
Internet & Gesellschaft Co:laboratory.*

////////////////////////////////////

Abschlussbericht

April 2011

1. Auflage

ISBN 978-3-9503139-0-1

Inhaltsverzeichnis

1. Über das Internet & Gesellschaft Co:llaboratory	09
Prinzipien	10
2. Einleitung	11
3. Ablauf der dritten Initiative	15
3.1 Keynote von Professor Dreier am 16. März 2011 in Berlin	18
4. Motivation & Bedürfnisse von Akteuren	23
4.1 Archetyp Wissenschaftler	24
Bedürfnisse	25
Thema 1: Sinn und Zweck von Regelungssystemen für informationelle Güter (Urheberrechts-/Informationsrecht)	26
Thema 2: Verwertungsbefugnis und Schrankenbestimmungen	27
Thema 3: Persönlichkeits- und Verwertungsrechte	29
Thema 4: Schutzdauer	30
4.2 Archetyp Journalist	32
Präambel	33
Bedürfnisse	34
<i>Zugang</i>	34
<i>Meinungs- und Pressefreiheit</i>	34
<i>Einfache Lizenzierungssysteme</i>	34
<i>Vielfältige und differenzierte Verwertungsmöglichkeiten</i>	34
<i>Stärkung der eigenen Reputation & Reichweite</i>	34
Thema 1: Sinn und Zweck von Regelungssystemen für informationelle Güter (Urheberrecht/Informationsrecht)	35
Thema 2: Verwertungsbefugnis und Schrankenbestimmungen	36
Thema 3: Persönlichkeits- und Verwertungsrechte	36
Thema 4: Schutzdauer	37
<i>Potentielle Hotspots & Konflikte</i>	37

4.3 Archetyp Kreativschaffender	38
Untergruppen	39
Bedürfnisse	39
Thema 1: Sinn und Zweck von Regelungssystemen für informationelle Güter (Urheberrecht/Informationsrecht)	40
<i>Angestellter</i>	40
<i>Freelancer</i>	41
<i>Non-Profit</i>	41
<i>Freischaffender Künstler</i>	42
Thema 2: Verwertungsbefugnis und Schrankenbestimmungen	42
<i>Verhältnis zu Verwertern</i>	42
<i>Verhältnis untereinander</i>	44
<i>Zukunftsthesen</i>	44
Thema 3: Persönlichkeits- und Verwertungsrechte	45
Thema 4: Schutzdauer	46
4.4 Archetyp Verwerter	48
Untergruppen	49
<i>Produzierende Verwerter</i>	49
<i>Distribuierende Verwerter</i>	49
Bedürfnisse	50
<i>Aller Verwerter</i>	50
<i>Der produzierenden Verwerter</i>	51
<i>Der Verwerter aus Handel</i>	52
<i>Der Verwerter auf Plattformen</i>	53
Thema 1: Sinn und Zweck von Regelungssystemen für informationelle Güter (Urheberrecht/Informationsrecht)	53
Thema 2: Verwertungsbefugnis und Schrankenbestimmungen	54
Thema 3: Persönlichkeits- und Verwertungsrechte	54
Thema 4: Schutzdauer	55

4.5	Archetyp Archive/Bibliotheken	56
	Thema 1: Sinn und Zweck von Regelungssystemen	57
	Thema 2: Verwertungsbefugnis	58
	Thema 3: Persönlichkeits- und Verwertungsrechte	59
	Thema 4: Schutzdauer	60
5.	Szenarien	61
5.1	Präambel	61
5.2	Leitfragen	65
5.2	Was verstehen wir unter »kreativen informationellen Gütern«?	66
5.4	Warum befinden wir uns im Jahr 2035?	67
5.5	Zwei Kernfaktoren (Übersicht Achsen)	69
	Grundannahmen für alle Szenarien	70
	<i>Kernfaktor 1 (x-Achse)</i>	70
	<i>Kernfaktor 2 (y-Achse)</i>	70
6.	Verschiedene Szenarien im Jahr 2035	73
6.1	Szenarienüberblick	73
	Prämissen für alle drei Szenarien	73
	<i>Szenario 1: Kultursteuer</i>	74
	<i>Szenario 2: Pay-per-Use</i>	74
	<i>Szenario 3: Freconomy oder Die Reputations-Ökonomie</i>	75
6.2	Szenario: Das Kultursteuermodell	77
	Grundannahmen	77
	Fallbeispiel	79

6.3 Szenario: Die Pay-per-Use-Ökonomie	83
Grundannahmen	83
Fallbeispiel	86
6.4 Szenario: Freeconomy oder Die Reputations-Ökonomie	91
Grundannahmen	91
Fallbeispiel	92
7. Leitlinien	99
7.1 Vorbemerkung	99
7.2 Leitlinien für ein Urheberrecht für die digitale Welt in Form eines Regulationssystems für kreative informationelle Güter	101
Präambel	102
Regelungsaspekt 1	104
Regelungsaspekt 2	109
Regelungsaspekt 3	115
Regelungsaspekt 4	116
7.3 Dissenting Opinion	126
I. Vorbemerkung	127
II. Zur Präambel	127
III. Zum Regelungsaspekt 1	129
IV. Zum Regelungsaspekt 2	131
V. Zum Regelungsaspekt 4	132
VI. Alternative	134
8. Copyrighting Social Production: Policy Advice for the 21st Century	137
Copyright and Social Production	138

9. Abstracts	141
9.1 Copyright and Innovation Policy	141
<i>Intermediary liability</i>	143
<i>Remedies</i>	143
<i>Fostering Legitimate Markets</i>	143
<i>Encourage New Innovators</i>	144
9.2 Beyond Exclusivity: Challenges for Copyright in the Era of User Generated Content	145
10. Knowledge Base	149
Musikindustrie	149
Leistungsschutzrecht	151
Kulturflatrate	151
User-Generated Content	152
Remixes, Mash-ups, Verwertungsrechte	153
Urheberrecht & Reform	153
Copyright (international)	156
Wissenschaft und Open Access	158
Crowdsourcing/Crowdfunding	159
Europa	160
Informations-, Innovations- und Wissensgesellschaft	161
Geistiges Eigentum	164
Andere	164
11. Expertenkreis	165
12. Impressum	181

1. Über das Internet & Gesellschaft *Co:laboratory*

Das *Co:laboratory* ist eine offene Kollaborationsplattform (Community of Practice) und entwickelt sich laufend weiter (*»perpetual Beta«*). Es soll folglich in seiner Form, seinen Prozessen und seinen Ergebnissen für Einflüsse aus verschiedensten Richtungen offen sein. Das *Co:laboratory* bringt Internet-Experten aus allen gesellschaftlichen Bereichen zusammen, die die Veränderungen der digitalen Welt analysieren und den Nutzen formulieren können, den die Gesellschaft aus diesen Entwicklungen ziehen kann.

Das *Co:laboratory* bringt Experten aus allen gesellschaftlichen Bereichen zusammen und versteht sich als unabhängige, transparente Plattform.

Damit will das *Co:laboratory* einen Beitrag zum gesellschaftlichen Diskurs in Deutschland leisten und dabei zu aktuellen Diskussionen beitragen, z.B. zu Verfassungsbeschwerden, Petitionen oder zur Arbeit der Enquête-Kommission *»Internet & Digitale Gesellschaft«* des Bundestages. Durch das *Co:laboratory* können Expertenmeinungen aus dem Netz für eine breitere Öffentlichkeit übersetzt und der gesellschaftliche Pluralismus abgebildet werden. Fachdiskussionen, Berichte und Empfehlungen münden dabei in Argumente und Positionen, die ein Motor für Diskussionen oder Aktionen sein können.

Das *Co:laboratory* organisiert sich in Initiativen – die Arbeitsgruppen bestehen aus zivilgesellschaftlichen, akademischen und privatwirtschaftlichen Experten. Auf Fachveranstaltungen (Workshops, Bar Camps, etc.) werden zusätzlich im offenen Austausch mit Politikern und Vertretern der Verwaltung die zuvor identifizierten Themen diskutiert und ggf. Handlungsoptionen erarbeitet.

Die Experten kommen aus dem zivilgesellschaftlichen, akademischen und privatwirtschaftlichen Bereich.

■ Prinzipien

- Das *Co:laboratory* ist eine unabhängige und transparente Diskussions- und Kollaborationsplattform.
- Das *Co:laboratory* ist dem öffentlichen Interesse verpflichtet. Folglich bringen sich die Experten freiwillig und unabhängig ein, um ausgewogene Positionen und Initiativen zu erarbeiten.
- Das *Co:laboratory* dient der deutschen Internet-Community als Katalysator, Sprachrohr und Brücke für Politik und öffentliche Verwaltung.
- Das *Co:laboratory* will technische, rechtliche und soziologische Veränderungen der digitalen Gesellschaft beobachten und Stakeholdern dieser Entwicklungen zuhören. Es kann die Veränderungen durchdenken, diskutieren und so zur Lösung offener Fragen beitragen.
- Das *Co:laboratory* bündelt umfassendes Fachwissen, um die zukünftige, vom Internet mitgeprägte Entwicklung der Gesellschaft einschätzen zu können. Wichtige Themen sollen frühzeitig vom *Co:laboratory* erkannt und in den öffentlichen Diskurs eingebracht werden.
- Das *Co:laboratory* ist offen für Themenvorschläge von außen und platziert sich an Schlüsselstellen im Netz, um solche Vorschläge anzuregen.
- Das *Co:laboratory* zielt darauf ab, die ganze Bandbreite der internetpolitischen Diskurse pragmatisch, informell und konstruktiv aufzuarbeiten und ggf. ausgewogene Handlungsoptionen vorzustellen.

2. Einleitung

» The best way to predict the future is to invent it. «

Alan Kay

» The future is already here. It is just not evenly distributed. «

William Gibson

Nachdem die ersten beiden Initiativen die Themen Innovationskultur und Offene Staatskunst behandelten, ging es in der dritten Gesprächsrunde des Internet und Gesellschaft *Co:llaboratory* um ein hoch komplexes und äußerst kontroverses Thema: Was können und sollen Regelungssysteme für immaterielle Güter zukünftig leisten?

» Als wichtigste Voraussetzung für Akzeptanz und Legitimation halte ich, dass eine Regelung REALITÄTSNAH ist. Alle bisherigen Ansätze sind nämlich genau daran gescheitert. Eine Regelung sollte die Interessen aller Beteiligten berücksichtigen, also auch die der Urheber und Nutzer, die bisher vernachlässigt wurden. «

Michael Kreil, creamBOTS GmbH

Der Zündstoff, der in diesem Thema steckt, wurde schon zu Beginn des Prozesses sichtbar. Die ersten hitzigen Debatten entzündeten sich bereits an der Frage, ob die Leitfrage der dritten Initiative nicht besser den Begriff »*Urheberrecht*« verwenden sollte. Die Initiative war jedoch von Grund auf darauf angelegt, möglichst unabhängig von den heutigen

Unabhängig von den heutigen Konfliktlinien im Urheberrecht soll ein visionärer Blick in die Zukunft gewagt werden.

Regelungssysteme für informationelle Güter.

Konfliktlinien der Urheberrechtspolitik zu funktionieren. Sie sollte sich gerade außerhalb der dazugehörigen Auseinandersetzungen bewegen, die zum Teil bereits seit Jahrzehnten ritualhaft die immer gleichen Positionen hervorgebracht haben. Es ging darum, eine Art »*Star-Trek-Ausblick*« auf die Mechanismen der Wissensgesellschaft im Jahre 2035 zu erzeugen. Um im Bilde zu bleiben: »*To boldly think what no man has thought before*«. Durchgesetzt hat sich deshalb der eher weit gefasste Begriff der »*Regelungssysteme für immaterielle Güter*«. Auch er hat seine Untiefen, vor allem was die genaue Eingrenzung seiner Bedeutung angeht, schaffte aber einen sofort spürbar vergrößerten Denkspielraum bei allen Beteiligten. Und genau darum ging es: um ein Verlassen der eingefahrenen Schienen des Denkens und Redens über Regelungen für die immateriellen Güter der Zukunft.

» Grundpfeiler für die Akzeptanz und die Legitimation von Regelungssystemen ist deren Verständlichkeit. Zwingend erforderlich sind daher einfache und realistische Regelungen, die der Nutzer verstehen und in der Praxis auch befolgen kann. Auch hat ein System transparent zu sein. Es muss klar sein, wem welches Recht zusteht. Wenn dies gegeben ist, wird sicher auch die Akzeptanz für effektive Sanktionsmaßnahmen gegen Urheberrechtsverletzungen steigen. «

Dr. Kaya Köklü, Max-Planck-Institut für Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht

Auch Struktur, Prozesse und Laufzeit der dritten Initiative spiegelten die Besonderheiten des Themas wider. Statt eines großen Schmelztigels aller Experten, in den bestimmte Impulse hineingegeben werden, wurde diesmal eine separate Drafting-Gruppe gebildet, die den Auftrag hatte, einen in sich schlüssigen

Modellentwurf eines zukünftigen Immaterialgüterrechts zu entwerfen. Der weitere Expertenkreis der Initiative erarbeitete zugleich in mehreren Workshops Profile der relevanten Akteurs-»*Archetypen*«, die deren jeweiligen Bedürfnisse und Motivationen erfassen. Ausserdem entwickelten die Experten verschiedene Szenarien, die dann auf ihre potenzielle Wirkung auf die Archetypen hin untersucht wurden. Diese Szenarien beschreiben die vier Felder eines System, das sich entlang der Achsen Kontrollierbarkeit und Geschäftsmodell orientiert. So entstand zum einen das Szenario »*Kultursteuer*« einer kontrollierbaren kollektiven Abrechnung. Im Gegensatz dazu steht das kontrollierbare aber individuell bezahlte Szenario der »*Pay-per-Use-Ökonomie*«. Die schwerer zu kontrollierende Seite wird in einem dritten Szenario zusammengefasst: der »*Freeconomy*«.

Bei der Arbeit des *Co:laboratory* kamen daneben eine Delphi-Umfrage zur Wissensgewinnung sowie Prozesse aus der Schule des Design-Thinking-Modells zum Einsatz, um die Potenziale der rund vierzig Experten und ihrer Ideen in Gruppenarbeit zu mobilisieren. Die verschiedenen Zitate, die in diesem Bericht zu finden sind, stammen aus eben dieser Umfrage. Zum Schluss wurden der Modellentwurf der Drafting-Gruppe und die Szenarien des weiteren Expertenkreises einander gegenüber gestellt, um so die verbliebenen Reibungspunkte zwischen ihnen aufscheinen zu lassen. In der Essenz dieser Reibungspunkte liegen mit großer Wahrscheinlichkeit die Erkenntnisse, die für die weitere Entwicklung und den öffentlichen Diskurs entscheidend sein werden.

Die dritte Initiative war nicht nur – wie eben dargestellt – anders aufgebaut war als die vorherigen, sondern mit sechs

Die Drafting-Gruppe soll einen schlüssigen Entwurf für Regelungssysteme für informationelle Güter in der Zukunft entwerfen.

Modellhafte Akteurs-Archetypen und Szenarien wurden entwickelt.

Einsatz von Design-Thinking-Methode und Delphi-Umfrage zur Unterstützung der Wissensgewinnung.

Breiter Expertenkreis
veranschaulicht den
Multistakeholder-Ansatz.

Monaten auch doppelt so lang angelegt. Hintergrund dafür war, dass von vorne herein absehbar war, dass es bei diesem Thema keinen Konsens aller eingeladenen Stakeholder-Gruppen würde geben können. Der Expertenkreis war wie üblich sehr breit gefächert, brachte Rechtsexperten mit Künstlern, Prosumenten, Archivaren, Verwertern, Plattform-Betreibern und Forschern zusammen. Hätte man hier einen echten Konsens angestrebt, wäre die Initiative entweder gänzlich ohne greifbares Ergebnis zu Ende gegangen oder hätte einen allerkleinsten gemeinsamen Nenner produziert, der weder die Arbeit daran wert gewesen wäre noch die Ansprüche des *Co:llaboratory* an seine Innovationskraft erfüllt hätte. Der vorliegende Bericht belässt es daher auch bei einem spannenden Nebeneinander von Modellentwurf und teils diametral abweichenden Szenarien. Er wird ergänzt durch eine umfassende Liste mit Leseempfehlungen (Knowledge-Base), deren Erweiterung und Erschließung auch nach dem Ende der dritten Initiative weitergeht.

- » Die Akzeptanz von Regelungssystemen hängt entscheidend von zwei Faktoren ab. Zum einen ist erforderlich, dass die aus dem Regelungssystem sich ergebenden Rechte und Pflichten verstanden werden. Zum anderen ist entscheidend, dass die Betroffenen die Regelungen als »gerecht« empfinden. Angesichts mangelnder Akzeptanz des Urheberrechts sind Maßnahmen zu treffen, die einerseits die Transparenz/Verständlichkeit des Rechts fördern und andererseits ungerechtfertigte oder als ungerecht empfundene Auswirkungen (insbesondere betreffend die Bevölkerung) des Rechts beheben. «

Dr. Till Kreuzer, i. e.-Büro für informativrechtliche Expertise



3. Ablauf der dritten Initiative

Die Expertengruppe der Dritten Initiative arbeitete größtenteils online zusammen. Diese schriftlichen Diskussionen aber auch Telefonkonferenzen wurden durch drei Treffen in Berlin ergänzt.

Zunächst trafen sich die Experten in einem Workshop am 15. November 2010, um sich auf ein Arbeitsprogramm zu einigen.

Am 14. Dezember 2010 lud das *Co:llaboratory* rund 50 Vordenker zu Vorträgen und für erstes Feedback zu einer Deliberationsveranstaltung in Berlin ein. Spannende Denkanstöße lieferte Fred von Lohmann, ein amerikanischer Rechtsanwalt, der nach langem Engagement bei der Electronic Frontier Foundation nun bei YouTube arbeitet. Er lenkte die Aufmerksamkeit der Experten darauf, dass sich Urheberrecht von einem Gesetz für Autoren zu einem Instrument für Innovation gewandelt hat. Die Beziehung zwischen Urheberrecht und technologischer Innovation aber ist ambivalent. So belegt zum Beispiel die in den Vereinigten Staaten eingereichte Klage gegen den Mp3-Player eine eher schwierige Beziehung. Es sind aber genau bestimmte Ausnahmen und Regelungen im Urheberrecht, die wiederum die Entstehung und den Aufstieg von YouTube ermöglichten. Wie also muss ein Urheberrecht aussehen, damit es Kreativität schützt und fördert? Genau dieser Frage stellten sich auch die Experten der dritten Initiative.

Auftaktveranstaltung
für die Öffentlichkeit.

Niva Elkin-Koren,
Eckhard Höffner und
Fred von Lohman steuern
Impulsreferate bei.

Niva Elkin-Koren, Professorin für Cyberlaw und Intellectual Property an der University of Haifa, beleuchtete die Policy-Ziele, die ein Urheberrecht erfüllen sollte. Nachdem in den 90er Jahren das Urheberrecht totgeglaubt wurde, zeigt sich nun, dass das digitale Zeitalter viele andere Herausforderungen für ein Regelungssystem bereithält. Eine davon ist die Geburt

des »*user-authors*«, der selbst Inhalte generiert und damit die grundlegenden Mechanismen zur Erstellung, Verbreitung und Wiederverwertung von Kulturgütern verändert. Es entstehen neue Möglichkeiten kreativ zu kollaborieren, die vom bisherigen Urheberrecht leider noch nicht gefördert werden. Ein Punkt, der sich im *Co:laboratory* in vielen Diskussionen über den »*Producer*« widerspiegeln würde.

Der Wirtschaftsjurist und Autor Eckhard Höffner beschäftigte sich abschließend mit Maßstäben für Innovation und betonte dabei die Rolle des Urheberrechts als Motivation für Autoren und Verleger. In einem Ausflug durch die Geschichte berichtete er vom »*goldenen Zeitalter für Autoren*«: dem 19. Jahrhundert, als deren Verdienste sogar über den heutigen lagen, nämlich bei bis zu einem Drittel eines Professorengehalts – und das ohne Urheberrecht! Als zweiten positiven Nebeneffekt stellte er die weite Verbreitung der Bücher heraus. Sein Fazit: Ein gewisser Schutz ist notwendig, aber zu viel Schutz ist schädlich. An diesem Leitsatz müsse sich jede Vision eines Regelungssystems orientieren.

- » Das Urheberrecht sollte weder abgeschafft noch verschärft werden. Vielmehr geht es darum, einfache und praktikable Regelungen zu schaffen. Denn nur Regelungssysteme, die der Nutzer versteht, werden von ihm auch akzeptiert. Hierbei kommt es insbesondere darauf an, dass die Ge- und Verbote in einem modernen Regelungssystem auch realistisch bleiben, damit sie nicht an der Wirklichkeit vorbeigehen. Hier geht es nicht zuletzt auch um die Entkriminalisierung einer ganzen Generation von »jungen Piraten«. Um dieses Ziel zu erreichen ist eine erhöhte Transparenz des Systems erforderlich. Insbesondere sollte leichter ermittelbar sein, wem welches Recht an dem entsprechenden Werk zusteht. Dies könnte für die Einführung von modernen Formalien sprechen.

Ein modernes Regelungssystem müsste zudem sicherstellen, dass der jeweilige Urheber hinreichend vergütet wird. Eine Sicherung der Vergütung des Urhebers ist erforderlich, um Anreize zu neuen Kurationsleistungen zu schaffen. «

Dr. Kaya Köklü, Max-Planck-Institut für Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht

Nach diesen Anregungen arbeiteten die Experten des *Co:laboratory* bis zum 19. Januar 2011 an einer Vorlage der bisherigen Ergebnisse und diskutierten sie auf ihrem dritten Workshop.

Am Mittwoch den **16. März 2011** traf sich der Expertenkreis erneut, um noch einmal die erstellten Szenarien und deren Einfluss auf erarbeitete Archetypen zu diskutieren. Zu der Veranstaltung waren auch Politiker und Policymaker sowie andere Stakeholder eingeladen, um die herausgearbeiteten Zielvorstellungen zu diskutieren. Dabei zeigte sich das große Interesse an dem Thema, das parteiübergreifend engagiert diskutiert wird. Am Abend stellte Professor Thomas Dreier vom Karlsruher Institut für Technologie (KIT) seine sieben Thesen zum Thema vor. Die Diagnose: es bestünde »*Einigkeit über die Krise des Urheberrechts*«. Streit gebe es aber über die Richtung der notwendigen »*Reparaturen*«. Eine Lösung dürfe weder einseitig auf die Interessen der Nutzer noch die der Urheber abstellen. Dreier lieferte weitere Denkanstöße: Wie wäre es zum Beispiel, YouTube an die GEMA zahlen zu lassen, damit »*der Bub am Küchentisch*« ungestört die Beatles trommeln und das Video ins Netz stellen könne, fragte Dreier. Auch hielt er dazu an, zu überlegen, warum eine Kultursteuer beliebter sein solle als die GEZ und ob man sich wirklich die »*Bürde*« eines Prozesses der »*Patent-Registrierung*« aufladen wolle. Man müsse »*an ein*

Breite Diskussion
mit Politikern und
Fachöffentlichkeit.

Professor Dreier vom
KIT liefert wertvolle
Denkanstöße.

In 30 Jahren wird das
Urheberrecht anders,
besser und fairer sein.

Mehr, aber auch an ein Weniger denken« mahnte Dreier abschließend – was die Experten und Gäste in der darauffolgenden Panel-Diskussion dann auch taten. Auf dem Podium waren sich Prof. Dr. Dreier, Dr. Kreutzer und Dr. Helberger schließlich einig, dass in 30 Jahren das Urheberrecht »*anders, besser und fairer*« sein werde.¹

3.1

Keynote von Professor Dreier am 16. März 2011 in Berlin

Verfasst von: Thomas Dreier²

Wider das Unbehagen im Urheberrecht! – einige Thesen

Trotz unterschiedlicher Blickrichtungen dürfte insoweit Einigkeit bestehen: Das Urheberrecht sollte als Instrument der Zuordnung, der Verteilung und des Zugangs zu geistigen nicht technischen Gütern auch in Zukunft fortbestehen. Allerdings befindet es sich momentan in einer Krise.

Dem durch diese Krise ausgelösten Unbehagen, das Rechteinhaber wie digital Natives gleichermaßen befallen hat, lässt sich wirksam wohl nur durch eine systemische Korrektur begegnen. Dazu sollten die Kernpunkte entschärft werden, die für dieses Unbehagen verantwortlich sind, also die umfängliche Erfassung der Endnutzer, insbesondere der Prosumenten, durch das Urheberrecht; die Gefahr, dass Ausschließlichkeitsrechte zur Behinderung innovativer Informationsmehrwertdienste und Unterbindung von Wettbewerb eingesetzt werden; die Probleme der individuellen Lizenzierung im Lichte der zunehmenden Auto-

matisierung der massenhaften Werknutzung; und schließlich das Problem einer gerechten Behandlung der Service-Provider.

Dabei ist das Ausschließlichkeitsrecht als hauptsächliches Charakteristikum des Urheberrechts aufrecht zu erhalten und zugleich sicherzustellen, dass die gesetzlich gewährte Ausschließlichkeit nicht zu einer Zugangs- und Nutzungsblockade, einem Kreativitäts- und Innovationshemmnis oder zur Behinderung von Wettbewerb führt.

Das legt zum einen nahe, die Trennung der Rechte der Urheber (gegenüber dem Verwerter) von denjenigen der Verwerter (gegenüber ihren Wettbewerbern) zu suchen. Bei einem solchen Modell ließe sich sowohl hinsichtlich des Umfangs als auch hinsichtlich der Dauer der Rechte unterscheiden. Zugleich würde verhindert, dass die Figur des individuellen Urhebers als »Leerbühse« für die Rechtfertigung von Ausschließlichkeitsrechten missbraucht wird, die im Wege umfassender Rechteinräumung letztlich doch in weitem Umfang bei den Verwertern landen.

Im Einzelnen könnte man etwa an eine Schutzausnahme zugunsten des user-generated Content denken. Diese könnte an eine Vergütung gekoppelt werden, mit der nicht der einzelne Urheber des user-generated Content, sondern die Plattformbetreiber belastet werden könnten. Das erschiene auch insofern gerecht, als es letztere sind, die durch den Betrieb der Plattformen Gewinn erzielen. Einer Unterbindung von Wettbewerb auf nachgelagerten Märkten konnte durch eine Schrankenbestimmung zur Aufrechterhaltung von Wettbewerb im Bereich der Informationsmehrwertdienste begegnet werden, wie sie etwa im Wittem-Code (www.copyrightcode.eu) vorge-

schlagen worden ist. Die Automatisierung könnte vor allem durch eine Fortentwicklung des digitalen Rechtemanagements eingefangen werden, das individuelle Transaktionen auch im digitalen Umfeld ermöglicht. Schließlich ließe sich an eine Differenzierung der Schutzfrist unter Kombination mit der Registrierung einer Verlängerungsperiode und/oder dem »*Domaine public payant*« denken.

Derartige Lösungen setzen freilich den gemeinsamen Willen und die gemeinsame Überzeugung der EU-Mitgliedstaaten zur Modifikation des urheberrechtlichen Acquis voraus. Sollte das jedoch gelingen, dann sollte es aber auch möglich sein, den internationalen Rahmen entsprechend anzupassen.

- a) Urheber brauchen die Gewährleistung, dass ihre Werke nicht gegen ihren Willen genutzt werden, mindestens dass die Vermittlung ihrer Werke immer mit der Bestimmung ihrer Absicht begleitet wird. Sonst besteht das Risiko, dass sie ihre Werke nicht dem Publikum zur Verfügung stellen. Parallel dazu brauchen sie etwas zu essen, und die Gesellschaft hat daran Interesse, dass sie nicht nur während ihrer Freizeit schöpfen. Insofern müsste ein wünschenswertes Regelungssystem den Urhebern gewährleisten, dass ihr Wille bezüglich des Umgangs mit ihren Werken stets respektiert wird, und dass die Urheber stets an den Erträgen beteiligt werden, die aus ihren Werken bezogen sind. Was den Respekt des Willens der Urheber betrifft, müssten Ausnahmen dann nur bestehen, wenn das Allgemeininteresse der Gesellschaft besteht.
- b) Unter den Verwertern muss differenziert werden. Diejenigen, die eine intellektuelle Leistung erbringen (ein Verle-

ger, der an einem Text wirklich arbeitet, ein Filmproduzent, der inhaltlich am Werk teilnimmt etc.), müssen einen ähnlichen Schutz bekommen wie Urheber. Diejenigen, die das Werk nur wirtschaftlich verwerten, brauchen keinen besonderen Schutz. Sie agieren als Vermittler, als Vertreiber, sind also Händler und müssen also mit dem herkömmlichen Vertrags- und Handelsrecht zufrieden sein.

- » Unter den Nutzer muss differenziert werden. Diejenigen, die das Werk vermitteln, müssen wie unter b) betrachtet werden (mit der Differenzierung unter den Schöpfenden und die bloß Nutzenden). Die Endnutzer müssen als Teil der Gesellschaft betrachtet werden. Der Schutz der intellektuellen Interessen der Urheber dient insofern auch den eigenen Interessen der Nutzer, weil es für diese erheblich ist, wer das Werk geschaffen hat und wofür. «

Sylvie Nérisson, Max Planck Institut für Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht

Fußnoten

.....

- ¹ Die Videos der Präsentationen finden Sie auf unserer Website www.collaboratory.de. Die jeweiligen Abstracts finden Sie in Kapitel 9.
- ² Prof. Dr. jur., M. C.J. (NYU), Leiter des Instituts für Informations- und Wirtschaftsrecht, Karlsruher Institut für Technologie (KIT). Der Text ist eine Kurzfassung der Keynote-Speech, die am 16.03.2011 auf der Abschlussveranstaltung der Initiative »*Urheberrecht für die Informationsgesellschaft*« des Internet & Gesellschaft Co:laboratory in Berlin vorgetragen wurde.



4. Motivation & Bedürfnisse von Akteuren

In jeder Archetyp-Beschreibung zeichnen wir die grundsätzlichen Bedürfnisse des idealtypischen Akteurs nach. Daneben geht es spezifisch um die Bedeutung verschiedener Fragestellungen für die Archetypen bei der Entwicklung eines Regelungssystems für kreative informationelle Güter. Der Archetyp »Nutzer« ist nicht explizit aufgeführt, da wir davon ausgehen, dass alle beschriebenen Archetypen gleichzeitig auch Nutzer sind.

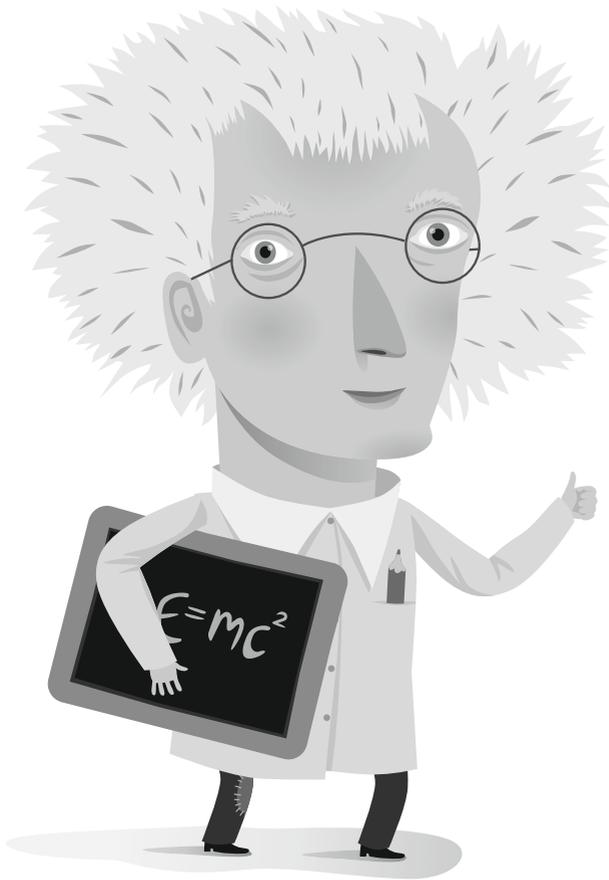
Der idealtypische Akteur.

- » Ich könnte mir vorstellen, dass der Trend, wonach User nicht mehr nur Empfänger sondern auch Schöpfer von Werken sind, sich weiter fortsetzen wird und es für zahlreiche Werktypen unterschiedliche (differenzierende) Online-Portale geben wird (z.B. für die Bereiche Wissenschaft, Musik, Film, Videos etc.) Rechtlich könnten hierbei insbesondere (freiwillige) Lizenzmodelle eine wichtige Rolle spielen. So wird die Relevanz von Open-Modellen (Open-Access/Open-Source/Open-Innovation etc.) als auch Creative Commons Lizenzen sicher weiter steigen. «

Dr. Kaya Köklü, Max-Planck-Institut für Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht

4.1

Archetyp Wissenschaftler



■ Bedürfnisse

- Zugang zu wissenschaftlichen Publikationen und Daten für die eigene Forschungsarbeit.
 - Sichtbarkeit seiner Person und seiner Werke im Kreise der interessierten Öffentlichkeit (insbesondere bei anderen Wissenschaftlern, in der Politik und manchmal auch in relevanten Wirtschaftskreisen), dies bezieht sich auch auf die Sicherung der Sichtbarkeit seines Beitrags zu kollaborativen Werken.
- » Durch die fortschreitende quantitative Explosion von Inhalten kommt weniger der Erstellung der Inhalte, sondern der Allokation eine zentrale Bedeutung zu. Suchmaschinen werden auf semantischer Ebene weiterentwickelt und erlauben es, Wissencluster aus Texten und Inhalten grafisch und inhaltlich darzustellen. Das wesentliche Nadelöhr in der Wissensvermittlung ist zunehmend die Allokation. Darüber hinaus kann Rechtechclearing auch für den privaten Bereich – durch Automatisierung entscheidend simplifiziert werden. Ein Clearingsystem welches sich in seiner Simplifikation mit dem Creative Commons System vergleiche lässt, bietet interessierten Prosumern die Möglichkeit zur einfachen Lizenzierung von Inhalten und Werkteilen bis hin zum Sample. «

Stefan Herwig, Mindbase Strategic Consulting

Thema 1

Sinn und Zweck von Regelungssystemen für informationelle Güter (Urheber-/Informationsrecht)

- Schutz seiner Urheberpersönlichkeitsrechte
- Schutz vor Plagiaten
- Achtung und Anerkennung wissenschaftlicher Leistung
- Integritätsschutz für seine Werke und Schutz seiner Beiträge zu kollaborativen Werke

» Bildung und Wissenschaft haben für jede Gesellschaft vitale Bedeutung. Dies sollte sich in entsprechenden Schranken widerspiegeln. Schrankenregelungen sind aber nur eine Option für die Ressourcensicherung für Bildung und Wissenschaft. Besonders bei öffentlich finanzierter Wissensproduktion ist darauf hinzuwirken, dass deren Ergebnisse möglichst frei zugänglich sind. Die Kompensation der Erlaubnis der Privatkopie durch Geräteabgaben darf nicht zu übermäßiger Bezahlung führen, weil eine stetig steigende Anzahl von kostenpflichtigen Gerätetypen mit zunehmend kürzerer Nutzungsdauer zu einer unangemessenen Erweiterung der Bemessungsgrundlage führen. «

Dr. Christoph Bruch, Aktionsbündnis Urheberrecht für Bildung und Wissenschaft

Thema 2

Verwertungsbefugnis und Schrankenbestimmungen

» Es sollte über die Einführung weiterer Schranken nachgedacht werden, insbesondere bei mit öffentlichen Mitteln geförderter Wissenschaft. Sinnvoll könnte sich auch die Einführung von Zwangslizenzen erweisen, womit der Zugang zu Innovationsleistungen sichergestellt werden könnte. Bestimmte Ausschließlichkeits- und Verbotsrechte sollten zudem zeitlich befristet werden. «

Dr. Kaya Köklü, Max-Planck-Institut für Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht

- Verhaltene Interesse an kommerzieller Verwertung, stattdessen Interesse an möglichst großer Sichtbarkeit. (Ausnahme: Autoren von Standardwerken und Lehrbüchern, die mit Veröffentlichungen signifikante Einnahmen erzielen. Sie haben ein Interesse daran, dass ausschließliche Verwertungs- und Verbreitungsrechte bei ihnen bzw. dem Verlag verbleiben).
- Interesse an möglichst breitem, im Idealfall kostenfreien Zugang zu wissenschaftlichen Werken anderer, zumindest für den Wissenschaftler selbst.
- Bei langjährigen ausschließlichen Nutzungsrechten des Verlages an dem jeweiligen Werk besteht ein vermutetes Interesse des Wissenschaftlers an einem (nichtkommerziellen) Zweitveröffentlichungsrecht. Dies würde es ihm ermöglichen, seine Werke auch auf (kostenfreien) Wissensportalen wie SSRN und arXiv einzustellen. Bei lediglich kurzfristigen ausschließlichen Nutzungsrechten des Verlags verliert dieses Interesse an Bedeutung.

- Zugang zu wissenschaftlichen Forschungsdaten, Möglichkeiten diese Daten im Sinne von Open Science/Open Access selbst auszuwerten und mit anderen Daten zu kombinieren, sie etwa Data Mining zu unterziehen. Lizenzierung dieser Daten unter entsprechenden Lizenzen.

» Die Ausnahmen sollten keine Ausnahmen mehr sein, sondern der Normalfall, weil die Rechteinhaber keine Ausschließlichkeitsrechte mehr besitzen. Grundsätzlich sollten alle mit öffentlichen Mitteln erstellten Informationsgüter frei zur Verfügung gestellt werden. Urheber müssen das Recht zur Zweitverwertung ihrer Arbeiten haben – nicht zuletzt um die Monopolstellung der wissenschaftlichen Verlage zu brechen. Einer kommerziell angebotenen Kopie sollte somit – zur Not zeitlich versetzt – eine frei verfügbare Kopie gegenüberstehen. Auch hier gilt, dass die Nutzung wissenschaftlicher und bildungsorientierter Arbeiten möglichst durch Pauschalabgaben vergütet werden sollte. Es wäre zu überlegen, ob mit öffentlichen Mitteln produzierte Werke nicht generell gemeinfrei gestellt werden sollten. «

Dr. Jeanette Hofmann, WZB

Thema 3

Persönlichkeits- und Verwertungsrechte

- Wahrung der Werkidentität
- Schutz vor Plagiaten
- Wahrung seiner Persönlichkeitsrechte
(insbesondere Namensnennung)
- Da ausschließliche Nutzungsrechte in der Regel einem Verwerter übertragen werden (meist einem Verlag) und die wirtschaftliche Verwertbarkeit zeitlich ohnehin eng begrenzt ist, spielen eigene (ausschließliche) Verwertungsrechte für einen Wissenschaftler oft keine gewichtige Rolle.

Thema 4

Schutzdauer

- Die Schutzdauer für Persönlichkeitsrechte sollte aus Sicht des Wissenschaftlers möglichst lang, wenn nicht sogar zeitlich unbefristet gewährt werden.
 - Bei der Frage der Schutzdauer für Verwertungsrechte zeigt sich ein Interessenkonflikt mit Verwertern, denen der Wissenschaftler die Verwertungsrechte für sein Werk in der Regel ausschließlich und unbefristet überträgt. In einem solchen Fall hat der Wissenschaftler – anders als der Verwerter – in der Regel kein besonderes Bedürfnis nach langjährigen Ausschließlichkeitsrechten (weder bei sich noch beim Verwerter).
- » Durch eine Ausdehnung von allgemeinen Nutzungsrechten wie sie dem Prinzip nach die US-Fair-Use-Klausel darstellt, würden die speziellen Ausnahmen für ausgewählte Bereiche an Bedeutung verlieren, aber wahrscheinlich nicht überflüssig werden. Insbesondere im Wissenschaftsbereich gilt es, Open-Access-Zugang zum Volltext nach Ablauf einer bestimmten Sperrfrist (je nach Disziplin zwischen 6 Monaten und einem Jahr) für sämtliche öffentlich finanzierte Forschung zur Regel zu machen. Im Privatgebrauch sollten die weitreichendsten und allgemeinsten Nutzungsmöglichkeiten eingeräumt werden, um Kreativität und Ausdrucksformen nicht einzuschränken. Außerdem wäre eine Kontrolle nur mittels unverhältnismäßiger Maßnahmen im Bereich Internetüberwachung und -kontrolle möglich, die aus prinzipiellen Überlegungen abzulehnen sind. «

Dr. Leonhard Dobusch, Freie Universität Berlin

4.2

Archetyp Journalist



■ Präambel

Vierte und fünfte Macht im Staat – also Kontinuum zwischen professionellem/vergütetem Journalismus und Blogger/Bürgerjournalismus. Der »*Journalist*« ist weiter gedacht als der professionelle Wissens- und Informationsvermittler, der entweder als Freiberufler oder bei einem Medium angestellt hauptberuflich Inhalte erstellt. Gemeint ist vielmehr jede Akteurin und jeder Akteur in den Prozessen der öffentlichen Meinungsbildung, -äußerung und -verbreitung, die/der über reine Rezeption der Inhalte anderer und über kleinste Beiträge wie Kommentierung/Linking/Weiterleitung hinaus einen gewissen Aufwand betreibt, um eigene Inhalte in den Meinungsbildungsprozess einzubringen.

■ Bedürfnisse

Zugang

Zugang zu möglichst vielen Materialien und die Möglichkeit, auf die Quelle direkt zu verlinken und diese zu zitieren oder in anderer Art weiter zu verwenden.

Meinungs- und Pressefreiheit

Schutz von Quellen, Berichterstattung im öffentlichen Raum, Berichterstattung über öffentliche Daten, Eigenschutz bei Gesetzesübertretungen, freie Wahl der Ausdrucksform (Satire, etc.).

Einfache Lizenzierungssysteme

Möglichst einfache Regeln bzw. Verhandlung der Konditionen bei Nutzung von urheberrechtlich geschützten Werken als Quelle seiner Arbeit und als Werkzeuge bei der Lizenzierung eigener Werke; Alternative Disput-Resolutionssysteme.

Vielfältige und differenzierte Verwertungsmöglichkeiten

Keine Bindung an nur einen Auftraggeber und Beteiligung an Wiederverwertung (z. B. Buch) und dadurch möglichst hohes Einkommen; Möglichkeit Nutzungsrechte differenziert zu übertragen.

Stärkung der eigenen Reputation & Reichweite

Namensnennung bei Zitat und Zuarbeit, Teilhabe an Kollektivinteressen z. B. an der Reputation und Reichweite der Marke (und des Businessmodells) des Verwerters.

Thema 1

Sinn und Zweck von Regelungssystemen für informationelle Güter (Urheberrecht/Informationsrecht)

- Regelung der Zahlungsströme für Inhalte zwischen Journalisten (als Urheber), Verwertern und Prosumern, faire und langfristig gesicherte Aufteilung von Erlösen.
- Journalismus als Kuratieren von Inhalten und Quellen, also eine niedrige Schöpfungshöhe beim Zusammenstellen von Inhalten und Quellen, Bewerten von Quellen sichern und verwerten.
- Rechtssicherheit und Einfachheit der Nutzung und Lizenzierung von Inhalten.

Thema 2

Verwertungsbefugnis und Schrankenbestimmungen

- Journalist will Hoheit über die eigene Verwertung möglichst weitgehend behalten
- Zitatrecht, künstlerische Freiheit (Parodien), Recherche, Freiheit von Informationen, Freiheit der Ausdrucksformen

Thema 3

Persönlichkeits- und Verwertungsrechte

- Namensnennung sicherstellen u. a. durch Lizenznennung
- Journalistische Freiheit bei Berichterstattung über Personen

Thema 4

Schutzdauer

- Tendenziell eher kurze Schutzdauer (drei Monate), verlängerbar/dynamisch

Potentielle Hotspots & Konflikte

- Freiwillige Bezahlmodelle, Pay-Per-View, Auftragsjournalismus etc.
- » Die Legitimität von Regelungssystemen kann nur durch positive Identifikation und nicht durch Abschreckung oder Sanktionen hergestellt werden. Die Menschen werden gerne für kulturelle Güter Geld bezahlen wenn Sie nachvollziehen können, dass Sie dadurch etwas Gutes tun. «

Daniel Dietrich, Open Knowledge Foundation

4.3 Archetyp Kreativschaffender



■ Untergruppen

- Angestellter Kreativer (z. B. Grafiker, Programmierer)
- Freelancer (z. B. Designer, Musiker, Filmdekorateur etc.)
- Non-Profit/Hobby

■ Bedürfnisse

- Schutz des Urheberpersönlichkeitsrechts
- Ruhm und Anerkennung
- Optimale Vermarktung des Werkes
- Zugang zu möglichst vielen Materialien, mit denen sie/er kreativ arbeiten kann
- Interoperabilität bei der Nutzung verschiedener technischer Systeme
- Raum für Kreativität durch Plattformen

Thema 1

Sinn und Zweck von Regelungssystemen für informationelle Güter (Urheberrecht/Informationsrecht)

Angestellter

- Recht auf Referenz von eigenen Werken trotz Verwertung durch den Arbeitgeber
- Angemessene Vergütung
- Partizipation an Gewinnen
(»Bestseller-Paragraph«, »Verbesserungsvorschläge«)
- Einfluss auf zukünftige Verwertung, Verbreitung und Veränderung

» Im Jahre 2035 ist in Europa das bedingungslose Grundeinkommen bereits eingeführt worden. Dies garantiert jedem Autor ein Einkommen um ein menschenwürdiges Leben führen zu können. Auf dieser Basis können Autoren nun frei entscheiden, ob Sie die Verwertung ihrer Werke selbst organisieren oder welchen Teil der Rechte sie für welchen Zeitraum an Dritte abtreten wollen. Sie werden zusätzlich Zahlungen aus pauschalen Bezahlsystemen (Kulturfltrate) erhalten, die in sinnvoller Weise mit dem bedingungslosen Grundeinkommen gekoppelt ist. Darüber hinaus werden Sie Einnahmen aus der dezentralen Verwertung via Micopayment erzielen. «

Daniel Dietrich, Open Knowledge Foundation

Freelancer

- Recht auf Referenz, wichtig für zukünftige Auftragsakquise
- Einfluß auf Verwendung von Ideen bei Pitches, Vergütung von Pitches
- Schutz vor Ideenklau
- Mechanismus des Ideenteilens, Miturheberschaften
- Faire Vergütung, steigende Vergütung bei Übertragung von umfangreicheren Rechten
- Nicht unbedingt: Recht auf spätere Verwendung bei entsprechender Vertragsgestaltung
- U. U. mehr organisierter Schutz durch gewerkschafts-ähnliche Strukturen, die z. Zt. für Freelancer fehlen

Non-Profit

- Eigene Kreationen einfach veröffentlichen und teilen dürfen
- Leicht und legal auf andere Werke zugreifen dürfen
- Weite Verbreitung bei relevanter Gruppe
- Keine finanziellen Interessen
- Kein Wissen über etwaige Rechtsverstöße, bessere Aufklärung und einfacherer Regelungssysteme für die eigene Rechtssicherheit

Freischaffende Künstler

- Besonderes Augenmerk auf Urheberpersönlichkeitsrechte
- Lange Schutzdauer
- Möglichkeit der Selbstorganisation evtl. mit anderen Künstlern, um ebenfalls den Eintritt in den Kunstmarkt auch ohne den Umweg über etablierte Gallerien gehen zu müssen.

Thema 2

Verwertungsbefugnis und Schrankenbestimmungen

Verhältnis zu Verwertern

- Verwerter üben durch ihre organisationale Stärke großen Einfluss auf Regelungsrechte aus, Lobbyismus der Verwertungsindustrie. Dies wird von vielen Kreativen so empfunden.
- Es besteht daher oft ein Misstrauen von Kreativen gegenüber Verwertern, entstanden auch durch etwaige »Knebelverträge« und unfaire Risiko-/Nutzenverteilung aus der Vergangenheit.
- Verträge mit Verwertern sind unverständlich, komplex und schlecht bewertbar.
- Intransparenz: Wünschenswert wäre es, das Urheberrecht so einfach wie die Straßenverkehrsordnung zu gestalten
- Ungleiche Behandlung von bereits populären Künstlern und Unbekannten, Aufmerksamkeit wird mitverkauft

- Keine Künstlerlobby, die gleichsam Gewerkschaften und Verwertern auf Augenhöhe gegenüber tritt
- Dilemma: Künstler wollen selbstbestimmt und selbstständig handeln, sich aber nicht um das Management, sondern nur um die Kunst kümmern.
- Natürliche Grenze: Trotz zahlreicher Online-Vertriebs- und Promotiontools erreicht man als Künstler irgendwann eine Grenze, ab der man die Arbeit nicht mehr alleine machen kann. Daher sind sie auf Verwerter und Dienstleister angewiesen, die ihnen die nicht-kreative Arbeit abnehmen, ggf. sogar Kapital zur Produktion vorstrecken.

» Kreativschaffende aus den Bereichen Film-, Buch und Musik werden vorrausichtlich weiterhin über Verwertungsgesellschaften entlohnt. Allerdings wird es in Zukunft wohl mehr Wettbewerb unter den Verwertungsgesellschaften geben, was nicht nur den Kreativschaffenden, sondern auch den Nutzern zu Gute kommen wird. Kreativschaffende im Bereich Software gelten als sogenannte »abhängige Schöpfer«, ähnlich den »Arbeitnehmererfindern« im Patentrecht. Hier gehe ich davon aus, dass Verwertungsrechte auch in Zukunft von Gesetzes wegen auf den Arbeitgeber übergehen werden und die Vergütung des Schöpfers (Einzel- oder Tarif-)vertraglich im jeweiligen Unternehmen geregelt wird. «

Dr. Kaya Köklü, Max-Planck-Institut für Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht

Verhältnis untereinander

- Zuschreibungsproblem: Wer erhält in einer Gruppenproduktion welchen Anteil an einem Erlös und am Ruhm? Was ist ein Werk und was macht es einzigartig?
- Dilemma: Wunsch nach Zugang zu kreativen Erzeugnissen anderer (Logos, Fotos, Samples, etc.) bei gleichzeitigem Wunsch nach exklusiver Verwertung eigener Werke durch die Kreativen selbst.

Zukunftsthesen

- Verwerter werden in Zukunft weniger Auftraggeber als Dienstleister der Künstler.
- Verwertung von alten Werken mit alten Urheberrechten ist ein so wichtiges Geschäftsmodell, dass Verwerter um den Status Quo des Urheberrechts kämpfen werden.
- Verwerter haben das größte Interesse am Status Quo. Beim Erdenken eines neuen Urheberrechts muss ebenfalls geklärt werden, welchen Einfluss dieses auf bereits veröffentlichte Werke hat.
- Das Verhältnis der Kreativen untereinander, Prominenter wie Unbekannter, über Kunstformen hinweg, muss geklärt werden, um neue, vernünftige Formen von Urheberrecht entwickeln zu können.

Thema 3

Persönlichkeits- und Verwertungsrechte

» Sie (Schutzfristen) sollten von dem Gedanken geleitet sein, dass Auseinandersetzung mit Werken anderer, Zirkulation von Ideen und Information Vorrang haben. Zu lange Schutzfristen verhindern eine solche Auseinandersetzung und den Fortschritt im digitalen Zeitalter. die Schöpfer der Werke sollen davon profitieren, sie sollen für eine gewisse Frist ein Monopolrecht haben – aber nicht bis 70 Jahr nach ihrem Tod. «

Thierry Chervel, Perlentaucher Medien GmbH

- Persönlichkeitsrechte sind für den Kreativschaffenden in jedem Regelsystem für immaterielle Güter von großer Bedeutung. Unabhängig von der Frage kommerzieller Nutzung geistiger Schöpfungen ist es im Interesse des Kreativen (bzw. »Künstlers«), dass die Entfaltung seiner Persönlichkeit, wie sie im Werk ausgedrückt ist, geschützt wird. Konkret bedeutet das: Der Kreative will einen Anspruch darauf haben, zusammen mit seinem Werk namentlich genannt zu werden. Außerdem muss eine Verunstaltung des Werkes verhindert werden können. Der Schutz vor Verunstaltung darf aber nicht soweit gehen, dass damit die (kreative) Weiter-nutzung durch andere Kreative blockiert werden kann.
- Das Recht auf Namensnennung muss bei jedem Werk des Kreativen bestehen (s. o.: Bedürfnis auf Ruhm und Anerkennung). Das Verhältnis von Persönlichkeits- und Verwertungsrecht kann dabei offener gestaltet sein. Natürlich will der Kreative das Verwertungsrecht für sich beanspruchen

können, aber einige Kreative (non-profit) haben gar kein Interesse an einer Verwertung, sondern ausschließlich an der Verbreitung des Werkes.

Thema 4

Schutzdauer

- Viel kürzere Schutzfristen im Bereich des Urheberrechts
- Größere Freiräume für kreative Schöpfung abgeleiteter/derivativer Werke sowie deren kommerzielle Nutzung
- Keinerlei Einschränkungen für nicht-kommerziell motivierte, kreative-schöpferische Tätigkeiten auf Basis bestehender Werke
- Stärkung der Position professionell Kunst- und Kulturschaffender gegenüber Verwertern durch einen Ausbau des Urhebervertragsrechts

» Etablierte und anerkannte Standards für darüberhinausgehende Einräumung weitreichender Nutzungsrechte (z. B. Creative Commons) sowie deren Berücksichtigung im Rahmen von Semantic-Web-Technologien. «

Dr. Leonhard Dobusch, Freie Universität Berlin

- Schutzdauer nicht länger als das Leben des Urhebers
 - Mindestdauer: 0 Jahre
 - Schutzdauer variabel in Abhängigkeit von Werk und Intention des Urhebers
 - Creative Commons mit Schutzdauer
 - Datenbank für Werke, Clearingstelle für Creative-Commons-Lizenzen
 - Digitale Fingerabdrücke: Werke können digital hinterlegt und eindeutig identifiziert werden. Dieser Service erlaubt es den Urheber als denjenigen festzustellen, der zuerst eingetragen ist. So lassen sich Rechtsverletzungen in Verwendung, Distribution und Namensnennung durch Filtersoftware erkennen. Solche Systeme kommen bereits bei Plattformen, auf denen Musik veröffentlicht werden kann (YouTube, Soundcloud), zum Einsatz.
- » Die Akzeptanz kann nur über einfache Verständlichkeit für die Nutzer und eine Verdeutlichung erreicht werden, welcher Aufwand (jeweils) mit der Schaffung eines bestimmten immateriellen Gutes verbunden war. «

John Weitzmann, Creative Commons Deutschland

4.4

Archetyp Verwerter



■ Untergruppen

Produzierende Verwerter

- Produzent (Film, Musik, Verleger, usw.)
- Musik-Label
- Verleger

Distribuiende Verwerter

- Presse- und Medienvertriebe,
- Handel: Hugendubel, Amazon, iTunes, Saturn/
Media Markt, usw.
- Netzwerkökonomische Verwerter
- Plattformen (Facebook, YouTube, Last.fm, Simfy.de, usw.)

Dabei wird explizit darauf hingewiesen, dass zwischen den produzierenden/distribuienden Verwertern auf der einen und den netzwerkökonomischen Verwertern auf der anderen Seite, ein Interessenskonflikt besteht.

■ Bedürfnisse

Aller Verwerter

- Wertschöpfung
- Leichte Übertragbarkeit von Nutzungsrechten
- Geringe Transaktionskosten bei Rechtehandel
- Vertragsfreiheit im Hinblick auf den Rechtehandel
- Planbarkeit, Rechtssicherheit
- Einfache und umfassende Rechtelizenzierung (vor allem bei komplexen Kreativgütern)
- Möglichkeit des Erwerbs zukünftiger Rechte und Nutzungsformen
- Möglichkeit, die Wertschöpfungskette möglichst bis zum Endkunden zu erstrecken und auf allen Verwertungskanälen zu beherrschen
- Freie Festlegung des Preismodells (Sonderfall Buchpreisbindung)

Der produzierenden Verwerter

- Langfristige, konstruktive Zusammenarbeit mit Urheberrechts- und Leistungsschutzrechtsinhabern und anderen Kreativen
- Bezahlung der Urheber nach marktwirtschaftlichen Grundsätzen
- Flexible Handelbarkeit der Rechte (auch über Landesgrenzen hinweg)
- Angemessene Schutzdauer (Schutzdauer sollte ökonomische Vermarktungsoptionen, Finanzierung und Markenaufbau auch mittelfristig nicht begrenzen)
- Breite und flexible Verwertungs- und Vermarktungsmöglichkeiten (jede Nutzungsart darf eigenständig verwertet werden), inklusive Option zu leistungsfähiger Exklusivität/Ausschließlichkeit der Kreativwirtschaftsgüter
- Geringe (angemessene) Schöpfungshöhe
- Möglichst wenige und niedrige Schranken [möglichst weit eingeschränkte Privatkopie bzw. faire Zweitvergütungen (Leermedienabgabe, Radiotantiemen, etc.)]
- Urheberrechtsschranken dürfen nicht zu einer weitgehenden Substitution des Erwerbs von Kreativwirtschaftsgütern führen
- Möglichst weitgehende Durchsetzung des Rechts
- Möglichst geringer Ressourcenaufwand (Zeit, Geld, Aufmerksamkeit) für die Durchsetzung des Rechts
- Funktionierende, nicht versagende Märkte

- Honorierung der Investition in bzw. der Leistung bei der Veredelung von geschützten Inhalten durch Entstehen eigener Rechte oder durch die Möglichkeit zur langfristigen exklusiven Auswertung der Inhalte
- Rechtssicherheit bei der Lizenzierung von Inhalten auch bei fortschreitender technischer Entwicklung

Der Verwerter aus Handel (Hugendubel, Amazon, iTunes, usw.)

- Langfristige konstruktive Zusammenarbeit mit produzierenden Verwertern
- Ermöglichung kostenloser Produktpräsentationen
- Funktionierende Märkte mit hohem Exklusivitätsniveau des vertriebenen Produktes
- Leistungsfähige Vermarktung durch produzierende Verwerter
- Funktionierende, nicht versagende Märkte
- Transparenz über Inhaber der Rechte und deren Identifizierbarkeit
- Möglichst geringe Zersplitterung von Rechten (territorial oder z. B. Urheber- und Leistungsschutzrechte bei Musik heute)
- Möglichkeit der Freistellung von Ansprüchen Dritter durch den produzierenden Verwerter

Der Verwerter auf Plattformen (facebook, YouTube, usw.):

- Ermöglichung von Nutzerkreativität
- Massentaugliche Möglichkeit des Clearing von Rechten
- Möglichst geringe Lizenzkosten
- Maximaler Marktanteil durch netzwerkökonomische Effekte bis zum Monopol
- One-Stop-Shop-Lizenzgeber für bestimmte Nutzungen, die eher als Nebennutzung auf der Plattform fungieren

Thema 1

Sinn und Zweck von Regelungssystemen für informationelle Güter (Urheberrecht/Informationsrecht)

- Möglichst flexible Basis für optimale Wertschöpfung, Vermarktung, Finanzierung und Distribution von allen Kreativwirtschaftsgütern, inklusive Ausschließbarkeit
- Ein zukünftiges Urheberrecht sollte flexible Vermarktungsmöglichkeiten und automatische Lizenzierungsoptionen eröffnen (Rechteeerwerb für alle Beteiligten inklusive Endkunden)
- Aus Sicht des produzierenden Verwerters: Aufbau und Schutz von geistigem Eigentum

Thema 2

Verwertungsbefugnis und Schrankenbestimmungen

- Verwertungsbefugnisse sollen optimale Basis für Vermarktung und Finanzierung ermöglichen
- Schrankenbestimmungen sollen Produkterwerb und Produktexklusivität nicht substituieren

Thema 3

Persönlichkeits- und Verwertungsrechte

- Keine Einschränkung der mittel- und langfristigen Vermarktung von Künstler- und Produktmarken
- Festhaltung am Urheberpersönlichkeitsrecht

Thema 4

Schutzdauer

- Keine Behinderung von Vermarktungs- und Finanzierungsoptionen für Urheber und Verwerter sowie auch mittelfristig Wertschöpfungsketten und Zweitvermarktungen
- » Es wird auch 2035 immer noch Autoren, Verwerter und Nutzer geben, die sich mit unterschiedlichen Interessen gegenüberstehen. Die Autoren werden eine bessere, organisierte Interessenvertretung gefunden haben. Verwertungsgesellschaften wird es immer noch geben, aber ihre Aufgabe hat sich verändert: Sie sind nicht mehr nur für Pauschalvergütungen zuständig, sondern spielen eine aktive Rolle bei der Abrechnung individueller Vergütungen über Micropaymentsysteme. «

Dr. Timo Ehmann, JUSMEUM

4.5

Archetyp Archive/Bibliotheken



Thema 1

Sinn und Zweck von Regelungssystemen

- Aufgabe von Archiven und Bibliotheken ist der Dreiklang aus Erhalten, Erfassen und Verfügbarmachung von Inhalten. Es ist daher für die Erfüllung dieser Aufgabe nicht erheblich, mit welcher Motivation Inhalte erschaffen werden und ob und inwieweit das Recht dies befördert. Das Urheberrecht behindert allerdings die Gedächtnisorganisationen in ihrer Aufgabenerfüllung. Rechtlich registriert ist allenfalls das Erhalten. Erfassen und Verfügbarmachen stehen im Widerspruch zum Interesse von (kommerziellen) Drittanbietern, Informationen ausschließlich verfügbar machen zu können. Ohne Möglichkeit zur (eingeschränkten) Verfügbarmachung wird jedoch die Legitimation von Gedächtnisorganisationen infrage gestellt und es fehlt an einem Mechanismus zur Qualitätskontrolle.
- Das Urheberrecht enthält derzeit keine Pflicht zum Substanzerhalt und umgekehrt ist die Substanzerhaltung nicht mit Verwertungsrechten verbunden. Es könnte hier ein Interessenausgleich vorgeschrieben werden.

Thema 2

Verwertungsbefugnis

- Das Urheberrecht sollte einen Paradigmenwechsel durchführen und sich stärker an Rollen als an Handlungen orientieren. Die auf einem gesellschaftlichen Mandat beruhenden Aufgaben von Gedächtnisorganisationen sollten Ansprüche und Rechte zur Folge haben und nicht auf Ausnahmebefugnisse beschränkt sein.
- Vor- und Nachteile sind Starrheit vs. Rechtssicherheit. Gerade in Umbruchsituationen besteht bei einem starren System keine rechtliche Grundlage, um den Aufgaben der Sicherung der Information gerecht zu werden. Verschärfend kommt hinzu, dass gerade in diesen Zeiten eine besondere Gefährdungslage für Informationen besteht. Ein System nach fair use bietet Gedächtnisorganisationen hier die Möglichkeit für eine schnelle Anpassung an neue Technologien.
- Für Gedächtnisorganisationen ist eine generelle Freistellung wünschenswert. Eine Vergütungspflicht einer Gedächtnisorganisation ist nicht sachgerecht, weil sie durch die Sicherung von kreativen Erzeugnissen bereits eine geldwerte Leistung erbringt.
- Solange eine Gedächtnisorganisation in der Erfüllung ihrer Aufgaben von diesen Regeln nicht erfasst wird, kann es ihr egal sein, ob sich andere wahlweise eine Nutzung erlauben lassen oder vergüten müssen.

Thema 3

Persönlichkeits- und Verwertungsrechte

- Aus Sicht der Gedächtnisorganisationen müssen Werke, die einmal erlaubterweise veröffentlicht wurden, dauerhaft erhalten und zugänglich bleiben, auch wenn sich die Geisteshaltung des Autoren ändert. Überarbeitete Texte, die neue Ansichten oder Erkenntnisse enthalten, und die nach Autorenwunsch alten Ansichten und Erkenntnisse werden als *»later Version of«* aus der ursprünglichen Fassung verlinkt. So bleiben Zitierfähigkeit/ Referenzierfähigkeit und Revisionsmöglichkeiten im Einklang.
- Es ist Sache der Gesellschaft, zu vergeben und nicht Sache der Gedächtnisorganisationen, zu vergessen.

Thema 4

Schutzdauer

- Aus Sicht der Gedächtnisorganisationen müssen ihre Befugnisse so weit gehen, dass sie vom Urheberrecht nicht mehr behindert werden, die konkrete Schutzdauer kann ihnen daher egal sein. Solange sie von urheberrechtlichen Regelungen betroffen sind, haben sie ein Interesse an einer möglichst einheitlichen und möglichst kurzen Schutzdauer.

5. Szenarien¹

5.1

Präambel

- » A scenario is a hypothetical sequence of events constructed for the purpose of focusing attention on causal processes and decision points. «

Herman Kahn (1967)

Welche Szenarien für die Entstehung, Verwertung und Verwendung von kreativen informationellen Gütern im Jahr 2035 gibt es? Wie werden Urheber vergütet und wie funktioniert eine komplett digitalisierte Ökonomie auch, aber nicht nur, für Kreativgüter?

Szenarien für Entstehung, Verwertung und Verwendung von kreativen informationellen Gütern im Jahr 2035.

Es wird im Jahre 2035 folgende technische Lösungen geben:

- » Ich denke an eine Datenbank, in welcher a) zentrales Rechtemanagement sowie b) Nutzung als auch c) Vergütung und Ausschüttung zentral organisiert sind. Als Rechtsträger schlage ich eine unabhängige Stiftung vor. «

J. Rehmann, Journalist

- » Elektronisch verfügbare Werke enthalten Metadaten zu ihrer Rechtesituation. Die Transaktionskosten für Ermittlung der urheberrechtliche Situation eines Werkes und der Erwerb von Nutzungsrechten werden dadurch stark beschleunigt und verbilligt. «

Dr. Christoph Bruch, Aktionsbündnis Urheberrecht für Bildung und Wissenschaft

Mit welchen rechtlichen Regelungen werden wir dann konfrontiert sein und wer bestimmt darüber, was wie und unter welchen Umständen erlaubt oder nicht erlaubt ist? Um diese zentralen Fragen durchzuspielen, haben wir zunächst die idealtypischen Akteure (Archetypen: Wissenschaftler, Journalist, Kreativschaffender, Verwerter und Archive/Bibliotheken) im Umgang mit kreativen Gütern identifiziert und ihre Interessen und Bedürfnisse beschrieben.

Weshalb Szenarien?

Szenarien sollen beitragen zur

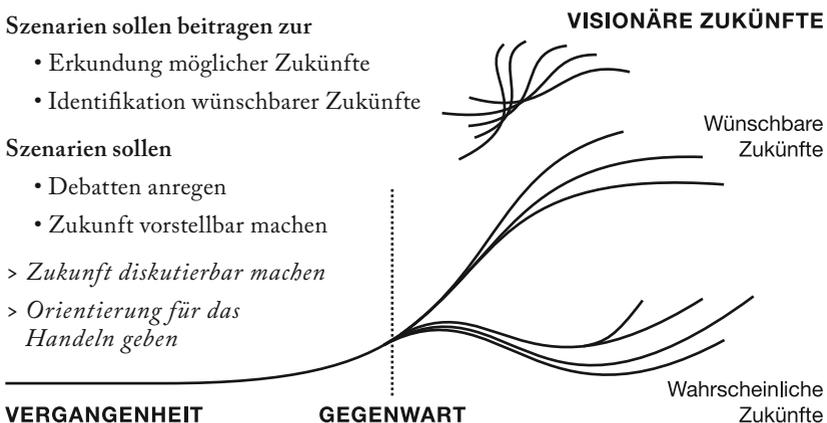
- Erkundung möglicher Zukünfte
- Identifikation wünschbarer Zukünfte

Szenarien sollen

- Debatten anregen
- Zukunft vorstellbar machen

> *Zukunft diskutierbar machen*

> *Orientierung für das Handeln geben*



Wann ist ein Szenario »realistisch« ?

Dr. Karlheinz Steinmüller
Z_punkt The Foresight Company

Ausgehend von heutigen Entwicklungen, Erwartungen und der Expertise einer Vielzahl von Experten auf dem Gebiet informationeller Güter entwerfen wir nun verschiedene Szenarien. Zunächst gibt es einige Prämissen, die auf Einschätzungen beruhen, bei denen wir fest davon ausgehen, dass diese in der Zukunft eintreffen. Im Rahmen dieser Prämissen werden drei mögliche Konstellationen erarbeitet, die als »*Fenster in die Zukunft*« einen genaueren Blick auf verschiedene potentiell mögliche Konstellationen des zukünftigen Umgangs mit kreativen Gütern erlauben.

- » Die Bedeutung von Suchmaschinen aller Art wird deutlich zunehmen bei der Verbreitung und dem Zugang zu informationellen Gütern. Neben Digital Rights Management für Urheber und Verwerter gibt es Digital Rights Management für Nutzer (z.B. integriert in den Browser oder den Personal-Shopping-Avatar). Damit können Nutzer gezielt nach digitalen Angeboten suchen, deren Preis und Nutzungsbedingungen den eigenen Interessen entspricht. «

*Dr. Natali Helberger, Institute for Information Law (IViR),
University of Amsterdam*

Der weitaus größere Teil unserer Einschätzungen beruht auf Faktoren und Annahmen die keinen klaren Ausgang haben. Diese in ihrer Entwicklung noch offenen Fragen nennen wir Deskriptoren. Aus der Vielzahl dieser Aspekte (Deskriptoren), die durch technischen Fortschritt, Innovationen im Bereich der Digitalisierung, die Veränderung der Nutzungsgewohnheiten sowie das Verschwimmen von Nutzern und Produzenten kreativer Güter entstehen, haben wir nach längerer Diskussion zwei Haupteinflussfaktoren destilliert (siehe weiter unten), die wir in

drei möglichen Konstellationen abgebildet. Wir bezeichnen diese als »Kultursteuer-Szenario«, als »Pay-per-Use-Szenario« und als »Freeconomy-Szenario«. Alle diese Szenarien sind mögliche Ausschnitte für unsere zukünftige Realität, also Fenster möglicher Entwicklungen. Manche Aspekte schließen sich gegenseitig aus, größtenteils können sie aber auch in verschiedenen Gesellschaftsgruppen (z. B. Studenten, Manager) nebeneinander existieren. Allen Szenarien ist gemein, dass sie nicht in extremen oder negativen Bildern (Dystopien) gezeichnet sind. Vielmehr wird jeweils die Perspektive eines optimal umgesetzten Szenarios entworfen. Teilweise existierende Widersprüche wurden bewusst außen vor gelassen. Wir fragen uns also, wie sähe die Welt aus, wenn genau die jeweils formulierten Anforderungen Wirklichkeit würden.

In den drei Szenarien wollen wir die konkreten Interessen und Bedürfnisse der Archetypen anwenden und aufzeigen, welche positiven und welche negativen Folgen das jeweilige Szenario für sie hat. Sind sie Gewinner oder Verlierer? Wie verändern sich ihre Rollen? Haben sie die Veränderung ihrer Rollen selbst im Griff, sind sie Antriebskraft der Veränderung oder müssen sie, so wie sie heute Geld verdienen und arbeiten, um ihr Überleben fürchten oder werden gar überflüssig? Durch das »Herunterbrechen« der Szenarien auf die Archetypen bekommen unsere Szenarien Farbe und werden lebendig.

¹ Die Methode zur Szenarienentwicklung wurde ursprünglich von GBN (heute Monitor Group) entwickelt und für unsere Bedürfnisse angepasst.

5.2

Leitfragen

- Wie werden kreative informationelle Güter im Jahre 2035 erstellt, gehandelt, verteilt und genutzt?
- Werden Restriktionen, Verknappung, Kontrollierbarkeit und Identifizierbarkeit im Vordergrund stehen, oder haben wir es vielmehr mit einem unkontrollierbaren, nicht mehr nachzuvollziehenden Austausch von kreativen informationellen Gütern zu tun?
- Wie wird dann der Zugang und die Abrechnung geregelt?
- Welcher Akteur (Archetyp) hat dann welche Rolle?

Es wird im Jahre 2035 folgende technische Lösungen geben:

- » Ein leicht abzufragendes Urheberrechtsregister mit Anschlussmöglichkeit von Systemen zum direkten Micropayment/Flatrate-Zahlungen und dergleichen an den Urheber. Darüber hinaus wird jeder Verbreitungskanal über auf Wunsch zugängliche Metadaten-Ströme verfügen, über die sich Zusatzfunktionen wie Hintergrundinfos, Empfehlungssysteme und anderes realisieren lassen. «

John Weitzmann, Creative Commons Deutschland

5.3

Was verstehen wir unter »kreativen informationellen Gütern«?

»*Kreative informationelle Güter*« sind alle Güter, die durch kreative Schaffensprozesse entstanden sind, digitalisiert und dann genutzt werden können. Sie sind weit mehr als ein klassisches urheberrechtliches »*Werk*«. Vielmehr umfassen sie neben digitalisierten Büchern, Filmen, Artikeln etc. auch Inhalte, Anwendungen oder Ausprägungen, die heute nicht durch das Urheberrecht geschützt sind. Bei der Entwicklung von neuen Regelungssystemen für »*kreative informationelle Güter*« im Jahr 2035 verwenden wir diese Beschreibung als Arbeitsbegriff. Insbesondere vor dem Hintergrund der komplexen Erfassbarkeit des zukünftig zu regelnden Gegenstandes, war diese Umschreibung die nächstmögliche Annäherung. Dies war insbesondere für die Entwicklung der Leitlinien wichtig. Im weiteren Prozess der Entwicklung der Archetypen und Szenarien haben wir aber auch die Kurzform der »*informationellen Güter*« verwendet. Damit sind ebenfalls kreativ erstellte informationelle Güter gemeint. Aus Gründen der Praktikabilität haben wir uns im Expertenkreis darauf geeinigt, beide Begrifflichkeiten zu verwenden.

- » Da der Wert eines informationellen Gutes erst durch seine Verbreitung steigt, halte ich Kommunikations-, Such-, Empfehlungstechnologien und ähnliches für alle Kreativbranchen für wichtig. Aber für besonders wichtig, halte ich einen Identifikationsmechanismus, der informationelle Güter identifiziert und ihrem Lizenzinhaber zuordnet. Ähnlich einem Katalog aller Filme, Musikstücke, Bücher, etc. «

Michael Kreil, creamBOTS GmbH

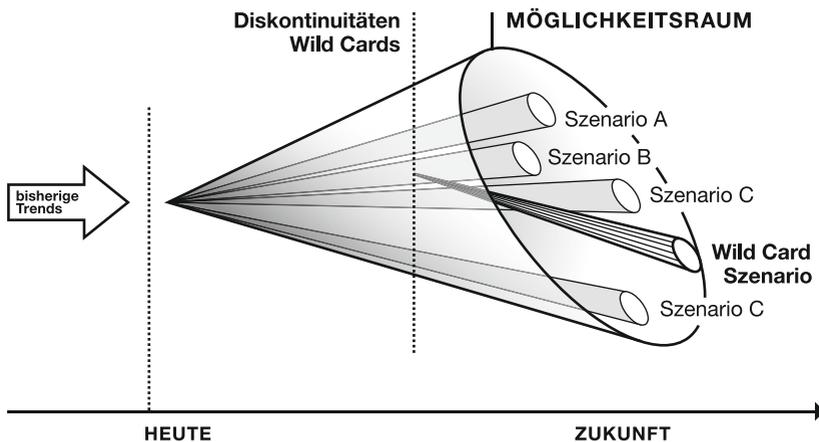
5.4

Warum befinden wir uns im Jahr 2035?

Der gedankliche Sprung ins Jahr 2035 mit dem Ziel einer ergebnisoffenen Debatte.

Die Zukunft vorauszusagen, ist nicht möglich. Möglich ist aber, aufgrund von Entwicklungen und Annahmen Szenarien zu entwickeln, die weit in die Zukunft reichen und mögliche Konstellationen plausibel, logisch und spannend abbilden.

Der Szenariotrichter



Mehrere explorative Szenarien – Wie kann man »zukunftsrobust« handeln?

Dr. Karlheinz Steinmüller
Z_punkt The Foresight Company

Die Zukunft – im Sinne von Trendverlängerung – im Jahre 2015 oder 2020 in möglichen Grundzügen abzubilden, ist relativ einfach. Zwar wird es auch hier immer noch Faktoren geben (Ereignisse wie z. B. 9/11), die die Entwicklungen beeinflussen; gleichwohl sind die Rahmenbedingungen relativ übersichtlich und prognostizierbar. Dies gilt insbesondere auch für rechtliche Regelungen im Bereich informationeller Güter, die bedingt durch langwierige Gesetzgebungsprozesse auf nationaler wie auch internationaler Ebene nicht von heute auf morgen geändert werden können. Das Jahr 2035 liegt in naher Zukunft, die meisten von uns werden es noch erleben. Gleichzeitig ist es soweit weg, dass es unsere Vorstellungskraft sprengt, vorherzusagen, wie wir dann leben werden. Um wirklich konstruktiv und ergebnisoffen zu denken, zu fragen, welchen Entwicklungen wir ausgesetzt sein könnten, welche Legitimation dann welche rechtliche Regelung hat und wie wir unter diesen Bedingungen einen gerechten Ausgleich zwischen den Interessen von Kreativschaffenden, Anbietern flankierender Leistungen, Plattformen, die die Verfügbarkeit sicherstellen und der Freiheit des Nutzers, zu jeder Zeit auf jedes kreative Gut zu gerechten Bedingungen zugreifen zu können, herstellen können. Genau deswegen glauben wir, dass es sinnvoll ist, den Blick in eine Zeit zu richten, die wir objektiv noch nicht überblicken können.

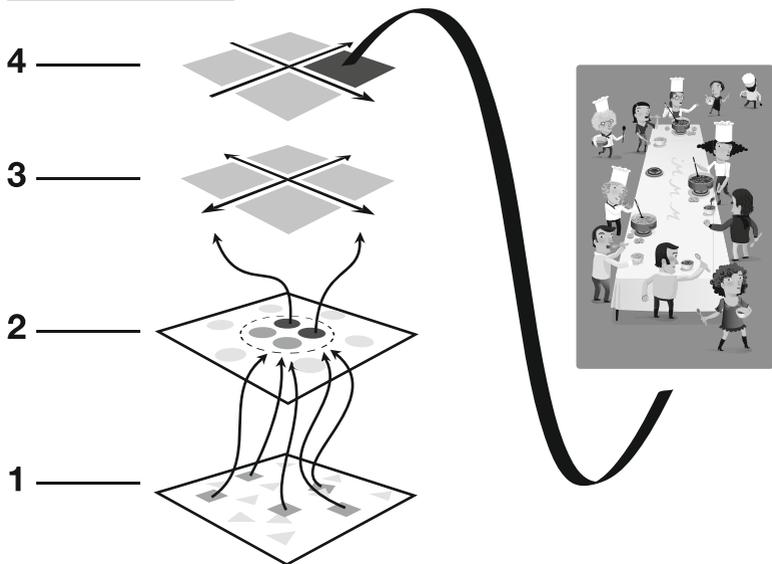
5.5

Zwei Kernfaktoren (Übersicht Achsen)

Kontrollierbarkeit und Kompensationsmöglichkeit definieren das Koordinatensystem.

Zunächst hat jeder Experte zwei Eigenschaften für das Jahr 2035 aufgeschrieben, von denen wir ausgehen, dass sie sicher zutreffen (Prämissen). Zusätzlich wurden jeweils zwei Aspekte definiert, die die Lebenswelt 2035 maßgeblich beeinflussen, bei denen aber verschiedene Ausprägungen möglich sind (Deskriptoren).

Kernfaktoren



■ Grundannahmen für alle Szenarien

- Drahtloses Breitband Internet ist flächendeckend verfügbar.
- Unser Alltag ist nahezu komplett digitalisiert, das Internet ist mit allen Lebens- und Wirklichkeitsbereichen vernetzt.
- Es wird noch Immaterialgüterrechte geben.
- Geistige (nicht körperliche) Werke werden (zu 95 Prozent) durchgängig digital erstellt, distribuiert und genutzt.
- Erzeugung/Produktion von Wissen durch Wissenschaftler und Bildung erlangen eine hohe gesellschaftliche Reputation, die auch monetarisiert werden kann.
- Übersetzungen von allen Sprachen in alle anderen Sprachen ist exakt und in Echtzeit möglich.

Kernfaktor 1 (x-Achse)

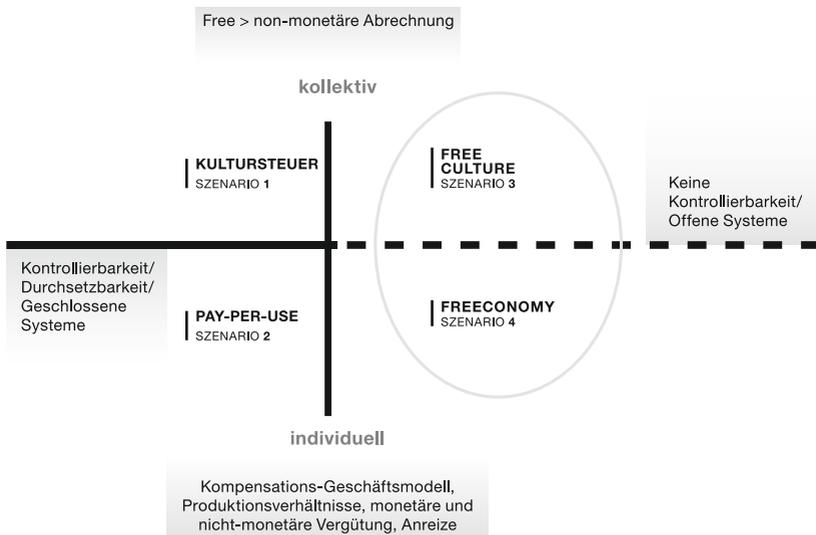
Diese Achse bezieht sich auf die Kontrollierbarkeit des digitalen Ökosystems. Also z. B. die Frage, ob Menschen das Netz anonym nutzen können oder ob alle Akteure immer identifizierbar sind; ob es die Möglichkeit gibt »auf der Datenautobahn zu schnell zu fahren« oder ob (Code is Law) eine perfekte Kontrollarchitektur umgesetzt wird.

Kernfaktor 2 (y-Achse)

Diese Achse beschreibt die Möglichkeit, für ein kreatives informationelles Gut entlohnt zu werden. Also das Kompensations- oder Geschäftsmodell, wenn man auch nicht-monetäre Anreize/ Gewinne miteinbezieht. Hier unterscheiden wir einerseits Systeme, die es dem Kreativen erlauben individuell abzurechnen,

Systeme, die eine kollektive Abrechnung ermöglichen bzw. Konstellationen, in denen Kreative aktiv werden, ohne dass sie irgendein monetäres Ziel verfolgen. Daraus ergeben sich die folgenden drei Szenarien:

Szenario-Achsen



- » Das Urheberrecht, das heute angemessener als Verwerterrecht zu bezeichnen wäre, sollte sich zu einem Informationsgesellschaftsrecht entwickeln. Es gilt, die gewünschte gesellschaftliche Wirkung stärker als im aktuellen Recht zu benennen. «

Dr. Christoph Bruch, Aktionsbündnis Urheberrecht für Bildung und Wissenschaft

» Die Regelungssysteme werden flexibilisiert und konkretisiert. Die Schutzdauer wird generell abgesenkt und läuft bei unterschiedlichen Werkarten unterschiedlich lang. «

Dr. Timo Ehmann, JUSMEUM

Die Fallbeispiele für die drei Szenarien wurden von den Experten der 3. Initiative mit umfangreicher Unterstützung durch den Journalisten Thomas Ramge und den Szenario-Experten Karl-Heinz Steinmüller erstellt.

6. Verschiedene Szenarien im Jahr 2035

- » Die Szenario-Geschichten sind ein gutes Kommunikationsinstrument. Sie ermöglichen eine recht große Plastizität, die die Unterschiede möglicher Entwicklungen für den geneigten Leser deutlich werden läßt. «

Prof. Dr. Eckard Minx, Vorstandsvorsitzender der Daimler und Benz-Stiftung

6.1

Szenarienüberblick

■ **Prämissen für alle drei Szenarien: Kultursteuer-Szenario, Pay-per-Use-Szenario und Freeconomy-Szenario**

- Es besteht ein rechtlicher Anspruch auf bandbreitenstarkes WirelessBroadband Internet. Dieses ist flächendeckend verfügbar und vernetzt alle Lebensbereiche.
- Existenz von Immaterialgüterrechten, dabei optimale Lizenzstruktur (perfekte Aufteilung der Geldflüsse, z. B. im Verhältnis eines Komponisten, dem ersten Interpreten, einem Remixer und einem Filmproduzenten, der den Song ebenfalls nutzt).
- Geistige (nicht körperliche) Werke werden (zu 90 Prozent) durchgängig digital erstellt, distribuiert und genutzt.
- Erzeugung/Produktion von Wissen durch Wissenschaftler und Bildung erlangen eine hohe gesellschaftliche Reputation, die auch monetarisiert werden kann.
- Übersetzungen von allen Sprachen in alle anderen Sprachen ist exakt und in RealTime möglich.

» Legitimation kann nur durch die Begrenzung des Regelungssystems auf bestimmte, professionelle Nutzungen erreicht werden. Die Sanktionsmöglichkeiten können durch diese Beschränkung zielgerichteter eingesetzt werden. Sie werden dann auch als legitim wahrgenommen. «

Dr. Paul Klimpel, Deutsche Kinemathek

Szenario 1: Kultursteuer

Im Kultursteuer-Szenario gibt es eine globale Flatrate für alle kreativen informationellen Güter. Alle diese Güter haben eine eigene ID. Dies ermöglicht zu jeder Zeit zu ermitteln, wo ein Gut gerade genutzt wird. Die Teilnahme an der Flat ist verpflichtend. Sie ist gekennzeichnet durch maximale Kontrollierbarkeit bei gleichzeitig größtmöglicher Kollektivität.

Szenario 2: Pay-per-Use

In diesem Szenario wird gedanklich durchgespielt, wie sich ein nahtloses, allgegenwärtiges und allumfassendes Pay-per-Use-System im Netz auswirken würde.

» Ich glaube, dass es weitgehend an den Akteuren selbst sein sollte, diesen Interessenausgleich durch Verhandlungen stets neu zu erreichen. Das Regelungssystem sollte vor allem den Rahmen setzen, welche informationellen Güter handelbar sind, und drohendem Marktversagen begegnen. «

Dr. Robin Meyer-Lucht, Berlin Institute/Carta

Szenario 3: Freeconomy oder Die Reputations-Ökonomie

Wir haben nach längerer Diskussion beschlossen, die verschiedenen Szenarien für eine unkontrollierbare Umgebung bzgl. der Durchsetzbarkeit von Ansprüchen zusammenzulegen, da die Geschäftsmodelle bzw. Motivationsfaktoren unserer Ansicht nach ein Kontinuum bilden.

In diesem Szenario werden Kreativschaffende z.B. für Ihre Dienstleistung bezahlt (z.B. Musiker, wenn sie ein Konzert geben), oder sie bringen Ihre Kreativität und Können ein, weil sie nicht-monetär motiviert sind (z.B. die Editoren von Wikipedia).



6.2

Szenario:

Das Kultursteuer-Modell

Beim Kultursteuer-Modell werden Produzenten aus einem global finanzierten Topf bezahlt. Die breite Verfügbarkeit von Werken fördert Kreativität.

Kultur ist ein öffentliches Gut. Die Produzenten erhalten ihre Honorare aus einem global finanzierten Steuertopf. Denn nur ein öffentlich organisiertes Ausschüttungssystem sichert kulturelle Vielfalt. Und dieses System erlaubt gleichzeitig eine faire Honorierung der Künstler durch abgefederte Marktmechanismen. Ein großer Vorteil des Systems: Durch die Verfügbarkeit nahezu aller kreativen Werke für alle entstehen gigantische Kreativitätsressourcen.

■ Grundannahmen:

- Entscheidungs- und Verwaltungsgremium besteht jeweils zu 50 Prozent aus internationalen öffentlichen Einrichtungen und privaten Plattformanbietern.
- **Hohe Erfassbarkeit (eigene ID) der genutzten Güter:** »*Was und wo es genutzt wird (nicht wer!)*« ist für den Kreativen jederzeit über seinen Flat-Registry-Account einsehbar.
- Anmeldung und Verwaltung funktionieren hoch automatisiert.
- Die Abrechnung und Vergütung ist je nach Segment (eBook/ Film/...) unterschiedlich.

- Der Betreiber ist gleichzeitig auch Verwaltungs-Registry für alle informationellen Güter. Neu erstellte Güter bekommen die ID durch eine Registrierung und damit einhergehenden Einspeisung (Veröffentlichung). Bereits bestehende Güter werden nachträglich mit einer ID ausgestattet und registriert.
- **Die ID ermöglicht für die Kreativen eine exakte Abrechnung und prozentuale Ausschüttung im Pay-per-View-Verfahren.**
- Neben einer Verwaltungs-Registry gibt es auch die Rechte-Registry (*»Urheberrechtsregister«*).
- **Die Teilnahme an einer Kultursteuer ist für alle verpflichtend (Nutzer und Kreative).**
- Wenn man in den Genuss der Kultursteuer kommt, besteht eine Registrierungspflicht.
- **Es gibt nur eine einzige globale Steuer, die nach Segmenten (eBook, Film, Tonträger ...) unterteilt ist, daneben existieren allenfalls kleinere Sondermärkte.**
- Steuer nicht zentriert (wie heute GEMA) sondern wesentlich breiter organisiert.
- Die Finanzierung der Kultursteuer richtet sich nach der Stärke der Volkswirtschaft (in Prozent) und dem vereinbarten Zahlungs- und Vergütungsschlüssel.

Fallbeispiel

Wie eine Märchensängerin im Jahr 2035 profitieren könnte.

Magdalena M. singt in nordhessischem Dialekt. Ihre Lieder enthalten viele Referenzen zu den Originalfassungen der Märchen der Gebrüder Grimm, die in ihrer Heimatregion in Mundart gesammelt wurden. Vor 25 Jahren wäre damit vermutlich kein kreatives Leben finanzierbar gewesen. Heute im Jahr 2035 kann sie von den Songs bescheiden aber anständig leben. Kulturelle Vielfalt ist ein politisches Ziel der digitalen Weltgesellschaft. Deshalb hat sich die Weltgemeinschaft auf ein ausgleichendes Honorierungssystem für Kreative verständigt. Dieses System fördert Nischenprodukte durch steuerfinanzierte Ausschüttungen.

Nach Aufnahme ihres ersten Songs hat sich M. bei der halböffentlichen, halbstaatlichen Registry eingetragen. Diese dezentrale Organisation erzielt mit wenigen Mitarbeitern beträchtliche Umsätze. M.'s Song »*Die Rückkehr des Wolfs*« bekommt eine eigene ID. Die Registry stellt fest, wo und wie oft ihr kreatives Werk weltweit genutzt wird. Das ist technisch leicht und vollautomatisch möglich, denn alle Nutzer digitaler informationeller Güter müssen sich ebenfalls registrieren. Die Nutzungsdaten werden anonymisiert erhoben. Bei den Ausschüttungen spielt entsprechend auch keine Rolle, wer den Song gehört hat. M. wiederum kann die anonymisierte Nutzung in Echtzeit verfolgen.

Die Registry überprüft, wo das kreative Werk erstellt wurde, in Magdalenas Fall aus einem Nettozahlerland der so genannten »*global Culture-Flat*« mit relativ hohen Lebenshaltungskosten.

Aus diesen Variablen und der Nutzung berechnet sich die Vergütung. M. ist zufrieden, dass für ein Nischenangebot wie ihres ausreichend Honorarmittel vorhanden sind. Nationalstaaten und Staatenverbände speisen diese gemäß ihrer volkswirtschaftlichen Leistungsfähigkeit in einen großen Topf ein. Natürlich trägt auch die nordhessische Künstlerin durch ihre Steuerabgaben in bescheidenen Umfang zum Flat-Topf bei. Magdalena M. empfindet dieses System als *»einfach und fair«*.

Das Kultursteuer-Modell bringt aus M.'s Sicht viele Vorteile:

1. Sie hat als Künstlerin selbst auf eine große Auswahl an informationellen Gütern kostenlos Zugriff, die sie inspirieren und die sie auch selbst kreativ remixen kann.
2. Das System ist durch und durch transparent. M. sieht in ihrem Registry-Account nicht nur, wie die eigenen Werke genutzt werden. Sie kann auch die Nutzung der Werke von vergleichbaren Künstlern verfolgen und daraus Rückschlüsse für die eigene Vermarktung ziehen.
3. Da die globale Kultur-Flatrate steuerfinanziert ist, haben Geringverdiener, die kaum Steuern zahlen, faktisch kostenlos Zugang zum gesamten digitalen Kulturgut. Das empfindet Magdalena M. als sozial gerecht.

Nach einigen eher frustrierenden Liveauftritten in Kassel und Fulda entscheidet M. ihr kreatives Schaffen künftig etwas kommerzieller anzugehen. Die Idee stammt nicht von ihr.

Der Talentscout und Kreativ-Coach Klaas K. erkennt das globale Vermarktungspotenzial von M.'s Märchen-Songs. Er rät Magdalena, künftig stärker auf die kommerziellen Interpretationen von Grimms-Märchen zurückzugreifen. M. sieht ein, dass Nordhessisch zwar ein schöner Dialekt sein mag, aber es nicht schaden würde, auch eine hochdeutsche, englische, spanische, chinesische und französische Version mit Sub-ID bei der Registry hochzuladen. K. wiederum positioniert die neuen Magdalena-Songs auf verschiedenen Plattformen für märchenaffine Zielgruppen. Beide schließen einen privatrechtlichen Vertrag mit einer Laufzeit von zunächst zwei Jahren. M. zahlt K. für dessen Kreativcoaching und Vermarktungshilfe zwanzig Prozent ihrer Ausschüttungen aus dem großen Kulturtopf.

Künstler und Coach sind hoch erfreut, als sie die Nutzungszahlen der neuen Songs verfolgen: Durchschnittlich 240.000 Abrufe pro Monat weltweit. M. ist besonders stolz, dass sie sich keine einzige Nutzung irgendwie ertrickst hat. In der Vergangenheit hatte es beim Aufstieg von Bands immer wieder Manipulationsvorwürfe gegeben.

K. hat gute Kontakte in die Fantasy-Game-Szene. Der schwedische Spieledesigner Fred entwickelt gerade ein Spiel, zu dem M.'s Songs hervorragend passen. Auch die Songs im Spiel bekommen eine ID. Magdalena, Klaas und Fred teilen sich die Ausschüttungen nach dem Schlüssel 50:20:30. Das Spiel entwickelt sich zur »*Cash-Cow*« für M. und K., denn Games

werden von den Spielern lange genutzt. Die Vergütung ist deshalb besonders hoch.

Sechs Monate nach dem Entschluss, kommerzieller zu agieren, hat M. zum ersten mal in ihrem Leben mehr als 50.000 Euro auf dem Konto. Weitere vier Wochen später kommt ein Steuerbescheid über 21.613,67 Euro. Magdalena M. findet das okay. M. weiß: Mit ihren Steuern finanziert sie nicht nur Kreative aller Genres und Herkunft; ohne ein öffentlich finanziertes Fördermodell hätte sie es als professionelle Künstlerin kaum dahin geschafft, wo sie heute steht. Und ihre Songs könnten mit Fred und Klaas auch kein kleines Netzwerk kreativer Dienstleister nähren.

» Das Recht muss sich mit den Wertvorstellungen der Menschen decken, um akzeptiert zu werden. Dinge, die jeder guten Gewissens tut, weil sie die ökonomischen Interessen der Rechteinhaber nicht beeinträchtigen, muss das Recht auch für zulässig erklären. Im Gegenzug müssen Rechtsverstöße auch sanktioniert werden. Es ist insbesondere nicht Aufgabe des Datenschutzrechts, dafür zu sorgen, dass Urheberrechtsverstöße nicht sanktioniert werden können. «

Dr. Timo Ehmann, JUSMEUM

6.3

Szenario:

Die Pay-per-Use-Ökonomie

In der Pay-per-Use-Ökonomie zahlt jeder nur das, was er nutzt («Micropayments»). Voraussetzung ist die Anmeldung von Nutzern und Produzenten bei einem zentralen Register.

Jeder zahlt, was er nutzt. Das ist fair und zwar für die Nutzer und die Produzenten. Es gibt ein einfaches und reibungslos funktionierendes Abrechnungssystem für Micropayments. Nutzer und Produzenten melden sich bei einer Registratur an. Und wissen dann immer, wieviel die Nutzung kostet bzw. einbringt. Werbemodelle können die Kosten für Nutzer reduzieren.

■ Grundannahmen

- Jede Nutzung wird einzeln erfasst und individuell sekunden genau nach einem Auktionsmodell bezahlt. Eingerahmt wird diese Abrechnung durch eine hohe Erfassbarkeit und Kontrollierbarkeit der Nutzungen (wer, wo, wann und was).
- Die technischen Voraussetzungen für Pay-per-Use werden geschaffen. Auch für anonymisierte Zahlungen ist ein Verfahren vorgesehen.
- Das Zahlungsverfahren ist insoweit standardisiert oder zwischen Anbietern vernetzt, dass man als Kunde nicht für jedes Angebot einen anderen Account benötigt.
- Transaktionskosten werden soweit minimiert, dass sich auch die Umbuchung von Microbeträgen lohnt.



- Das Transaktionsverfahren wird so vereinfacht, dass es sich für den Konsumenten unkompliziert und nahezu ohne Zeitverlust absolvieren lässt (*»one-click«*).
- Dies erlaubt auch Micronutzungen (pay-per-view, pay-per-click), die anderenfalls überhaupt nicht einzeln wirtschaftlich zu verwerten sind, sondern nur innerhalb eines größeren Pakets (z. B. Album, komplette Zeitung).
- Das Modell ermöglicht flexiblere, auf den Nutzer individuell zugeschnittene Angebote.
- Durch die Individualisierung und Diversifizierung wird es zu einer Angebotsexplosion kommen, da immer mehr Inhalte auch refinanzierbar werden.
- Es herrscht eine volatile Angebots-/Nachfragesituation, da über entsprechende Nutzungsstatistiken, anders als bei paketweisen Angeboten, leicht nachvollziehbar ist, welche Angebote tatsächlich angenommen werden.
- Für den wirtschaftl. Erfolg werden Marktanalysen essentiell.
- Regulierung wird nur noch gebraucht, um Defizite die durch technische, faktische oder im Markt begründete Aspekte bedingt sind, auszugleichen.
- Jeder kann seinen eigenen Payment-Dienst aufmachen.

2035 ist der Interessenausgleich wie folgt geregelt

- » Durch flexible und einfache Mikrobezahlungssysteme und Lizenzsysteme, die es Nutzern sehr einfach macht, Inhalte zu honorieren, weiterzuverwenden und neu zusammenzustellen. «

Fallbeispiel

Wie ein freier Wirtschaftsjournalist im Jahr 2035 ein erfolgreiches Micropayment-System für seine Artikel etabliert.

Der Wirtschaftsjournalist Peter P. hat nie bereut, dass er seine Festanstellung gekündigt hat. Bis 2032 arbeitete er als Junior-Redakteur für ein großes, exklusives Börsenportal. Seine Texte hatten oft vier Millionen Lesesekunden – deutlich mehr als der Durchschnitt. Sein Salär gehörte als Nachwuchskraft dennoch zu den niedrigsten. Daran änderte auch ein kleiner Jahresbonus wenig.

Als Freiberufler verdient P. heute im Schnitt mehr als das Doppelte. Er hat sich mit vier freien Kollegen zu einem Redaktionsbüro zusammen geschlossen. Die Schreibergemeinschaft veröffentlicht ihre Texte kollektiv unter dem Label der Redaktion. Je nach Tageszeit, Thema und Zielgruppe platzieren sie die Artikel auf unterschiedlichen Plattformen. Alle in der Redaktion beherrschen ihr Handwerk. Alle haben sich fachlich spezialisiert und ein ausgesprochen gutes Gespür dafür entwickelt, was ihre jeweilige Zielgruppe interessiert. Bei Fact-Check und Korrektorat unterstützen sich die fünf gegenseitig und gewährleisten so durchgängig hohe Qualität. Gemeinsam haben sie eine Marke mit hoher Glaubwürdigkeit geschaffen.

P.'s Leser suchen vor allem nach Inspiration für neue Geschäftsmodelle in der digitalen Ökonomie. Die Leser seiner Porträts über erfolgreiche Gründer und Start-ups müssen dafür direkt an das Redaktionsbüro zahlen. Dies geschieht je nach Portal pro Text, Wort oder Lesesekunde. Sparsame Leser können den Lesepreis reduzieren, in dem sie mehr oder weniger dominante

Werbeeinblendungen zulassen. Das umfassende Abrechnungssystem für Micropayments funktioniert reibungslos. Nutzer melden sich bei einer von mehreren, konkurrierenden Registrierturen an. Danach wird jede Nutzung hochgradig automatisiert, bequem und datenschutzrechtlich einwandfrei abgerechnet.

Unter Kreativen wie Nutzern ist Konsens: Dieses Modell ist der wirtschaftlich vernünftigste und fairste Weg im Austausch von digitalen Gütern. Es führt zu einem breiten Angebot von Inhalten, die auf dem Informationsmarkt auch tatsächlich nachgefragt werden. Da dieser Markt dank Echtzeitübersetzung von allen in alle Sprachen vollständig globalisiert ist, findet sich auch in der kleinsten thematischen Nische guter Content. Die großen Verlierer dieses Systems waren unflexible Verlage, die ihre Geschäftsmodelle nicht an die neuen Bedingungen angepasst hatten. In einer Welt der technisch abgesicherten Direktvermarktung informationeller Güter müssen Zwischenhändler ihre Rolle neu finden.

Herr P. beschreibt oft mit großem finanziellen Gewinn für die Redaktion Leben und Arbeit erfolgreicher Software-Entwickler. Mitte Februar 2035 kontaktiert ihn der Programmierer Yilin Y. und weist ihn auf eine interessante Geschichte hin. Herr Y. hat eine Logistik-Applikation programmiert, mit der Kleinunternehmen physische Waren auf fünf Minuten genau an 87 Prozent aller bewohnten Orte der Erde ausliefern können. Damit können auch kleinere und mittlere Händler mit der Logistik der globalen Spieler des eCommerce konkurrieren.

Die Idee ist gut, die Programmierung auch. Da auch andere Anbieter in diesen neuen Markt wollen, könnte time-to-market erfolgskritisch sein. Y. stellt das kleine Logistik-Steuer-Pro-

programm zur Verfügung. Dort können Nutzer das Software-Tool, wie früher mit Software-as-a-Service-Plattformen (SaaS), für die gewünschte Zeit mieten. Unter vertriebsorientierten KMUs spricht sich schnell herum, wie effizient die App arbeitet. Y. freut sich am Tag des Launchs über rapide wachsende Nutzung auf allen SaaS-Plattformen – außer bei der in letzter Zeit sehr erfolgreichen Plattform *yourcloud.com*. Hier hätten die Löwenanteile des Umsatzes erwirtschaftet werden sollen. Y. kann sich das zunächst nicht erklären. In einem SaaS-Forum liest er von Codern, denen es bei *yourcloud.com* ähnlich erging. Einige Teilnehmer vermuten, dass der Cloud-Anbieter den »digitalen Zeitstempel« manipuliert, also bei der tatsächlichen Nutzung betrügt. Y. ist hochgradig irritiert. Er fühlt sich einem Infrastrukturanbieter ausgeliefert. Genau das sollte aber in einer Welt des Micropayments nicht passieren.

Der Coder will bei *yourcloud.com* kündigen. Dummerweise hat er übersehen: Der Weltmarktführer hat sehr restriktiv formulierte Verträge. Da kommt er vorerst nicht raus. Zudem bemerkt Y. erst jetzt, dass laut Kleingedrucktem im Vertrag nicht nur *yourcloud.com* an jeder Nutzungsminute seines Programms mitverdient, sondern auch noch ein Suchmaschinen-Optimierer. Unter dem Strich bleiben ihm gerade mal 45 Prozent der Micropayments.

P. erkennt sofort das Potenzial der Geschichte. In dem SaaS-Forum bittet er mit Absender der Redaktionsmarke um Recherche-Unterstützung und aggregiert Abrechnungen für ähnliche Fälle. Nach ein paar Telefonaten mit Konfidenten verdichtet sich der Verdacht, dass *yourcloud.com* digitale Zeitstempel tatsächlich und bewusst manipuliert. Nach Rücksprache mit dem juristisch versiertesten Kollegen im Redaktionsbüro

veröffentlicht er einen vorsichtig formulierten Artikel mit dem Titel »*Manipulationsverdacht bei Shooting-Star-Plattform SaaS yourcloud.com*«. Das Echo ist gewaltig. Im Takt der Zeitzonen kann die Redaktion verfolgen, wie der Artikel um die Erde wandert. 12 Minuten und 43 Sekunden ist die durchschnittliche Lesedauer pro Artikel. Nach 24 Stunden haben 1.211.816 Leser den Text genutzt. Das bringt der Redaktion bereits am ersten Tag 4.631,58 Dollar Einnahmen. Und jede Menge Reputation.

Die amerikanische Staatsanwaltschaft ermittelt gegen die Yourcloud Inc. mit Sitz in Arizona. In einer Welt der Micro-payments ist Bereicherung an fremden geistigem Eigentum alles andere als ein Kavaliersdelikt. Der Markt reagiert schnell. Die Anzahl neuer Produkte auf yourcloud.com ist Ende Februar um 34 Prozent gesunken.



6.4

Szenario: Freeconomy oder Die Reputations-Ökonomie

»Freeconomy«: Schutz der Inhalte schadet mehr als er nützt. Kreative bauen mit freiem Wissen Reputation auf und verdienen ihr Geld mit anderen Dienstleistungen.

Nicht die Inhalte bringen das Geld. Sie zu schützen schadet der Volkswirtschaft mehr als es Einzelnen nützt. Kluge Kreative bauen mit freiem Wissen Reputation auf – und monetarisieren dieses mit Auftritten, Beratung und sonstigen Dienstleistungen.

■ Grundannahmen

- Erstvermarktung bestimmt die Kompensation des Gutes (das Geschäftsmodell), Geld / temporäre Exklusivität
- Sonstige alternative mittelbare Erwerbsquellen sind für Kreative elementar: Konzerte, Support, Merchandising, Kino, Lesungen, Vorträge, Schulungen, Seminare...
- Anonyme Nutzung im Internet ist die Regel
- Einzelne Nutzungen sind nicht oder nur schwer kontrollierbar/abrechenbar, weil:
- Die Kosten für Kontrolle unverhältnismäßig hoch sind
- Es technisch nicht machbar ist, digitales Rechte-Management funktioniert nicht
- Die Regelungssysteme eine solche Kontrolle nicht zulassen

Fallbeispiel

Wie ein gefeierter Wissenschaftler, ein investigativer Journalist und ein indischer Programmierer mit unterschiedlichen Methoden in einer »Reputations-Ökonomie« tätig sind.

Dienstag, 18.02.2035, 18 Uhr MEZ. Kwame S. hält einen Vortrag im Audimax der ETH in Zürich. Viele der 2000 Zuschauer fühlen sich in ihrer Wahrnehmung der Medienwelt bestätigt. Der südafrikanische Kommunikationswissenschaftler fasst die Ergebnisse seiner empirischen Studie über die Wirkung von journalistischen Texten noch einmal prägnant zusammen. Untersucht hat er Artikel von:

- Professionellen Journalisten in unabhängigen Redaktionen
- PR-Journalisten
- Bürgerjournalisten mit Fokus Lokaljournalismus
- Hobbyjournalisten mit Fokus auf persönlichen Interessen

Auf dem letzten Chart wird folgende Schlußfolgerung gezogen: Intrinsisch motivierte Bürgerjournalisten schreiben Texte mit 43 Prozent höherer Relevanz und 19 Prozent größerem Nutzwert für den Leser als die bezahlten Profis in Redaktionen. Hobbyjournalisten wenden sich an sehr kleine Zielgruppen, erreichen dabei aber extrem hohe Werte bei Relevanz und Nutzwert. Die Relevanz von Texten aus PR-Agenturen ist dagegen bedeutend geringer. S.'s Thesen basieren auf umfangreichen, eigens erhobenen Datensätzen der Leserforschung. Seine Studie mit dem Titel »*Why bloggers do better than journals*«

hat er zunächst auf einer offenen Plattform für Wissenschaftspublikationen veröffentlicht. Dort wurde sie bald zur meist angesehenen Untersuchung der letzten Jahre. Die globale Fachwelt wurde aufmerksam. S. gewann mehrere Wissenschaftspreise, darunter einen mit 200.000 Dollar dotierten SelfPublishing-Award. Es war offenkundig: S. hatte viel Arbeit in die komplexe und umfassende Studie investiert. Eine Stiftung für Leserforschung förderte ihn dafür mit 100.000 Dollar. Ziel von Wissenschaftler und Stiftung war es, den drei Jahrzehnte alten Disput zwischen Bloggern und Journalisten endlich mit valider Statistik zu unterfüttern.

Der Vortrag im Audimax der ETH kommt gut an. Um 19.15 Uhr, zeitgleich zum Applaus, gehen 25.000 Dollar auf S.'s Konto ein. Morgen wird der Südafrikaner für das gleiche Honorar in München sprechen. Übermorgen in Budapest. Das Leben erfolgreicher Wissenschaftler im Jahr 2035 ähnelt jenem von Rockstars vor 25 Jahren. Der Verkauf von gedruckten Büchern und eBooks ist nicht das primäre Vermarktungsziel. Mit DRM-Kopierschutz-Systemen lassen sich die Inhalte ohnehin nicht richtig schützen. Im Netz bewegen sich die meisten Nutzer heute bewusst anonym. Nutzung lässt sich entsprechend schwer kontrollieren und damit auch nicht abrechnen. Raubkopierer zu verfolgen ist viel zu aufwändig, die Kosten dafür unverhältnismäßig hoch.

Die neue digitale Ökonomie baut darauf, dass viele Menschen viele wertvolle Inhalte kostenlos zugänglich machen. Unter dem Strich profitieren davon nicht nur die Nutzer, sondern auch die Produzenten der Inhalte selbst. Denn auch sie können ja auf nahezu unendlich viele Werke zugreifen und mit der gängigen Kulturtechnik des Remix für ihre Arbeit nutzen.

Gesellschaftlich und volkswirtschaftlich ist das ein großer Gewinn. Die meisten kleineren Verletzungen des Immaterialgüterrechts werden daher hingenommen.

In der kreativen Service-Industrie verdienen die meisten Kreativen ihr Geld nicht durch den Verkauf ihrer schöpferischen Werke. Sie bauen sich einen guten Ruf auf und verkaufen dann wissensbasierte Dienstleistungen. Kurzum: Sie monetarisieren ihre Reputation. S. hat auf Wissenschaftspreise spekuliert – und sie bekommen. Die zweite Monetarisierungsphase mit Vorträgen läuft auf vollen Touren. Das Konzept für eine »Academy for excellence in blogging« hat S. schon in der Schublade. Sein Name ist eine globale Marke. Hobbyjournalisten aus aller Welt sind bereit, in seine Online-Schreibseminare 500 Euro Gebühren zu investieren. Denn auch sie wissen: Gute Texte können schnell ihre Reputation im Netz erhöhen und darauf eigene Geschäftsmodelle aufbauen.

Der Chefreporter Wissenschaft der BBC Justin W. verfolgt den Vortrag von S. per Livestream in seinem Büro in London. Die Wissenschafts-Redaktion hat die Studien-Ergebnisse bereits ausführlich diskutiert. Nicht alle Kollegen sind von dem Ergebnis begeistert, aber alle müssen zugeben: Das ist ein Thema, über das sie in der großen Samstag-Abend-Wissenschaftsshow berichten müssen. Die Sendung ist das erfolgreichste BBC-Format. Die Öffentlichkeit ist sich der enormen Relevanz von Forschung und Entwicklung für das Gemeinwohl bewusst. Guter Wissenschaftsjournalismus ist entsprechend populär.

Mindestens eine Milliarde Menschen rufen die BBC-Wissenschafts-Show weltweit kostenlos Woche für Woche ab. Die

Redaktion hat mehr Budget als die BBC Weltnachrichten. W. gilt als der teuerste, mit Steuergeld bezahlte Journalist Englands. Für den BBC-Direktor ist der Chefreporter Wissenschaft aber jeden Cent wert. Denn seine herausragenden Investigativleistungen in den Wissenschaftsskandalen der letzten Jahre verschaffen der Anstalt Quote und Reputation.

Zwei Tage später, am 20.02.2035, kommt W. gut vorbereitet in die Redaktionskonferenz – und direkt zum Punkt: Auf investigation.org gibt es Gerüchte, dass an der Studie von S. irgend etwas faul ist. Der Redaktionsleiter entscheidet: W. hat zwei Wochen, den Verdacht zu erhärten.

Auf investigation.org hat W. einen exzellenten Ruf. Der BBC-Mann schützt Informanten, geht verantwortungsbewusst mit sensiblen Informationen um und teilt den Erfolg der Aufdeckung mit jenen, die ihn bei der Recherche unterstützen. Die BBC legt ihm dabei keine Steine mehr in den Weg; die Sendeanstalt hat begriffen, dass Journalisten wie W. nur so erfolgreich arbeiten können. Am 21.02.2035 um 10 Uhr GMT postet W. einen Aufruf und bittet um Hinweise zu den Fake-Gerüchten bei der Blogger-vs.-Journos-Studie.

Um 10.45 Uhr GMT meldet ein freiberuflicher Programmierer aus Indien, dass er bei einem Routine-Malware-Scan für die Universität von Bangalore auf seltsame, kleine Suchprogramme gestoßen ist. Diese sogenannten »Crawler« durchstöbern offenkundig wissenschaftliche Publikationen und aggregieren diese irgendwie neu. Justin W. bittet umgehend um eine Videoschleife mit dem indischen Kollegen. Es meldet sich Rajif K. Der BBC-Mann bietet dem Freiberufler 50.000 Dollar an, wenn er die klandestinen Suchprogramme decodieren und nachbauen kann.

K. lächelt und sagt: »Habe ich schon. Zeit für einen Echtzeitversuch?« Er gibt Wright Zugriff auf seinen Bildschirm. Die Crawler fressen sich durch das gesammelte, globale Wissen zur Wirkungsforschung zu Texten. Ein ausgefeilt programmierter Algorithmus baut die wissenschaftlichen Snippets neu zusammen und manipuliert die Daten geschickt nach Vorgabe jedes gewünschten Untersuchungsergebnis. Die Veränderung ist nicht groß, aber die These wird dadurch schlüssig mit Daten belegt.

W. hat drei Tage bis zur nächsten Wissenschaftsshow. Die Redaktion arbeitet mit Hochdruck. Kwame S. setzt seine Vortragstournee fort. Wo auch immer ihm BBC-News-Reporter auflauern, ist er zu keiner Stellungnahme bereit. Am 22. 02. 2035 unterzieht W. die Ergebnisse seines indischen Informanten in einer geschlossenen Nutzergruppe einem Crowd-Peer-Review-Verfahren. Das Votum der teilnehmenden Wissenschaftler aus renommierten Forschungseinheiten ist einstimmig: Die Studie ist eine Mischung aus Plagiat und Fake.

»*Plagiat meets Fake*« ist der Aufmacher der Show am 24.02.2035, 20 Uhr GMT. Rajif K. führt erneut per Liveschalte vor, wie schnell gute Crawler gewünschte Ergebnisse liefern. Die Redaktion meldet am Ende der Sendung, dass die Vorträge des S. in Abu Dhabi, Singapur und Peshawar abgesagt werden. Verschiedene Förderinstitutionen fordern von dem Kommunikationswissenschaftler öffentlich ihr Geld zurück und prüfen »*rechtliche Schritte*«. Juristen raten in der Sendung, ein alternatives Schiedsgericht anzurufen, worauf sich Kwame S. wenige Wochen später auch einlässt. Das Urteil fällt milde aus. Er muss nur die Förderung und die Preisgelder zurück zahlen. In einer Kultur, in der Remix eine übliche Technik ist, lässt sich

ein Fake nicht wirklich strafrechtlich ahnden. Viel schwerer wiegt der Reputationsverlust: Free-Culture heißt schließlich nicht Fake-Culture.

Justin W. bekommt den Digital-Investigation-Award 2035. Auch für guten Journalismus gibt es gut dotierte Förderung. Der eigentliche Gewinner aber ist der indische Coder. 1,5 Milliarden Menschen haben ihn in der BBC-Sendung gesehen. Die 50.000 Dollar Belohnung hat er live in der Sendung dankend angenommen. Noch wichtiger aber: Sein Tagessatz beträgt heute 50.000 Dollar. Rajif K. hat mehr Anfragen, als er abarbeiten kann.

- » Ich gehe davon aus, dass es auch im Jahre 2035 noch ein Urheberrecht geben wird. Während ich für Urheberpersönlichkeitsrechte wenig Änderungen erwarte, werden sich die Reformen voraussichtlich auf den Umfang der Verwertungsrechte und die Vergütungsregelungen konzentrieren. Es könnte ein gemeinschaftsweites oder gar internationales Register für Nutzungsrechte an urheberrechtlich geschützten Werken geben, womit die hohen Transaktionskosten bei der Lizenzierung signifikant reduziert werden könnten. Auch wird das System der Verwertungsgesellschaften weiter ausgebaut. Allerdings gehe ich davon aus, dass es in Zukunft mehr Wettbewerb unter den Verwertungsgesellschaften geben wird. Dies würde nicht nur dem Urheber, sondern auch den Nutzern sicher zu Gute kommen. Wie die Bezahlung für urheberrechtlich geschützte Werke in Zukunft aussehen wird, ist derzeit noch schwer vorherzusehen. Ob sich eher Micropayment-Systeme oder eine Kulturfltrate (mit einem anschließenden ausdifferenzierten Verteilungsschlüssel) durchsetzen werden, ist noch offen. «

Dr. Kaya Köklü, Max-Planck-Institut für Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht



7. Leitlinien

7.1

Vorbemerkung

Dem Lenkungskreis des *Co:laboratory* war von Anfang an bewusst, dass man mit der Initiative zum Urheberrecht ein kontroverses Thema behandeln würde. Bekanntlich prallen hier sehr unterschiedliche Strömungen mit gegensätzlichen Positionen aufeinander. Der Lenkungskreis hat sich nach ausführlicher Diskussion bei der Auswahl der Teilnehmer des dritten Expertenkreises ebenso bewusst wie transparent für eine reformorientierte Besetzung entschieden. In einer heterogenen Runde aus allen »*Lagern*« wären Kompromisse oder gar konstruktive Ergebnisse nur in sehr beschränktem Umfang möglich gewesen.

Im Expertenkreis des *Co:laboratory* versammelte sich am Ende mit sieben Anwälten, zwei Archivaren, vier Journalisten, zwei Künstlern, acht Verwertern, elf Wissenschaftlern sowie sieben weiteren Experten aus unterschiedlichen Kontexten eine durchaus heterogene Gruppe. Die 41 Experten einigten sich zunächst darauf, eine Reform des Urheberrechts nicht unter den heutigen Rahmenbedingungen zu betrachten, sondern hypothetisch in ferne Zukunft (*»Szenario 2035«*) zu verlagern. Durch diese Abkopplung vom aktuellen Diskurs hoffte man, am Ende breiteren Konsens über die »*Leitlinien für ein Urheberrecht in der digitalen Welt*« erzielen zu können. Der umstrittenen Thematik geschuldet stellte sich während der Arbeit heraus, dass selbst innerhalb der grundsätzlich reformorientierten Gruppe in wesentlichen Einzelfragen kein Konsens zu erzielen war. Für die Formulierung der »*Leitlinien*« stellte Till Kreuzer als inhaltlicher Leiter der Initiative deshalb im Dezember 2010 eine »*Drafting Group*« zusammen, um ein Diskussionspapier zu erstellen, das innovative und in sich stimmige Vorschläge in die fachliche Debatte einbringen sollte.

Auch in dieser kleineren Gruppe waren unterschiedliche Akteure (Akademiker, Archivare, Journalisten, NGOs wie Wikimedia & Creative Commons, Juristen, Plattform-Betreiber, Urheber) vertreten. Die acht Autoren haben im Zeitraum von Dezember 2010 bis Mitte März 2011 die »Leitlinien« erarbeitet und auf dem Workshop des *Co:laboratory* am 16. März 2011 zur Diskussion gestellt.

Die Entstehungsweise des Papiers sowie dessen Inhalt wurden im Nachhinein von mehreren Mitgliedern des Expertenkreises kritisiert. Bemängelt wurde zum einen, dass die Auswahl der Mitglieder der »*Drafting Group*« nicht genügend transparent gewesen sei, zum zweiten, dass das Papier erst zwei Tage vor dem Workshop einsehbar gewesen sei. Der Lenkungskreis des *Co:laboratory* hat für beide Punkte Verständnis und möchte an dieser Stelle versichern, dass man diesen Punkten künftig besondere Aufmerksamkeit widmen wird. Es liegt in der Natur des Co:Lab, dass laufend neue Arbeitsweisen erprobt werden und diese Erfahrung in zukünftige Projekte einfließt.

Die folgenden »*Leitlinien*« sind ein Beitrag zur Diskussion. Sie haben nicht den Anspruch auf Allgemeingültigkeit und stellen die Position der »*Drafting Group*« innerhalb der Expertengruppe dar. Die fünf Kritiker dieses Papiers stellen im Anschluss an die Leitlinien ihre alternative Sichtweise auf die Thematik kurz dar. Darüber hinaus freuen wir uns auf eine spannende Diskussion der Leitlinien in der neuen *Co:laboratory* »*Paper Series*«. Dort sowie auf der Homepage des *Co:laboratory* werden die Kritiker dieses Papiers in den nächsten Monaten ihren eigenen Entwurf veröffentlichen.

7.2

Leitlinien für ein Urheberrecht für die digitale Welt in Form eines Regelungssystems für kreative informationelle Güter

Vorschlag eines Regelungssystems für informationelle
Güter in der Informationsgesellschaft

Verfasst von:

Dr. Per Christiansen
Rechtsanwalt für Medienforschung an der Universität Hamburg

Jeannette Dietrich und Dr. Arnd Haller
Google Germany

Dr. Jeanette Hofmann
Wissenschaftszentrum Berlin

Dr. Paul Klimpel
Deutsche Kinemathek

Dr. Kaya Köklü
Max-Planck-Institut für Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht

Dr. Till Kreuzer
Büro für informationsrechtliche Expertise, iRights.info

Dr. Georg Nolte
Taylor Wessing

Matthias Schindler
Wikimedia Deutschland e. V.

■ Präambel

Für eine Wissens- und Informationsgesellschaft sind Regelungen für kreative informationelle Güter von grundlegender Bedeutung. Das Urheberrecht regelt die Schöpfung, Produktion, Verwertung, Wahrnehmung und Nutzung von kreativen informationellen Gütern. Es fungiert damit zunehmend als eine Art »*Magna Charta*« für die Informationsgesellschaft. Je besser und sachgerechter das Urheberrecht seine Funktion erfüllt, desto größeren Nutzen ziehen die Beteiligten und die Allgemeinheit aus kreativen informationellen Gütern.

Die Neuerung der Informationsgesellschaft, ihre dynamische technische und – hierauf basierend – gesellschaftliche Entwicklung, die Folgen der Digitalisierung und des Ausbaus von dezentralen globalen Netzwerken lassen die Bedeutung des Urheberrechts weiter zunehmen und setzen es zugleich unter hohen Anpassungsdruck. Die Informationsgesellschaft eröffnet große Chancen für Kreative, Verwerter, Innovatoren und die Gesellschaft, deren Realisierbarkeit erheblich von der Ausgestaltung des Urheberrechts abhängt.

Die nachfolgenden Leitlinien stellen das Ergebnis einer eingehenden Auseinandersetzung der Autoren mit den aus ihrer Sicht zentralen Punkten eines Regelungssystems für kreative informationelle Güter dar. Sie sollen dazu dienen, eine grundlegende Diskussion über die langfristige Entwicklung der Regelungen zu kreativen informationellen Gütern anzuregen, konkret dazu zu skizzieren, wie ein Urheberrecht im (fiktiv gewählten) Jahr 2035 beschaffen sein müsste, das die technischen, kulturellen und sozialen Eigenheiten einer globalen Wissens- und Informationsgesellschaft bestmöglich reflektiert. Die in den Leitlinien

formulierten Ergebnisse geben die persönlichen Einschätzungen und Auffassungen der Mitglieder einer Gruppe von Urheberrechtsexperten (*»Drafting Group«*) wieder, die aus dem größeren Expertenkreis des *Co:llaboratory* gebildet wurde. Weder muss sich die persönliche Auffassung der Experten der *Drafting Group* mit derjenigen ihrer Arbeitgeber decken noch mit den Einschätzungen auch aller anderen im *Co:llaboratory* vereinten Personen.

Prämisse dieser Leitlinien ist die Überzeugung, dass eine sachgerechte Weiterentwicklung des Urheberrechts nicht mehr wie bislang nur über Feinkorrekturen von Einzelaspekten möglich ist, da die gegenwärtigen (internationalen, multinationalen und nationalen) urheberrechtlichen Regelungssysteme auf tradierten Strukturprinzipien aus dem *»analogen Zeitalter«* beruhen. Vielmehr bedarf es grundlegender Reformen der auf kreative Leistungen bezogenen Immaterialgüterrechtssysteme, einer grundsätzlichen Auseinandersetzung mit den Regelungsansätzen und den Prinzipien der Ausgestaltung eines Urheberrechts für die digitale Welt. Zugleich sind die legitimatorischen Fundamente des Urheberrechts im Hinblick auf dessen Funktionswandel und Bedeutungssteigerung auf ihre Berechtigung zu überprüfen. Was in welchem Umfang schutzwürdig und was nicht schutzwürdig ist, ist zu hinterfragen.

In den Leitlinien ist bewusst nicht von einem *»Urheberrecht«* die Rede, sondern vielmehr von einem *»Regelungssystem für kreative informationelle Güter«*. Mit diesem neutralen, bislang nicht eingeführten Begriff soll zum einen zum Ausdruck gebracht werden, dass sich ein solches Regelungssystem nicht

Die rasante Entwicklung der Informationsgesellschaft verlangt eine grundlegende Reform des Urheberrechts. Die Anpassung einzelner Aspekte eines weitgehend »analogen« Rechtsrahmens greift im digitalen Zeitalter zu kurz.

ausschließlich auf den Schutz des Kreativen fokussiert, sondern eine Vielzahl von Schutz- und Regelungszwecken in Einklang bringt. Zum anderen soll die Begrifflichkeit helfen, die bisherige Dichotomie zwischen dem kontinentaleuropäischen Urheberrecht (Droit D'Auteur) und dem angelsächsischen Copyright zu überwinden, die in einem zunehmend globalen Rechtsraum zu erheblichen Nutzungs- und Verwertungshindernissen führt.

Regelungsaspekt 1

Regelungsziel und Funktion eines Regelungssystems für kreative informationelle Güter in der digitalen Welt

1. Übergeordnetes Regelungsziel, Begründungsansatz

Übergeordnetes Ziel eines Regelungssystems für kreative informationelle Güter ist die Förderung kreativer Leistungen und damit des kulturellen, wissenschaftlichen und technischen Fortschritts. Insofern dient das Regelungssystem vor allem den Interessen der Allgemeinheit, aber auch den Interessen des Einzelnen. Der Schutz von partikularen Interessen durch Gewähr subjektiver (teils: ausschließlicher) Rechte dient auch dem Interesse der Allgemeinheit. Solche Schutzrechte haben jedoch keinen Selbstzweck, der keiner Begründung bedürfte. Eine »*naturrechtliche Eigentumslogik*« ist als rechtstheoretische Grundlage für den Schutz kreativer informationeller Güter ungeeignet. Eine solche ist unter Effizienzgesichtspunkten nicht wünschenswert und läuft einem gerechten, a priori wertneutralen, Ausgleich aller involvierten Interessen zuwider.

2. Ordnungs- und Regulierungssystem, Intermediäre

Ein Regelungssystem für kreative informationelle Güter schafft die rechtlichen Rahmenbedingungen für die Erstellung, Verteilung und Nutzung kreativer informationeller Leistungen. Es regelt das Verhältnis der hieran beteiligten Interessengruppen, also der Kreativen, Verwerter, Nutzer und Vermittler und stellt demgemäß ein Ordnungs- und Regulierungssystem für die komplexen Rechtstatsachen im Zusammenhang mit der Entfaltung, Wahrnehmbarmachung und Nutzung von Kreativität dar. Das Regelungssystem für kreative informationelle Güter versteht sich damit nicht als eindimensionales Schutz- oder Abwehrrecht, das ganz vorrangig auf den Schutz des Rechteinhabers (Schöpfer oder Verwerter) fokussiert. Vielmehr dient es einem mehrdimensionalen strukturellen Interessenausgleich Aller, die an der Schöpfung, Produktion, Verwertung, Vermittlung und Nutzung beteiligt sind. »Vermittler« fördern oder ermöglichen die Wahrnehmbarmachung kreativer Güter durch Sekundärangebote, etwa durch Aggregations-, Such- oder technische Infrastrukturleistungen im Internet. Leistungen von Vermittlern beeinflussen in einer digitalen (Online-)Welt in hohem Maße die Nutzbarkeit von kreativen informationellen Gütern, etwa indem sie sie selektieren, systematisieren, auffindbar machen oder die Voraussetzungen für die Nutzung schaffen. Auf diese Weise fördern Vermittler mit ihren Angeboten die Entfaltung, Verwertung und Nutzung von Kreativität, weshalb ihre Interessen in dem Ordnungs- und Regulierungssystem für kreative informationelle Güter angemessen zu berücksichtigen sind.

3. Schutz kreativer Leistungen

Um die Entfaltung von Kreativität zu fördern, muss das Regelungssystem für kreative informationelle Güter die Kreativen davor schützen, dass Dritte ihre Leistungen gegen ihren Willen veröffentlichen, nutzen, verändern und vor allem verwerten, soweit ein solcher Schutz im Hinblick auf alle involvierten Interessen geboten erscheint. Das Regelungssystem eröffnet den Kreativen zudem die Möglichkeit, unter fairen und ausgewogenen Bedingungen und gleichen Kräfteverhältnissen Vergütungen für die Nutzung ihrer Leistungen auszuhandeln, sofern sie dies wünschen. Das Regelungssystem unterscheidet dabei zwischen Kreativität als intrinsisch motivierte menschliche Handlung, die man »fördern« kann, in dem man ihr Raum gibt, und wirtschaftliche Verwertung, für die man wirtschaftliche »Anreize« schaffen kann.

4. Investitionsschutz und –anreiz

Überdies setzt ein Regelungssystem für kreative informationelle Güter gezielte und nachhaltige Anreize zur Investition in die Erschaffung, Verwertung und Vermittlung von kreativen Gütern. Auch dies erfordert, dass deren Verwendung nicht von vornherein und unter allen Umständen zustimmungsfrei möglich ist.

5. Förderung von Innovation

Das Regelungssystem für kreative informationelle Güter fördert zudem technische Innovationen, die der Erstellung, Verwertung und Vermittlung solcher Leistungen dienen. Diese Funktion ist unabhängig davon zu erfüllen, ob die Innovationen von den Kreativen selbst, von Verwertern oder Dritten erbracht werden.

6. Struktureller Interessenausgleich

Soweit die Ziele des Regelungssystems für kreative informationelle Güter zu Konflikten zwischen den betroffenen Interessen führen, bringt es diese in einen strukturellen Ausgleich. Der Interessenausgleich dient ausschließlich dazu, das in Ziff. 1 beschriebene übergeordnete Regelungsziel zu erreichen. Dies bedingt, dass die involvierten Interessen per se gleichrangig gewertet werden und die beteiligten Interessen im Konfliktfall in einen angemessenen Ausgleich zu bringen sind. Eine a priori hierarchische Wertung (z. B. von Schutz- und Nutzungsinteresse) läuft diesem Regelungsansatz zuwider.

7. Regulatorische Eingriffe in den Wettbewerb

Das Regelungssystem für kreative informationelle Güter definiert die Rahmenbedingungen für die Vermarktung kreativer informationeller Güter. Aufgrund der besonderen Beschaffenheit von Informationsgütern (begrenzte Substituierbarkeit sowie die Nicht-Rivalität von immateriellen Gütern) sind gewisse gezielte Eingriffe in den freien Wettbewerb auf den Märkten für informationelle Güter sowie in die Vertragsfreiheit gerechtfertigt.

8. Beschränkungen des Wettbewerbs durch Ausschließlichkeitsrechte

So sind Beschränkungen des freien Wettbewerbs etwa hinzunehmen, soweit sie notwendig sind, um das immaterielle Gut für begrenzte Zeit durch Ausschließlichkeitsrechte bestimmten Rechtsträgern zuordnen zu können, wodurch in zeitlicher und inhaltlicher Sicht begrenzte Monopolstellungen geschaffen

werden. Solche erscheinen angesichts der Besonderheiten immaterieller Güter und der hiermit befassten Märkte erforderlich, um die Interessen der Kreativen und die Investitionen von Verwertern zu schützen. Solche Eingriffe sind nur so lange und in einem Maße gerechtfertigt, wie sie zur Erfüllung des Regelungszwecks erforderlich sind. Entfällt die Rechtfertigung, müssen auch die Eingriffe enden.

9. Beschränkung der Vertragsfreiheit zugunsten der Kreativen

Zudem sind gewisse Eingriffe in die Vertragsfreiheit zugunsten strukturell unterlegener Parteien, bzw. durch die gesetzliche Gewähr eines »*Anspruchs auf angemessene Vergütung*« oder andere urhebervertragsrechtliche Regelungen, unabdingbar.

10. Persönlichkeitsrechte

Die Ausrichtung des Regulationssystems für informationelle Güter auf einen Schutz allgemeiner Interessen bedingt keine Abkehr von urheberpersönlichkeitsrechtlichen Schutzfunktionen kontinentaleuropäischer Prägung. Vielmehr sind Urheberpersönlichkeitsrechte (wie v. a. das Recht auf Anerkennung der Urheberschaft) auch in einem solchen Regulationssystem von wesentlicher Bedeutung, da sie elementare ideelle und ökonomische Interessen der Kreativen schützen und damit die Entfaltung von Kreativität fördern.

Regelungsaspekt 2

Verwertungsbefugnis und Schrankenbestimmungen

1. Kritik an der gegenwärtigen Schutzrecht-Schranken-Systematik

Das gegenwärtige System, in dem ein umfassendes ausschließliches Recht die Regel und Nutzungsfreiheiten die Ausnahme sind, liefe den vorstehend genannten Regelungszielen eines neuen Regelungssystems für kreative informationelle Güter zuwider. Das hierarchische Konzept basiert sehr stark auf dem Grundgedanken von einem »*Geistigen Eigentum*«, das einen derart absoluten Schutz nahelegt. Die geltende hierarchische Schutzrecht-Schranken-Systematik fokussiert indes zu sehr auf die Partikularinteressen einzelner (der Rechteinhaber), während die Gemeinwohlinteressen an einem ausgewogenen Schutz kreativer informationeller Güter nicht hinreichend berücksichtigt werden.

2. Kritik an der gegenwärtigen Interessenpriorisierung

Eine solche Priorisierung der Interessen ist weder erforderlich noch geboten. Eine Grundwertung, nach der der Schutz des »*geistigen Eigentümers*« generell Vorrang vor entgegenstehenden Interessen genießt, mag zu Zeiten angemessen gewesen sein, in denen die Möglichkeit, Werke über ihre bestimmungsgemäße Benutzung (Lesen, Anhören, Ansehen) hinaus im urheberrechtlichen Sinne zu »*nutzen*« (vervielfältigen, verbreiten, öffentlich wiedergeben) nur für einen sehr kleinen Kreis von gewerblichen Nutzern bestand, die in der Regel miteinander konkurrierten. In diesen Zeiten beschränkten sich die aus dem Urheberrecht erwachsenden Kontrollbefugnisse und -möglichkeiten in erster

Linie auf die Kontrolle von und den Schutz vor Konkurrenten (Trittbrettfahrer, Nachdrucker), die sich die Investition in die Werkschöpfung und -produktion ersparen und sich somit Vorteile auf dem Markt verschafften. Ein Schutz beispielsweise vor der privaten Nutzung war indes nicht notwendig, weil hier regelmäßig keine urheberrechtlich relevanten Nutzungen stattfanden.

3. »Geistiges Eigentum« in der digitalen Welt

In der digitalen Welt hat sich diese Situation jedoch grundlegend verändert. Das Festhalten an dem Grundprinzip eines umfassenden Individualrechtsschutzes, der nur ausnahmsweise Nutzungsfreiheiten zulässt (*»Geistiges Eigentum«*), hat dazu geführt, dass die aus dem Urheberrecht erwachsenden Kontrollbefugnisse und -möglichkeiten massiv in Bereiche ausgeweitet wurden, auf die das Recht früher keinerlei Einfluss hatte. Anders als zum Beispiel zu Zeiten des frühen Buchdrucks verleiht ein ausschließliches, absolut geltendes Vervielfältigungsrecht im digitalen Bereich nicht mehr nur Schutz gegenüber dem Konkurrenten, sondern zudem die Befugnis, selbst die Rezeption durch den Endnutzer (lesen auf digitalen Geräten) zu regulieren und (rechtlich) zu kontrollieren. Gleiches gilt angesichts des auf technische Kopien erweiterten Vervielfältigungsbegriffes etwa auch für die Handlungen von technischen Dienstleistern und *»Informationsmehrwertdiensten«* (Vermittlern). Durch das Festhalten am Prinzip und Grundgedanken des *»Geistigen Eigentums«* in einer zunehmend digitalen Realität ist eine elementare Ausweitung von Regulierungs- und Kontrollbefugnissen durch die Rechteinhaber entstanden, die diesen eine annähernd absolute Kontrollbefugnis über jede Nutzung des Werkes verleiht. Das Interesse an einem ausgewogenen, der Allgemeinheit dienlichen, Schutzrecht wird hierdurch zunehmend beeinträchtigt.

4. Kritik an einer übersteuerten Kontrollbefugnis

Eine derart weit gehende Kontrollbefugnis war weder durch das Urheberrecht jemals intendiert noch wird sie von anderen Immaterialgüterrechten (wie den gewerblichen Schutzrechten) eröffnet.

5. Konflikt zwischen Zielsetzung bei Schaffung kreativer informationeller Güter und Kontrollbefugnissen

Eine derart weit gehende Kontrollbefugnis für kreative informationelle Güter ist weder notwendig noch gerechtfertigt und zudem auch kontraindiziert. Solche werden in aller Regel gerade dazu geschaffen, größtmögliche Publizität zu erreichen, d. h. möglichst oft und von möglichst Vielen wahrgenommen und genutzt zu werden. Grundvoraussetzung hierfür sind möglichst ungehinderte Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten. Absolute Schutzrechte, die mehr oder weniger jede Nutzung der Entscheidungsmacht (und Kontrollbefugnis) des jeweiligen Rechteinhabers unterwerfen, sind zudem nicht gerechtfertigt, weil sie gravierend in geschützte Bereiche (z. B. die Privatsphäre) und entgegenstehende, auch grundrechtlich geschützte Interessen (wie die Kommunikationsfreiheiten) eingreifen.

6. Struktureller Interessenausgleich

Die teils widerstreitenden Interessen von Urhebern, Verwertern, Vermittlern und Nutzern sind – jedenfalls soweit sie grundrechtlich geschützt sind – bei der Gewähr und der Ausgestaltung von Rechten an kreativen informationellen Gütern im Grundsatz gleichrangig zu berücksichtigen. Um zu einer solchen Grundwertung in einem Regelungssystem für kreative

informationelle Güter zu gelangen, ist es hilfreich und ziel führend, sich von der Eigentumslogik als dessen Basis abzuwenden. Diese verstellt angesichts des dominanten Fokus' auf das Individualinteresse des Eigentümers den Blick auf wider streitende Belange. Es existiert weder ein Regel-Ausnahme-Verhältnis in dem Sinne, dass die von den Schrankenbestimmungen belassenen Freiräume gegenüber dem Exklusivitätsrecht der Rechteinhaber die zu rechtfertigende Ausnahme darstellen würden, noch umgekehrt. Bei den Schrankenbestimmungen des Urheberrechtsgesetzes handelt es sich vielmehr um ein Instrumentarium zum Ausgleich der betroffenen (oft wider streitender) Interessen, die grundsätzlich weder in die eine noch in die andere Richtung in einem hierarchischen Verhältnis zueinander stehen.

7. Der Vorteil von Generalklauseln

Die kontinentaleuropäische Schrankensystematik ist – zumal angesichts des im europäischen *Acquis Communautaire* verankerten abschließenden Schrankenkatalogs (Art. 5 der RL 2001/29/EG) – zu unflexibel, um zeitnah auf gesellschaftliche und technische Veränderungen bei der Nutzung von kreativen informationellen Gütern zu reagieren. Schranken sollten daher eher mittels Generalklauseln – zwecks Rechtsklarheit ergänzt durch Fallgruppen oder Regelbeispiele – nach Vorbild der US-amerikanischen Fair Use Doktrin geregelt werden. Das bestehende System führt zu Eingriffen in den Interessenausgleich, da sich zwar die Schutzrechte selbst ohne Gesetzesänderung weiterentwickeln können (sie sind – jedenfalls im deutschen Urheberrecht – nur beispielhaft aufgeführt), nicht aber die Schrankenbestimmungen. Die Korrektiv- und Balancefunktion, die die Schrankenbestimmungen erfüllen sollen, wird hierdurch erheblich geschwächt.

8. Bereichsausnahmen

Durch Generalklauseln geregelte Schrankenbestimmungen könnten (und sollten) bewirken, dass Bereichsausnahmen vom Urheberrechtsschutz definiert werden, um ihre Inanspruchnahme durch die Schrankenbegünstigten zu erleichtern. Bereichsausnahmen sind in Konstellationen angemessen, in denen eine pauschale Abwägung der involvierten Interessen möglich ist und zum Ergebnis hat, dass eine Bereichsausnahme geboten erscheint.

9. Öffentliche Institutionen

Eine Bereichsausnahme erschiene z. B. sinnvoll für die Archivierung von geschützten kreativen informationellen Gütern durch öffentliche Institutionen. Solche Maßnahmen sind von allgemeinem Interesse und dienen nicht nur den Nutzern, sondern auch den Kreativen, Produzenten und Verwertern. Sie sollten daher – ohne dass es auf die zur Archivierung eingesetzten (technischen) Mittel oder die jeweilige Methode ankommt – generell vergütungsfrei gestattet sein.

10. Private Nutzung

Gleiches könnte – gegebenenfalls gegen pauschale Vergütung – für die private Nutzung gelten: Schon die Grundprinzipien des geltenden Urheberrechts basieren auf der Idee, dass das Recht nur auf bestimmten Vertriebsstufen gilt und die hierdurch vermittelte Monopolstellung nicht auf jeder Nutzungsebene durchgreift. Ist dies der Fall (wie z. B. beim Verbreitungsrecht, das sich – innerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums – auf das Recht zur Erstverbreitung beschränkt), hat der Recht-

einhaber dafür zu sorgen, dass er seine Erträge auf einer höheren Verwertungsstufe erzielt. Sprechen höherrangige, widerstrebende Interessen gegen Kontrollbefugnisse in einem bestimmten Bereich (wie z.B. im privaten Umfeld) und/oder sind angesichts der besonderen Eigenschaften der Schrankenprivilegierten leicht verständliche und handhabbare Regelungen geboten, sind bereichsspezifische Ausnahmen zu gewähren.

11. Kompensation

Für die Kompensation von Nutzungen, die im Rahmen der Inanspruchnahme von Nutzungsfreiheiten erfolgen, stehen (sofern eine Kompensation geboten ist) verschiedene Instrumentarien zur Verfügung. Im Regelfall (soweit es praktikabel ist), können beispielsweise pauschale Vergütungsansprüche vorgesehen werden, die entweder kollektiv (etwa über Verwertungsgesellschaften oder andere privatwirtschaftliche »*Rechtemittler*«) und/oder mit Hilfe von technischen Abrechnungssystemen geltend gemacht werden. Dies gilt jedenfalls soweit die Vergütungsansprüche in Höhe und Ausgestaltung staatlicher Regulierung unterworfen sind (wie es etwa die Regelungen des deutschen Urheberrechtswahrnehmungsgesetzes vorsehen). Um die Partizipationsinteressen der Kreativen vor der faktisch in vielen Fällen vorhandenen Verhandlungsdisparität zu schützen, sollten sie gesetzlich garantiert, unabtretbar und – jedenfalls gegenüber kommerziellen Verwertern – unverzichtbar ausgestaltet sein.

Regelungsaspekt 3

Persönlichkeits- und Verwertungsrechte

1. Die Relevanz von Urheberpersönlichkeitsrechten

Persönlichkeitsrechte sind in einem zukunftsorientierten Regelungssystem für kreative informationelle Güter von erheblicher Bedeutung. Sie spielen gerade in einem kreativen Umfeld, in dem viele Urheber (z. B. die »Laien-Urheber«/Producer) ihre Werke weniger aus wirtschaftlichen als aus ideellen oder anderen intrinsischen Gründen schaffen und veröffentlichen eine große Rolle. Urheberpersönlichkeitsrechte ermöglichen den u. U. gewünschten Reputationsgewinn und dienen damit mittelbar auch pekuniären Interessen. Dies gilt v. a. für das Namensnennungsrecht. Auch die persönlichkeitsrechtliche Komponente des Bearbeitungsrechts und der Schutz gegen Entstellung sollten auch zukünftig – in angemessenem Umfang – gewährt werden, um Integritätsschutz – soweit gewollt – für das Werk zu sichern.

2. Ausgestaltung von Urheberpersönlichkeitsrechten

Ein starker Schutz von Urheberpersönlichkeitsrechten ist daher prinzipiell wünschenswert. Bei deren Ausgestaltung ist jedoch auf einen Ausgleich mit entgegenstehenden Interessen zu achten, der u. U. auch zu Einschränkungen führen kann sofern die jeweilige Interessenlage es gebietet. Angesichts der geringen Eingriffsintensität von Urheberpersönlichkeitsrechten auf die Interessen Dritter sind solche Beschränkungen jedoch von erheblich geringerer Bedeutung als solche von abschließlichen Verwertungsrechten.

3. Differenzierte Behandlung

Da Urheberpersönlichkeitsrechte und Verwertungsrechte häufig unterschiedlichen Zwecken dienen und ihre Eingriffsintensität von unterschiedlichem Gewicht ist, erscheint es geboten, ihre Ausgestaltung, persönliche Zuordnung und Entstehungsvoraussetzung isoliert voneinander zu betrachten und zu behandeln (im Gegensatz zum deutschen Modell des Monismus). Dies gilt auch und v. a. für die Schutzdauer oder etwaige Einschränkungen. Eine solche Trennung ermöglicht es unter anderem, die Unterschiede zwischen den Interessen der Urheber und der Verwerter deutlicher als im geltenden System hervorzuheben und zu berücksichtigen. Um dies zu erreichen, sollten Verwertungs- und Urheberpersönlichkeitsrechte im Sinne eines Dualismus unterschiedliche Entstehungsvoraussetzungen und Laufzeiten aufweisen und unterschiedlichen Rechteinhabern zustehen können.

Regelungsaspekt 4

Die Schutzdauer für kreative informationelle Güter

1. Legitimität einer angemessenen Schutzdauer

Eine begrenzte Schutzdauer von angemessener Länge ist wesentlicher Bestandteil des Regelungssystems für kreative informationelle Güter und zentrales Instrument für die Herstellung eines angemessenen Ausgleichs sämtlicher involvierter Interessen. Die Schutzdauer ist ein typisierter Interessenausgleich zwischen den Interessen der Kreativen und den Inhabern der Verwertungsrechte einerseits sowie den Interessen Dritter an der freien Nutzung andererseits. Soweit mit dem Schutz eine

Monopolisierung oder andere Eingriffe in den Markt verbunden sind, bedarf es einer Begründung, die diese Eingriffe rechtfertigt. Der Schutz hat zu enden, wenn seine jeweilige Rechtfertigung entfällt. Vor allem für die Dauer der ausschließlichen Schutzrechte folgt aus dieser Sichtweise der Grundsatz für die Bestimmung einer angemessenen Schutzdauer: »*Solange wie nötig, so kurz wie möglich.*«

2. Notwendigkeit einer Differenzierung nach Schutzobjekten

Eine im Sinne der Ziff. 1 »*angemessene*« Schutzdauer setzt voraus, dass zwischen verschiedenen Schutzobjekten differenziert wird. Sieht man die Rechtfertigung in Markteingriffe, die mit der Schaffung einer Monopolstellung einhergehen, in der Notwendigkeit, Investitionen amortisieren und unternehmerische Gewinne erzielen zu können, so gebieten die Unterschiede bei den Auswertungsketten und Nutzungszyklen zwischen den jeweiligen Schutzobjekten in Bezug auf die Schutzdauer zu differenzieren. Pauschale Schutzfristen verbieten sich dagegen, weil hierdurch die Monopolisierung für manche Werkarten übersteuert, für manche untersteuert wird.

3. Notwendigkeit einer Differenzierung zwischen Ausschließlichkeitsrechten und wirtschaftlichen Beteiligungsrechten

Das Regelungssystem für kreative informationelle Güter differenziert bei der Bemessung von Schutzdauern zudem zwischen der Schutzdauer für Ausschließlichkeitsrechte und wirtschaftlichen Beteiligungsansprüchen. Soweit Bedenken gegen eine zeitlich zu umfangreiche Monopolisierung durch Ausschließlich-

keitsrechte bestehen, gelten diese Bedenken nur eingeschränkt für eine über die Dauer des Ausschließlichkeitsrechts hinausgehende Beteiligung des oder der jeweiligen Rechteinhaber(s). Wirtschaftliche Beteiligungsansprüche dienen der wirtschaftlichen Partizipation durch den Urheber oder Verwerter, verhindern jedoch anders als Ausschließlichkeitsrechte nicht die Nutzung oder Wiederverwertung durch Dritte. Ein abgestuftes System von Ausschließlichkeitsrechten und wirtschaftlichen Beteiligungsansprüchen ermöglicht einen angemessenen, ausdifferenzierten Schutz für die jeweiligen Güter.

4. Notwendigkeit einer Differenzierung zwischen Verwertungsrechten und Urheberpersönlichkeitsrechten

In einem strukturellen Interessenausgleich ist überdies zu berücksichtigen, dass Verwertungs- und Urheberpersönlichkeitsrechte unterschiedlich begründet werden. Die gleichen Unterschiede sind auch bei der Bestimmung der Schutzdauer zu berücksichtigen. Es erscheint sinnvoll, Urheberpersönlichkeitsrechte für einen längeren Zeitraum als Ausschließlichkeitsrechte zu schützen.

5. Kritik an einer zu langen Schutzdauer für Ausschließlichkeitsrechte

Eine für alle Schutzgüter einheitliche, an der Lebenszeit des Urhebers bemessene Schutzdauer von siebenzig Jahren post mortem auctoris (oder gar länger), wie sie gegenwärtig geregelt ist, ist zumindest für die Bemessung von ausschließlichen Verwertungsrechten unangemessen. Sie ist der Erreichung der in Abschnitt 1 formulierten Ziele des Regelungsinstruments hinderlich, weil sie eine Monopolstellung über den erforder-

lichen Umfang hinaus gewährt. Überlange Schutzdauern für Ausschließlichkeitsrechte behindern den kulturellen Fortschritt und die technische Innovation. Komplexe Werke wie Musik oder Filme, an denen eine Vielzahl von Rechten besteht, können rechtssicher und mit angemessenem Aufwand erst mit Eintritt der Gemeinfreiheit von Dritten genutzt und verwertet werden. Überlange Schutzdauern behindern zudem die Nutzbarkeit kreativer Leistungen, schaffen Rechtsunsicherheit bei der Wiederveröffentlichung (da die Rechtsinhaberschaft zunehmend schwieriger zu ermitteln ist), führen u. U. zur Unmöglichkeit eine reine legale Nutzung ermöglichenden Lizenzierung, zum Phänomen der verwaisten Werke, zu überhöhten Preisen und zur Unter- oder nichtnutzung aufgrund der durch das rechtliche Monopol künstlich gesteigerten Transaktionskosten (insb. Lizenzierungsaufwand und -kosten). Dies gilt besonders für die digitale Verwertung, bei der die Grenzkosten so niedrig sind, dass die Wahrscheinlichkeit einer Wiederverwertung durch Dritte und erneuter Nutzung nach Ablauf der Schutzrechte generell sehr hoch ist. Werden indes Ausschließlichkeitsrechte zu lang bemessen, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass solches Material, dessen Verwertung nur (noch) geringe Gewinnaussichten verspricht, nicht mehr verfügbar gemacht wird. Es kann dementsprechend nicht mehr genutzt werden, obwohl es in vielen Fällen kulturell durchaus noch von Belang sein wird. Da wirtschaftliches und kulturelles Interesse in aller Regel unterschiedlich motiviert sind, sind solche Interessenkonflikte bei pauschal bemessenen und damit häufig überlangen Ausschließlichkeitsrechten systematisch vorangelegt.

6. Gründe für eine kürzere Schutzdauer für Ausschließlichkeitsrechte

Die Kürzung der Schutzdauer für Ausschließlichkeitsrechte wirkt der Gefahr entgegen, dass digitale Güter mit (aus Sicht des Rechteinhabers) geringen Ertragsaussichten nicht mehr verfügbar gemacht werden. Die erneute Möglichkeit zur Nutzung (gegebenenfalls unter Beibehaltung wirtschaftlicher Beteiligung der Urheber) kann neue kreative Nutzungen und Investitionen in eine Verwertung incentivieren. Aus Sicht der Kreativen besteht ein weiterer Vorteil kurzzeitiger Ausschließlichkeitsrechte darin, dass sie frühzeitig die Kontrolle über die Verwertung ihrer Werke zurückgewinnen (was bei exklusiven Nutzungsrechtsübertragungen über die gesamte Laufzeit eines lange währenden Rechts nicht der Fall ist).

7. Wirtschaftliche Beteiligungsrechte

Die verkürzte Schutzdauer für Ausschließlichkeitsrechte im Regelungssystem für kreative informationelle Güter wird durch im Anschluss gewährte wirtschaftliche Beteiligungsansprüche kompensiert. Die Beteiligungsansprüche entstehen, wenn eine Rechtfertigung für ein monopolisierendes Ausschließlichkeitsrecht nicht mehr gegeben ist. Beteiligungsansprüche müssen angemessen sein, d. h. nicht überhöht und nicht prohibitiv in ihrer Wirkung.

8. Gesichtspunkte und Regulierungsmethode für die Bestimmung der richtigen Schutzdauer

Im Regelungssystem für kreative informationelle Güter wird die Schutzdauer anhand der folgenden Faktoren differenziert: Zunächst wird zwischen auf bestimmten Märkten gehandelten

Informationsgütern unterschieden (marktbezogene Bestimmung der Schutzdauer). Die Ausschließlichkeitsrechte werden nur so lange gewährt, bis die für das jeweilige Informationsgut üblicherweise investierten Gestehungs- und Produktionskosten generell amortisiert sind. Im Anschluss entfällt das rechtliche Monopol und der Erstverwerter tritt mit potenziellen Konkurrenten in einen freien Wettbewerb. Erstverwerter und Konkurrenten treten in den Wettbewerb unter gleichen Bedingungen ein, da die Investitionen des Ersterwerbers zuvor amortisiert werden konnten. Der Erstverwerter hat gegenüber dem Konkurrenten zudem den Vorteil, dass ihm wirtschaftliche Beteiligungsansprüche zustehen. Angesichts der dynamischen Entwicklung der Märkte und Produkte sollte der Gesetzgeber nur den Rahmen, insbesondere die Faktoren vorgeben, an denen die Schutzdauer und Beteiligungsansprüche zu bemessen sind. Die konkrete Festlegung ist in dem Regelungssystem für kreative informationelle Güter dagegen einer fachlich kompetenten Regulierungsinstanz vorbehalten.

9. Modelle für eine Schutzdauerregelung

Die Kombination von begrenzten Ausschließlichkeitsrechten und weitergehenden Beteiligungsrechten, die in einem Regelungssystem für kreative informationelle Güter jeweils nach den Schutzobjekten typisiert und reguliert werden, ermöglicht mehrere Modelle für die konkrete Ausgestaltung von Schutzfristen:

- **Kürzere Schutzdauer in Kombination mit anschließenden wirtschaftlichen Beteiligungsrechte**

Einer fest definierten Schutzdauer von X Jahren, die sich an den typischen, durchschnittlichen Verwertungszyklen/Diffusionskurven der auf dem jeweiligen Markt gehandelten Informationsgüter orientiert, folgt eine Phase, in der keine Ausschließlichkeitsrechte, jedoch wirtschaftliche Beteiligungsansprüche (an einer kommerziellen Verwertung des Schutzobjekts) für eine fest definierte Laufzeit von Y Jahren gewährt werden. Diese Beteiligungsansprüche können nur kollektiv geltend gemacht werden. Verwerter (= letzter Inhaber der ausschließlichen Nutzungsrechte) und Urheber haben jeweils eigene, voneinander unabhängige Beteiligungsansprüche an den Einnahmen kommerzieller Verwerter (die das jeweilige immaterielle Gut nunmehr ohne Zustimmung eines der ursprünglichen Rechteinhaber nutzen können). Die Ansprüche des Urhebers sind nicht abtretbar und nicht verzichtbar.

- **Kürzere Schutzdauer mit Verlängerungsmöglichkeit durch Registrierung**

Ausschließlichkeitsrechte werden für eine Grundschutzdauer von X Jahren, die sich an den typischen, durchschnittlichen Verwertungszyklen/Diffusionskurven des jeweiligen Informationsgutes orientiert, gewährt. Im Anschluss besteht die Möglichkeit, die Ausschließlichkeitsrechte durch kostenpflichtige Registrierung einmalig für eine Dauer von Y Jahren zu verlängern. Danach erlöschen alle Rechte. Die Registrierungseinnahmen werden Systemen zur Alimentierung von kreativ Schaffenden (die im weiteren Sinne der Kulturförderung dienen) zugeführt.

- **Kürzere Schutzdauer in Kombination mit Verlängerungsmöglichkeiten und/oder wirtschaftlichen Beteiligungsrechten**

Ausschließlichkeitsrechte werden für eine Grundschutzdauer von X Jahren gewährt, die sich an den typischen, durchschnittlichen Verwertungszyklen/Diffusionskurven des jeweiligen Informationsgutes orientiert. Im Anschluss besteht eine Wahlmöglichkeit: Entweder werden die Ausschließlichkeitsrechte nach Ablauf der Grundschutzdauer einmalig um Z Jahre durch eine gebührenpflichtige Registrierung verlängert. Oder mit Ablauf der Grundschutzdauer treten die in Variante A beschriebenen wirtschaftlichen Beteiligungsansprüche an den Einnahmen aus der kommerziellen Verwertung des jeweiligen Gutes in Kraft. Sie entstehen erst mit Ablauf der Ausschließlichkeitsrechte. Die Verlängerungsoption kann der jeweilige letzte Inhaber der ausschließlichen Nutzungsrechte ausüben, also entweder ein Verwerter oder (soweit er seine ausschließlichen Nutzungsrechte nicht abgetreten hat) der Urheber. Ist ein Verwerter letzter Inhaber der ausschließlichen Nutzungsrechte und entscheidet er sich für die Verlängerung der Ausschließlichkeitsrechte, erhält der Urheber einen (unabtretbaren und unverzichtbaren) wirtschaftlichen Beteiligungsanspruch an den Einnahmen des Verwerters, es sei denn, es besteht eine vertragliche Vereinbarung, die für den Urheber günstiger ist.

10. Dogmatische Begründung des Schutzdauermodells

Die vorgeschlagene Differenzierung und Bemessung der Schutzdauer für die Verwertungsrechte entspricht dem systematischen Ansatz des Regelungsmodells für kreative informationelle Güter als einem (abgesehen von den Urheberpersönlichkeitsrechten) überwiegend markt- und ökonomisch orientierten Schutzmodell. Das Modell gewährleistet, dass das Recht im erforderlichen Maße Kreativität fördert, Investitions- und Innovationsanreize setzt, ohne durch einen zeitlich überbordenden Schutzzumfang die Gemeinwohlinteressen an einem prosperierenden Kulturschaffen, funktionierenden Markt mit solchen Gütern, an technische Innovationen und kulturellem Fortschritt sowie an dem freien Umgang mit kreativen Schöpfungen zu beeinträchtigen. Eine derart bemessene Schutzdauer gewährleistet mit anderen Worten, dass Ausschließlichkeitsrechte und Beteiligungsansprüche solange bestehen, wie es notwendig erscheint, um die erforderlichen Anreize für Investitionen in das jeweilige kreative informationelle Gut zu setzen (Investitionsschutzfunktion) und die legitimen Interessen der Kreativen an wirtschaftlicher Partizipation angemessen zu schützen (Alimentations- und Beteiligungsschutzfunktion). Der Schutz endet zu dem Zeitpunkt, ab dem er die Gemeinwohlinteressen an einem prosperierenden Kulturschaffen, einem freien Wettbewerb, technischen Innovationen sowie dem freien Umgang mit kreativen informationellen Gütern unangemessen beeinträchtigen würde (Balancefunktion).

11. Kontrollüberlegung

Alimentationsinteresse der Urheber. Für den Schutz der Alimentationsinteressen der Urheber sind lang währende Ausschließlichkeitsrechte nicht notwendigerweise vorteilhaft. Ein solcher

kann ebenso effektiv durch wirtschaftliche Beteiligungsansprüche gewährleistet werden. Diese sind aus Sicht der Alimentsations- und Vergütungsinteressen der Urheber häufig sogar vorzugswürdig, jedenfalls soweit sie gesetzlich garantiert und unabtretbar/nicht verzichtbar ausgestaltet sind. Die Verfügungsmacht über Ausschließlichkeitsrechte unterliegt dagegen meist den Kräfteverhältnissen auf dem Markt. Viele Kreative müssen ihre Nutzungsrechte aufgrund ihrer strukturellen Unterlegenheit gegenüber den Verwertern exklusiv, zeitlich, räumlich und inhaltlich unbegrenzt auf einen Verwerter übertragen (*»total-buyout«*) ohne sich eine angemessene wirtschaftliche Beteiligung aushandeln zu können.

12. Urheberpersönlichkeitsrechte

Für die Urheberpersönlichkeitsrechte erscheint die geltende Schutzdauer von 70 Jahre p. m. a. angemessen. Auch gegen eine noch längere Schutzdauer bestünden keine grundlegenden Bedenken.

2035 ist der Interessenausgleich wie folgt geregelt:

- » a) Durch ein klar gefasstes Urheberverwertungs- und persönlichkeitsrecht, das jedoch weitgehend erst nach aktiv betriebener Registrierung eines Werkes greift.
- b) Nur indirekt über Verträge mit den Urhebern, die dabei durch ein starkes Urhebervertragsrecht geschützt werden.
- c) Durch eine Anerkennung der Allgemeinheit als private Nutzer, die keinen Beschränkungen bei der Nutzung unterliegen (s. o.).« «

7.3

Dissenting Opinion

Verfasst von:

Oliver Castendyk
Brehm & V. Moers, Universität Potsdam

Stefan Herwig
Mindbase Strategic Consulting

Sascha Lazimbat
A2 Electronic Publishing

Dr. Robin Meyer-Lucht
Carta/Berlin Institute

Dorothee Werner
Börsenverein des Deutschen Buchhandels

■ I. Vorbemerkung

Die Verfasser dieser Replik sind ebenfalls Experten, die am 3. *Co:laboratory*, »*Urheberrecht*«, teilgenommen haben. Wir unterstützen grundsätzlich den spannenden Ansatz des *Co:laboratory*-Formats, die Diskussion gesellschaftlich wichtiger Fragen interdisziplinär zu beleuchten. Wir vertreten jedoch andere Positionen als die im Leitlinien-Papier der Drafting-Gruppe skizzierten. Im Rahmen dieser Dissenting Opinion möchten wir unsere abweichenden Standpunkte und Bedenken hinsichtlich des von der Drafting Gruppe erarbeiteten Leitlinienpapiers darstellen.

Wir regen darüber hinaus an, in Zukunft stärker darauf zu achten, dass alle oder zumindest die wesentlichen »*Stakeholder*« nicht nur im weiteren Expertenkreis sondern auch in den Drafting-Gruppen vertreten sind. Im konkreten Fall blieben zum Beispiel Vertreter von Verwertern (Buch- und Zeitungsverlage, Tonträgerhersteller, Film- und Fernsehproduzenten, Studios) und Kreativschaffenden (wie Musiker, Games-Entwickler, hauptberufliche Schriftsteller, Produzenten, etc.) in der Draftinggruppe unberücksichtigt. Dadurch fehlten unseres Erachtens für die Themenstellung wichtige Perspektiven sowie der Praxisbezug.

■ II. Zur Präambel

Aus unserer Sicht ist nachteilig, dass der zentrale Ansatz des Papiers – die branchenbezogen ausdifferenzierte Verkürzung urheberrechtlicher Schutzfristen – angesichts der Verpflichtungen der Bundesrepublik Deutschland aus dem RBÜ und dem

TRIPS-Abkommen und angesichts europäischer Richtlinien eine allenfalls langfristige Politikoption ist. Bei dem Papier handelt es sich um einen eher im Bereich der Wissenschaft anzusiedelnden Diskursbeitrag. Als wissenschaftliche, nur sehr langfristig politisch relevante Position ist sie allerdings durchaus geeignet, die Diskussion voran zu bringen und gleichzeitig Gegenpositionen zu schärfen.

Der vorgeschlagene Begriff »*Regelungssystem für kreative informationelle Güter*« ist ebenso wenig neutral wie der des »*geistigen Eigentums*«. Beide Begriffe sind interessengeleitet – für unterschiedliche Interessen. Die Abkehr vom Begriff des »*geistigen Eigentums*« kappt bewusst Bezüge zur Urheberrechts-tradition. Darüber hinaus beinhaltet der Begriff »*Regelungssystem für kreative informationelle Güter*« möglicherweise für Nutzer eine irreführende Konnotation; dass es im Urheberrecht (als einem solchen Regelungssystem) darum ginge, den Zugriff zu Informationen auszuschließen. Das Urheberrecht regelt aber weder Informationen noch Ideen. Die Information »*Ein Flugzeug ist gerade im Hudson River notgelandet*« besitzt ebenso wenig urheberrechtlichen Schutz wie die Information dass die durchschnittliche Sommertemperatur in Bangladesch »*31 Grad Celsius*« beträgt. Gedanken sind frei, Informationen sind es auch. Das Urheberrecht enthält der Gesellschaft keine Informationen vor; es ist so konzipiert, dass es Informationen durchlässt, und nicht zurückhält. Insofern ist schon die Neudefinition des Urheberrechts als »*Regelungssystem für kreative informationelle Güter*« heikel, denn sie verwischt die notwendige Abgrenzung zwischen Informationen und Wissen als öffentliche Güter und Inhalte/kreativer Leistung als schutz- und förderwürdige (Wirtschafts-)Güter. Ein zukunftsfähiges Urheberrecht sollte gerade diese Aspekte deutlich voneinander trennen.

Darüber hinaus definieren verschiedenste Wissenschaftsbereiche den Begriff der »*Information*« höchst unterschiedlich. Eine allgemeingültige, interdisziplinäre Definition des Begriffes ist derzeit nicht in Sicht. Schließlich entstammt der Begriff »*informationell*« dem Datenschutzrecht (Stichwort: »*informationelle Selbstbestimmung*«) und ist deshalb auch rechtsdogmatisch problematisch.

■ III. Zum Regelungsaspekt 1: Geistiges Eigentum

Als Regelungsziel definieren die Autoren des Leitlinien-Papiers gesellschaftliche Interessen und folgen damit dem Ansatz der US-Verfassung. Eine »*naturrechtliche Eigentumslogik*« sei als rechtstheoretische Grundlage jedweder Reformüberlegungen ungeeignet. »*Ungeeignet*« ist sie aus unserer Sicht jedoch nur für die Zielsetzungen der Autoren, die mit ihren Reformüberlegungen »*auf der grünen Wiese*« ungehindert von bestehenden Rechtspositionen neu nachdenken wollen. Hierbei muss man jedoch sensibel agieren, denn eine Benachteiligung einzelner Gruppen – zum Beispiel die der Urheber oder der Verwerter – kann schnell die Form einer Enteignung annehmen. Im Leitlinienpapier steht nicht explizit definiert, ob Schutzfristverkürzungen auf bereits bestehende Werke angewendet werden sollen oder nicht. In ersterem Falle stellten sie in der Tat eine Enteignung und keine Inhaltsbestimmung des Eigentums des jeweiligen Urhebers dar. Sollen die Schutzfristverkürzungen jedoch nicht auf bestehende Werke angewendet werden, so bestünden für eine geraume Zeit zwei widersprüchliche Schutzfristenregelungen parallel nebeneinander, welches die bereits kritisch komplexen Schutzfristenregelungen (siehe IV. und V.) noch unübersichtlicher machen würde.

Individuelle Leistungen bzw. kreative Inhalte als Ergebnis individueller Leistungen sind keine öffentlichen Güter – es sei denn der Urheber als Leistungserbringer wünscht das ausdrücklich so (z. B. im Falle der Erteilung einer Creative Commons Lizenz). Wenn individuelle Leistungen jedoch über staatliche Intervention kollektiv zu öffentlichen Gütern umdefiniert werden sollen, ist stets Vorsicht geboten.

Der Begriff des geistigen Eigentums hat den Vorteil, eine Benachteiligung von »Kreativleistungen« gegenüber Sacheigentum zu erschweren. Auch befördert dieser eindeutige Begriff ein regelkonformes Verhalten insbesondere der Nutzer von urheberrechtlich geschützten Werken. Die gesellschaftliche Konvention dahinter fordert, dass wir Inhalte und Leistungen anderer so respektieren wie Eigentum.

Das Leitlinien-Papier bilanziert hingegen, dass eine »Eigentumslogik« unter »Effizienzgesichtspunkten nicht wünschenswert« sei und keinen »gerechten« Interessenausgleich schaffe. Aus unserer Sicht ist nicht nachvollziehbar nach welchen Maßstäben hier Ineffizienz und Ungerechtigkeit bestimmt werden. Die Ineffizienz des bestehenden Systems wird lediglich behauptet, aber nicht ökonomisch hergeleitet. Dem Ansatz scheint somit die Tendenz innezuwohnen, eine nicht näher definierte »gerechte Verteilung« zentral festzulegen, statt die Gesamtwohlfahrt durch individuelle Tauschakte zu maximieren.

Erklärungsbedürftig ist auch, dass im Leitlinien-Papier ein neuer, im parallel stattfindenden Colab-Forum nicht behandelte Akteurs-Typus auftaucht: der »Vermittler«. Im Rahmen des Colabs wurde viel Zeit auf die Diskussion der sog. Archetypen (= Interessensbeteiligte des Urheberrechts) verwendet – darunter

Wissenschaftler, Journalisten, Kreativschaffende und Verwerter. Der Typus des »Vermittlers« kam hingegen nicht vor.

Mit dem Typus des Vermittlers wird nun eine Kategorie geschaffen, die Suchmaschinen, andere Aggregatoren und Telekommunikationsunternehmen nun auf eine Stufe mit Urhebern und Verwertern stellt. Es wird in dem Papier gefordert, dass die Interessen der Vermittler »*per se gleichrangig gewertet*« werden sollen, da sie »*die Entfaltung, Verwertung und Nutzung von Kreativität*« fördern. Wir sehen für eine solche Umbewertung keinerlei Anlass. Insbesondere sollten Vermittler, die Inhalte Dritter automatisch kategorisieren und aggregieren, nicht auf eine Stufe mit den Urhebern, die die Inhalte kreieren, oder den Verwertern, die sie finanzieren, veredeln, vermarkten und produzieren, gestellt werden. Dies würde die Marktmacht einiger Vermittler über die aktuelle Marktstellung hinaus noch unangemessen verstärken. Dieses neue Machtgefüge ist vor allem vor dem selbstdefinierten Hintergrund, dass das neue Leitlinien-Regelungssystem Kreativität fördern wolle, für uns schwer nachvollziehbar.

■ IV. Zum Regelungsaspekt 2:

Verwertungsbefugnis und Schrankenbestimmungen

Der im Paper vorgeschlagene Dualismus (Trennung von urheberrechtlichen und urheberpersönlichkeitsrechtlichen Ansprüchen) hat Vorteile und existiert in vielen ausländischen Rechtsordnungen. Er hat aber auch Nachteile, wie beispielsweise beim Nacherwerb von Rechten, die beide Bereiche betreffen, etwa die Genehmigung zur Verwendung eines Musikstücks als Handyklingelton, die sowohl die Urheberpersönlichkeitsrechte

als auch die Verwertungsrechte der Komponisten und Musiker betrifft. Hier wird die Lizenzierungspraxis erschwert, insbesondere im Falle eines erloschenen Urheberrechts, während Urheberpersönlichkeitsrechte immer noch weiter existieren. Auch wird der möglicherweise essentielle Beitrag von Leistungsschutzrechtsberechtigten wie Produzenten oder Musikern aber auch Verwertern selbst gegenüber den traditionellen Urhebern abgewertet. Auch hier dürfte das Ergebnis dem selbstgesetzten Ziel einer Kreativitätsförderung eher zuwider laufen.

■ V. Zum Regelungsaspekt 4: Begrenzung der geltenden Schutzdauern

Der Vorschlag, Schutzdauern für unterschiedliche Informationsgüter immer wieder durch eine nicht näher bezeichnete Regulierungsinstanz festlegen zu lassen, ist aus unserer Sicht praxisfremd.

1. Vernachlässigung der Quersubventionierung

Verlage, Tonträgerhersteller, Filmverleiher – alle können sich die Vielzahl jährlich herausgebrachter Titel nur leisten, weil sie mit den sehr wenigen erfolgreichen Titel viel und lange verdienen. Ein Verlag wie »*Subrkamp*« kann nur deshalb 300–400 Titel jedes Jahr neu auf den Markt bringen, weil sich Bücher von Bertolt Brecht, Hermann Hesse oder Max Frisch noch Jahrzehnte weltweit verkaufen. Eine Schallplattenfirma kann nur dann Künstler langfristig und über mehrere Albenveröffentlichungen aufbauen, wenn sie auch langfristige Verwertungsmöglichkeiten des Backkatalogs besitzt. Eine Verkürzung von Schutzfristen würde die Vielzahl von wertschöpfenden

Neuerscheinungen und damit die kulturelle Vielfalt in Deutschland verringern.

2. Investitionen

Die Ungewissheit darüber, wie lange ein Werk geschützt ist, wird dazu führen, dass man nach dem Prinzip der kaufmännischen Vorsicht von einer kurzen Schutzfrist ausgeht, und die Investitionen entsprechend geringer ausfallen werden. Ein Regelungssystem, das sich der Zielsetzung verschrieben hat Kreativität zu fördern, sollte vor allem die Wertschöpfung mit wirtschaftlich relevanten kreativen Inhalten nicht nochmals schwächer stellen. Die bereits u. a. durch die weit verbreitete Piraterie aktuell eingeschränkte Existenzgrundlage von Urhebern und Verwertern sollte nicht noch durch unnötige staatliche Regulierung weiter eingeschränkt werden.

3. Geringe Praktikabilität

Eine staatliche bzw. staatlich eingesetzte Stelle ist aus unserer Sicht mit den Schutzfristenberechnungen schnell überfordert. Dies zeigt sich z. B. an der jahrelangen Verfahrensdauer bei Schiedsverfahren vor dem Deutschen Patent- und Markenamt zur angemessenen Vergütung, bei denen ebenfalls ausführliche empirische Gutachten, Preisüberlegungen, etc. erforderlich sind. Außerdem ist die demokratische Legitimation solcher Stellen oder Gremien fraglich. Schutzfristverkürzungen sollten, wenn überhaupt, vom Gesetzgeber beschlossen werden.

4. Unternutzung

Eine drastische Unternutzung ist im digitalen Zeitalter unwahrscheinlich, da die Kosten für das langfristige

Bereithalten der Güter deutlich geringer sind als früher. Lagerhaltung, neue Auflagen, Fertigungskosten, etc. sind bei digitalen Gütern wie eBooks, oder auf Plattformen wie iTunes etc. nicht erforderlich. Deswegen ist die These zweifelhaft, man müsse mit einer notwendigen Schutzdauerverkürzung der Unternutzung von Kulturgütern vorbeugen. Auf dieser These fußt jedoch ein wesentlicher Teil der Legitimation der Schutzfristenverkürzung. Wir meinen, dass sich die Problematik einer möglicherweise gegenwärtig bestehenden Unternutzung von Werken, wie historischen Film- und Buchwerken, durch die Digitalisierung auch ohne künstliche Regulierung automatisch egalisieren wird.

■ VI. Alternativen

Aufgrund der organisatorisch bedingten extrem knappen Zeitzuweisung für diese Replik kann unsere Alternativenübersicht zu diesem Zeitpunkt nicht viel mehr als eine grobe Skizze sein.

Auch wir »*Dissenter*« halten es für notwendig, die Effizienz von individuell ausgehandelten Transaktionen zu überdenken, und z. B. den Einsatz von Mikro-Payment-Systemen zu fördern. Realistischer als die vorgeschlagenen Schutzfristenverkürzungen erscheinen uns Alternativen, die weiterhin langfristige Investitionen in Kulturgüter wie Filme, Bücher und Musik, und auch eine Mischkalkulation der Verwerter ermöglichen. Dabei sollten Modelle der zentralen (»*kollektiven*«) Lizenzierung von Rechten mittels Verwertungsgesellschaften oder Rechte-Pools aber nur dann und nur insoweit durch Urheberrechtsreformen propagiert werden, wenn Einzeltransaktionen

nicht erfolgen bzw. ineffektiv sind, oder wenn die Rechteinhaber freiwillig die Wahrnehmung ihrer Rechte zentralisieren wollen. Ein Beispiel für eine gesetzlich vorgeschriebene Lizenzierung über Verwertungsgesellschaften könnte die Problematik der »*verwaisten*« und vergriffenen Bücher sein. Verwaiste oder vergriffene Bücher online zugänglich zu machen, läge im gesellschaftlichen Interesse, weil es die Vielfalt des Angebots erhöhen würde. Bevor der Gesetzgeber hier tätig wird, sollten aber aussagekräftige empirische Daten vorliegen, nicht bloß ein diffuses Gefühl einer angeblichen Ineffizienz. Es ist gerade bei der Begründung eines solchen Leitlinienansatzes wichtig, eine möglicherweise suboptimale Anlage des Schutzansatzes des bestehenden Urheberrechts genau zu begründen und idealerweise empirisch validiert herzuleiten. Dies ist jedoch im Leitlinienpapier unseres Erachtens nach nicht geschehen.

Darüber hinaus wurde im Rahmen des *Co:laboratory* auch immer wieder die Durchsetzungsproblematik thematisiert, die viele Experten vielleicht als das akuteste Problem des Urheberrechts ansahen. Der kritisierte Leitlinien-Ansatz bietet hier keine Lösungsvorschläge, die das unserer Meinung nach zentrale Durchsetzungsproblem reflektierten. Ein wesentliches Thema, das im *Co:laboratory*-Diskussionsforum ebenso leidenschaftlich wie auch kontrovers diskutiert wurde, fand im Leitlinienpapier keinen Niederschlag.

Letztendlich wurde im *Co:laboratory* mehrfach eine deutliche Vereinfachung des Urheberrechts in Richtung einer nutzerverständlichen Ausgestaltung gefordert, wie sie zum Beispiel das »*Creative Commons*« System leistet. Theoretisch könnte die Nutzerfreundlichkeit und leichte Verständlichkeit des Creative Commons-Systems auch auf weitere urheberrechtliche

Verwertungsarten ausgedehnt werden. Denn nur wenn das Urheberrecht hinreichend verständlich ist, kann es in den Augen der Nutzer auch legitim sein. Die vorgeschlagene komplexe Schutzfristenverkürzung, die alleine auf der Ebene der Auswertungsfristen nun mit drei neuen Achsen operiert, sowie die Aufweichung der das Rechtsgut grundlegend legitimierenden Prinzipien bewirken aus unserer Sicht das Gegenteil.

8. Copyrighting Social Production: Policy Advice for the 21st Century

Verfasst von: Jeannette Dietrich, Niva Elkin-Koren, Jeanette Hofmann, Fred von Lohmann, Philipp Müller, Max Senges

Historically, social production, as a way of producing goods and services that relies on self-organizing communities of individuals coming together to produce a shared outcome has always existed. Whether one considers the 17th Century idea of the invisible college, or the 20th century example of Sing-along-Messiahs', it is clear that where creative work is concerned, much of it has always been the product of collaborative social activities that fall outside the commercial, professional realm. Today, however, new transaction cost reducing technologies and the social arrangements enabled by these technologies are making existing creative communities more visible and inspire millions of new participants to co-produce creatively. Social production has become mainstreamed: Wikipedia, Linux, or Apache are just the tip of the iceberg. One can already see the dramatic impact that new technologies can have on the creative output of amateurs and professionals alike. Consider YouTube, where more than 35 hours of video are uploaded each minute. There is no question that the existence of inexpensive video cameras and free, easy-to-use distribution platforms like YouTube, have been instrumental in encouraging an enormous amount of new creative activity that would otherwise not have occurred. Inventions and new ideas are developed at a faster pace since entrepreneurs and scientists can use a vast array of information shared over the Internet and can collaborate easily across borders. Developing a legal framework that enables and fosters the organization of social production is of increasing importance to policy makers in our knowledge societies.

■ Copyright and Social Production

The purpose of copyright law is to encourage the production of creative works and make them widely accessible to the public. This encompasses not just the production of commercial, professional works that have dominated the attention of the twentieth century, but also the increasingly important realm of more informal, amateur social production. However, copyright law has traditionally focused on the needs of commercial, professional creators and the distribution networks that undergird them. Our intellectual property rights regimes and organizational cultures have not yet been adapted to facilitate social production and its results. The General Public License (GPL), Creative Commons, and other open licensing models are creative *»hacks«* to our existing *»one-person, one-product«* intellectual property rights framework. Additional rethinking is necessary in light of the widespread incorporation of social production into our network economies and societies. As social production gains in prominence, we need to adjust intellectual property protection to foster and accommodate these new forms of creativity.

In order to support and encourage the continued growth of social production as an important part of our cultural landscape, copyright law needs to recognize and adapt to the importance of this new mode of creativity. In fact, experience indicates that copyright law may be a decisive factor in the future successes or failures of this approach. Fashioning copyright rules properly will further encourage the growth and development of social production; overly rigid or outdated copyright laws, in contrast, may artificially constrain the growth of this important new form of expression. In order to foster the

development of social production, a well-functioning copyright framework should be based on the following principles:

- Foster platforms for social production. Encourage the development and deployment of low-cost, democratic technologies and services that serve as open platforms for socially produced media. Without low-cost technologies and platforms for distribution, there would be far less of the socially produced media we see today. Accordingly, the manner in which copyright law effects these technologies and services is a crucial ingredient. Sensible boundaries for secondary liability, for example, are an important element, whether in the form of *»safe harbors«* or limits on the scope of secondary liability doctrines. Examining the remedial scheme faced by technologists is also an important part of the puzzle.
- Create a culture of creativity. Identify areas of social production that are unintentionally chilled by existing copyright laws and take steps to reform the law. Here, the example of *»remix culture«* is an important area for additional research. It is entirely natural for social production to focus on remixing existing cultural objects in the course of creating new, transformative expressions. For example, a group of more than 140 fans of the Lord of the Rings films worked over the course of two years to produce *The Hunt For Gollum*, a 40-minute film based on the J. R. R. Tolkien story. Existing copyright norms are often a poor fit for this sort of new creative reality. The threat of expensive litigation or statutory damages, for example, can chill creative communities, keeping them *»underground«* even in the absence of any expressed interest by copyright owners to crack down on them. Consider, for example, the *»vidding«* community, which has long worried about its

status under copyright law, and has avoided broader distribution for many years, notwithstanding the absence of actual legal action against creators.

- Build flexibility into the system. Copyright law has through a variety of mechanisms favored concepts of unitary ownership, often in an understandable desire to reduce transaction costs. However, many communities of social production are radically decentralized, collaborative efforts, for which existing modalities are a poor fit. For example, many in the open source software world have been forced into a regime of assignment formalities in order to adequately protect their interests using copyright law. Policy-makers should consider how legal norms might reflect and support the organic arrangements developed by creative communities themselves.
- Facilitate mechanisms for governing of the outcome of collaborative efforts. Copyright law simply defines the rights of owners against non-owners. It does not define the rights and duties of collaborators towards one another. Social production raises a whole set of issues regarding the use and commercial exploitation of the output of joint efforts. For instance, who has the right to edit and transform a work created by many? What rights does each contributor have in her contributions? What rights does she have in the outcome as a whole? Can users change, edit, transfer or distribute such collaborative output? Can they sell it as a standalone? It is very difficult to reach agreement on those issues, especially in large-scale collaboration. Licensing frameworks such as Creative Commons or the GPL provide only partial solutions. Copyright law should enable communities of collaborators to reach agreement on these issues by offering a set of default rules.



9. Abstracts

9.1

Copyright and Innovation Policy

Policy advice for a copyright law that encourages the production of creative works and makes them widely accessible to the public.

Verfasst von: Fred von Lohmann

Copyright's history has always been bound up with new technologies, beginning with the printing press. But for most of that history, copyright has been primarily conceived of as a law of author's rights. Copyright's impact on technology innovation has been overlooked, or seen as a secondary concern.

Yet copyright law has had an increasingly important role in shaping innovation policy. During the 1970s, copyright law began to shift its attention from regulating those who misuse technologies to infringe copyright to the technologies themselves. Examples of this include the lawsuits in Germany against Grundig for tape recorders and in the U.S. against the Sony Betamax video recorder. More recently, implementation of the WIPO Copyright Treaty has created a set of laws that protect various digital rights management technologies.

But copyright has perhaps had the most direct impact on innovation where Internet technologies are concerned. For example, much of what we take for granted on the Internet today – search engines, the World Wide Web, usergenerated content sites like YouTube, and social media sites like Facebook – all could not exist without carefully crafted limitations and exceptions to

copyright law. The availability of relatively clear limitations and exceptions, moreover, likely contributed to the development of Internet companies in Silicon Valley.

In short, the Internet we have today is a function of the copyright laws we have chosen. At the same time, the opportunities for the creators of tomorrow are a function of the technologies being developed today.

From an author's rights point of view, technology innovation has been a crucial contributor to creativity. In fact, for the entire 20th century, new technologies initially opposed by copyright industries proved ultimately to be enormously beneficial to creators, growing new audiences and markets. For example, the player piano eventually became the phonograph, which became the basis for the recorded music industry. Similarly, the video cassette recorder created the foundation for the home video market.

Unfortunately, it can be difficult to see the potential benefits of a new technology upon its initial introduction, particularly where those technologies may disrupt existing market arrangements. As a result, many new technologies are met with opposition, including legal challenges. The experiences of the 20th century – with the player piano, broadcast radio, photocopiers, audio cassette recorders, cable television, and VCRs – teach that if copyright law can accommodate new technologies, creators and innovators alike are made better off. Certainly today new Internet technologies are inspiring more people than ever to engage in and share the results of creative activity. At YouTube, more than 35 hours of video are uploaded each minute. At Flickr, more than 5 billion photographs have been shared. On Blogger, more than 500 million words have been written. So, if we accept for a

moment that copyright law shapes innovation in many areas of technology, particularly digital technologies of reproduction and distribution, how should this inform our thinking about copyright policy? The following areas require more of our attention:

- **Intermediary liability**

This is the most crucial area where copyright law and innovation policy intersect. New technologies today empower citizens to do many things, including infringe copyrights. When will the innovator be held liable for the activities of users? The answer to this question will determine where innovators will and will not invest their energies.

- **Remedies**

An emphasis on enforcement and deterrence in copyright law has yielded remedies that are more and more punitive, including statutory damages (mandatory damages unrelated to actual harm) and criminal sanctions. These punitive remedies can chill innovation if applied over-broadly.

- **Fostering Legitimate Markets**

Copyright policy must think more about how to encourage experimentation in the authorized market, which is the best hope for overcoming piracy and benefiting creators. For example, how can we create more efficient licensing markets? Would additional investment in publicly accessible rights ownership databases help? What about orphan works? By addressing these questions, we can increase the speed and scale of the authorized market, which in turn will compete more effectively with unauthorized alternatives.

- **Encourage New Innovators**

It is very difficult to know which new innovations will prove successful. Accordingly, we need an innovation environment that encourages *»1,000 flowers to bloom«* in hopes that a few will thrive. A *»permission first«* legal environment undermines this kind of fertile experimentation. How can copyright law accommodate a *»permission later«* approach, while continuing to protect creators?

For the past 100 years, new technologies that have initially been seen as dangerous to copyright have ultimately been beneficial to creators. There is no reason to think that the Internet will prove to be an exception to this rule. But in order to foster both creativity and innovation, we must make efforts to understand the intersection between these two public priorities.

9.2

Beyond Exclusivity: Challenges for Copyright in the Era of User Generated Content

Verfasst von: Niva Elkin-Koren

Historically, copyright law has developed as a legal regime which was tailored to address the needs of the publishing industry, and, later, of the content industry. Digital networks are fundamentally transforming the production and distribution of content in ways that challenge the basic tenets of copyright law. This presentation seeks to highlight some of these changes and to outline the implications for copyright policy.

User Generated Content (UGC), which is emerging alongside the industrial production of content, is transforming the mechanisms for producing and sharing cultural goods. Users-authors are generating original content and at the same time are also re-using content originated by others. The low cost of coordination further enables users to collaborate, at various levels, in producing new content. Production and distribution of content are facilitated by online platforms which enable users to share content with one another and to collaborate in producing new works.

The rise of UGC and social production opens up some important opportunities for participation in cultural production and political discourse. The main challenge for copyright law in this era is, therefore, to take advantage of these new opportunities and avoid some of the new threats to competition and open information flow.

Copyright law fails to promote UGC and social production. The flourishing of UGC required elaborated licensing strategies that sought to address some of the deficiencies of the current regime (e.g., the GPL and Creative Commons licensing scheme). The tenets of copyright law stand in fundamental tension with social production. One reason is that the exclusivity, which is the essence of copyright, is sometimes unnecessary and may often undermine social motivation and collaborative production. Users-authors have a special interest in appropriating and sharing creative works and take advantage of the greater capabilities to act upon creative materials. Amateur users will often lack the knowledge and necessary funds to secure a license or to manage the licensing of their own works. Moreover, the reliance on exclusive rights in the digital distribution scene is raising new concerns regarding the competitiveness and openness of future information markets. The distribution of UGC is facilitated by online platforms and, therefore, it is vulnerable to lock-in by technical standards. In this context, copyright is sometimes applied to tie together content and hardware (e.g., iTunes, the eBooks wars of Amazon v. Apple).

Another reason why copyright law does not facilitate social production is that it fails to address the special needs of large-scale collaborative initiatives. Copyright law is focused on the sovereignty of the author/owner. It is primarily designed to regulate the relationships of a single owner with other non-owners. Social production, by contrast, requires us to articulate a matrix of relationships between the individual, the facilitating platform and the communities and crowds which are involved in social production. The transition from industrial production to social production transforms the social relations

associated with the production of content and therefore requires adjustment of the legal institutions.

Copyright law, which was designed to serve the needs of the culture industry, should be tailored to facilitate UGC and social production. One way to do it is to reconsider the fundamental structure of copyright, which is based on exclusivity and central control. In this context it is necessary to explore new mechanisms which would permit digital re-distribution of published works, subject to the duty to share revenues extracted from such distribution with the original author. This will not only facilitate UGC but also remove some impediments to competition.

Another challenge is to cultivate collaboration, by creating a set of default rules, which would assist communities in deciding how to govern their joint works. Such rules should address a personal non-commercial use exemption, the issue of attribution, and the mechanisms to guarantee for each individual contributor voice and exit.



10. Knowledge Base

Zum Auftakt der 3. Initiative des *Co:laboratory* übermittelten die teilnehmenden Experten einige Links zu interessanten Texten über das Thema. Diese geben wir Ihnen, locker gruppiert nach Schwerpunkten, als Literaturliste an die Hand. Auf unserer Website finden Sie eine ausführlichere Version der Einträge.

■ Musikindustrie

- *Goldhaber, M. (2000)*
Die Napster-Revolution und das Gesetz, Heise.de, 1. Oktober 2000
www.heise.de/tp/r4/artikel/8/8828/1.html
- *Kreutzer, T. et. al. (2010)*
Die Sicherheit der Musik im Netz wird auch am Hindukusch verteidigt
In: Copy.Right.Now! Plädoyers für ein zukunftstaugliches Urheberrecht.
Heinrich Böll Stiftung, Schriftenreihe zu Bildung und Kultur, Band 4, S. 98 ff.
www.boell.de/downloads/2010-04-copy_right_now_zukunft_urheberecht.pdf
- *Masnick, M. (2009)*
CwF + RtB = Techdirt. techdirt.com, 20. Juli 2010
www.techdirt.com/articles/20090719/2246525598.shtml
- *McCandless, et. al. (2010)*
How much do music artists earn online?
Information is Beautiful, 13. April 2010
www.informationisbeautiful.net/2010/how-much-do-music-artists-earn-online

- *Page, W. & Carey, C. (2008)*
Adding up the music industry for 2008.
Economic Insight, Issue 15, 20. Juli 2009
[www.prsformusic.com/creators/news/research/Documents/Will%20Page%20and%20Chris%20Carey%20\(2009\)%20Adding%20Up%20The%20Music%20Industry%20for%202008.pdf](http://www.prsformusic.com/creators/news/research/Documents/Will%20Page%20and%20Chris%20Carey%20(2009)%20Adding%20Up%20The%20Music%20Industry%20for%202008.pdf)
- *Schulz, S. (2010)*
Das Internet, ein Armenhaus für Musiker, Spiegel Online, 19. April 2010
www.spiegel.de/wirtschaft/unternehmen/0,1518,689372,00.htm
- *The Economist (2010)*
Having a Ball, 7. Oktober 2010
www.economist.com/node/17199460
- *Weiss, M. (2009)*
OPTIMISMUS UND MIDEM: Beispiele erfolgreicher alternativer Erlösmodelle für Musiker, Netzwertig.com, 23. Januar 2009
<http://netzwertig.com/2009/01/23/optimismus-und-midem-beispiele-erfolgreicher-alternativer-erloesmodelle-fuer-musiker>

■ Leistungsschutzrecht

- *Ehmann, T. (2009)*

Erforderlichkeit eines Leistungsschutzrechts für Presseverleger

Kommunikation & Recht, 2009, Beilage 2/09

<http://www.jusmeum.de/document/845f0a0ff132eb479d5d32e7aa7a5337>

- *Meyer-Lucht, R. (2010)*

Kein Druck, kein Zwang – Wie liberal ist eine Leistungsschutz-Pauschalabgabe? 15. September 2010

<http://carta.info/33846/kein-druck-kein-zwang-wie-liberal-ist-eine-leistungsschutz-pauschalgebuehr>

- *Nolte, G. (2010)*

Zur Forderung der Presseverleger nach Einführung eines speziellen Leistungsschutzrechts – Eine kritische Auseinandersetzung ZGE/IPJ 2 (2010), S. 165–195

www.taylorwessing.com/uploads/tx_siruplawyermanagement/Mohr_ZGE_02_2_165-195.pdf

■ Kulturflatrate

- *Meyer-Lucht, R. (2009)*

Markt- oder Allmendewirtschaft: Worum es bei der Kulturflatrate eigentlich geht, Carta, 17. Juni 2009

<http://carta.info/10584/markt-oder-allmendewirtschaft-worum-es-bei-der-kulturflatrate-eigentlich-geht>

- *Meyer-Lucht, R. (2010)*
Die Vogel-Strauß-Debatte um die Kulturflatrate, Carta, 28. März 2010
<http://carta.info/24713/kulturflatrate-vogel-strauss-debatte>
- *Truepel, H. & Passek, O. (2009)*
Europäische Kulturflatrate: Don Quichotte in der digitalen Welt?
Carta, 16. Juni 2009
<http://carta.info/11308/europaeische-kulturflatrate-don-quichotte-in-der-digitalen-welt>
- *Truepel, H. & Passek, O. (2009)*
Die Kulturflatrate als ökonomisches Modell, The European, 18. Oktober 2009
www.theeuropean.de/passek/1339-geld-fuer-kuenstler

■ User-Generated Content

- *Elkin-Koren, N. (2009)*
Governing Access to Users-Generated-Content: The Changing Nature of Private Ordering in Digital Networks, in: Brousseau et. al. (eds.), GOVERNANCE, REGULATIONS AND POWERS ON THE INTERNET, Cambridge UP, 2009
http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1321164
- *Hartmann, A. (2010)*
Unterlassungsansprüche im Internet – Störerhaftung für nutzergenerierte Inhalte, Schriftenreihe Information und Recht, Band 75, München: C. H. Beck, 2009
www.jusmeum.de/document/6a0f07f48e703a23480d7a4497a4c3cb

■ Remixes, Mash-ups, Verwertungsrechte

- *Deutsche Kinematek. (2007)*
Im Schatten der Verwertungsinteressen, Symposium, 13./14. September 2007
www.kinematheksverbund.de/Symp2007-09-13/symp2007-09-13.html
- *Fitzgerald, B. & O'Brien, D. (2006)*
Mashups, remixes and copyright law, Internet Law Bulletin 9 (2): pp. 17–19
<http://eprints.qut.edu.au/4239/1/4239.pdf>
- *Lessig, L. (2008)*
Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy
 Penguin: New York
<http://remix.lessig.org>
- *Lessig, L. (2010)*
For The Love of Culture, The New Republic, 26. Januar 2010
www.tnr.com/article/the-love-culture
- *Lethem, J. (2007)*
The Ecstasy of Influence: A Plagiarism, Harper's Magazine, February 2007
<http://harpers.org/archive/2007/02/0081387>

■ Urheberrecht & Reform

- *Dreier, T. (2010)*
Stellungnahme vor der Enquete Kommission Internet und Digitale Gesellschaft, Anhörung vom 29. November 2010
www.bundestag.de/internetenquete/dokumentation/2010/Sitzungen/20101129/A-Drs__17_24_009_A_-_Stellungnahme_Prof__Dreier.pdf

- *Hilty, R. (2006)*
Sündenbock Urheberrecht? Geistiges Eigentum und Gemeinfreiheit
 – Symposium zur Eröffnung des Graduiertenkollegs der Rechts- und Wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät der Universität Bayreuth, 5. Mai 2006
- *Kuhlen, R. (2008)*
Erfolgreiches Scheitern – eine Götterdämmerung des Urheberrechts?
 Boizenburg: Werner Hülsbusch
www.kuhlen.name/MATERIALIEN/RK2008_ONLINE/files/HI48_Kuhlen_Urheberrecht.pdf
- *Mönikes, J. (2010)*
Anmerkungen zum Diskussionspapier »Nutzerorientierte Ausrichtung des Urheberrechts« des Hamburger Justizsenators Till Steffen
 (Bündnis 90/DIE GRÜNEN), Moenikes.de, 19. März 2010
www.moenikes.de/ITC/2010/03/19/anmerkungen-zum-diskussionspapier-%e2%80%9enutzerorientierte-ausrichtung-des-urheberrechts%e2%80%9c-des-hamburger-justizsenators-till-steffen-bundnis-90die-gruenen
- *Mönikes, J. (2010)*
Das Internet als neuer Raum für Recht und Politik:
Workshop Politikkongress, Moenikes.de, 26. November 2010
www.moenikes.de/ITC/2010/11/26/das-internet-als-neuer-raum-fur-recht-und-politik-workshop-politikkongress-2010
- *Oberndörfer, P. (2005)*
Die philosophische Grundlage des Urheberrechts
 UFITA-Schriftenreihe, Schriftenreihe des Archivs für Urheber- und Medienrecht, Band 228, Nomos: Baden-Baden.

- *Posset, M. & Höffer, E. (2010)*
Wem nutzt das Urheberrecht (Interview in 2 Teilen)
Telepolis, 20. August 2010
www.heise.de/tp/r4/artikel/33/33092/1.html
- *Schwartmann, R. (2010)*
Urheberrecht und Verfassung, ProMedia 1/2011
www.promedia-berlin.de/fileadmin/Archiv/2011/01/promedia201101-online02.pdf
- *Steffen, T. (2010)*
Diskussionspapier Nutzerorientiertest Urbheberrecht
Hamburg.de, 12. März 2010
www.hamburg.de/themen-und-aktuelles/2164812/2010-03-12-jb-urheberrecht.html
- *Wöbken, H. (2010)*
Bewertung von privaten und gewerblichen Urheberrechtsverletzungen
IFSE, 11. November 2010
<http://blog.ifse.de/?p=191>
- *Wunsch-Vincent, S. (2010)*
Stellungnahme vor der Enquete Kommission Internet und Digitale Gesellschaft, Anhörung vom 29. November 2010
www.bundestag.de/internetenquete/dokumentation/2010/Sitzungen/20101129/A-Drs__17_24_009_G-_Stellungnahme_Dr__Wunsch-Vincent.pdf

■ Copyright (international)

- *Akerlof, et. al. (2002)*

Brief of G. A. Akerlof et. al. as Amici Curiae in Support of Petitioners

United States Supreme Court, May 20, 2002

<http://cyber.law.harvard.edu/openlaw/eldredvashcroft/supct/amici/economists.pdf>

- *Barron, A. (2010)*

Copyright Infringement, »Free-Riding« and the Lifeworld

LSE Legal Studies Working Paper, No. 17/2008, In: Bently, et. al. Copyright and Piracy: An Interdisciplinary Critique, Cambridge: Cambridge: UP, 2010

http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1280893

- *Biba et. al. (2010)*

Piracy: An Objective View, TeleRead, 23. November 2010

www.teleread.com/copy-right/piracy-an-objective-view

- *Doctorow, C. (2010)*

What do we want copyright to do? The Guardian, 23. November 2010

www.guardian.co.uk/technology/2010/nov/23/copyright-digital-rights-cory-doctorow

- *Geiger, et. al. (2008)*

Declaration – A balanced interpretation of the »three-step-test« in copyright law, Max Planck Institute

www.ip.mpg.de/shared/data/pdf/declaration_three_step_test_final_english.pdf

- *Kretschmer, M., Derclaye, E., Favale, M. & Watt (2010)*
The relationship between copyright and contract law · Strategic Advisory Board for Intellectual Property Policy. 2010 (4), London
<http://eprints.bournemouth.ac.uk/16091/>
- *Landes, W. M. & Posner, R. A. (1989)*
An Economic Analysis of Copyright Law
 18 J. Leg. Stud. S. 325, 325–33, 345–53 (1989)
<http://cyber.law.harvard.edu/IPCoop/89land1.html>
- *Liebowitz, S. & Margolis, S. (2005)*
Seventeen Famous Economists Weigh in on Copyright: the Role of Theory, Empirics, and Network Effects
 Harvard Journal of Law & Technology, Vol. 18, Number 2, Spring 2005
<http://jolt.law.harvard.edu/articles/pdf/v18/18HarvJLTech435.pdf>
- *Pollock, R. (2007)*
Forever Minus a Day? Some Theory and Empirics of Optimal Copyright
 Unpublished, MPRA Paper, No. 5024, Februar 2007
<http://mpa.ub.uni-muenchen.de/5024>
- *Samuelson, P. (2010)*
The Google Book Settlement as Copyright Reform, Wisconsin Law Review, Forthcoming, UC Berkeley Public Law Research Paper, No. 1683589
http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1683589

- *The Economist* (2010)
Copyright and Wrong, 8. April 2010
www.economist.com/node/15868004

■ Wissenschaft und Open Access

- *Burgelman, J.-C., Bogdanowicz, M. & Osimo, D. (2010)*
Science 2.0 (change will happen ...)
First Monday, Volume 15, Number 7–5, July 2010
<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2961/2573>
- *Max Planck Society. (2003)*
Berliner Erklärung über den offenen Zugang zu wissenschaftlichem Wissen, 22. Oktober 2003
<http://oa.mpg.de/lang/en-uk/berlin-prozess/berliner-erklarung>
- *McCafferty, D. (2010)*
Should Code Be Released, Communications of the ACM, Oktober 2010
<http://cacm.acm.org/magazines/2010/10/99494-should-code-be-released/abstract>
- *Merton, R. K. (1972)*
Wissenschaftliche Entwicklung als sozialer Prozess
In: Weingärtner, P. (Ed.), *Wissenschaftssoziologie I*,
Wissenschaftliche Entwicklung als sozialer Prozeß.
Athenäum: Frankfurt am Main, S. 45–59

- *Poynder, R. (2010)*

The Impact of Open Notebook Science

Information Today, Vol. 27, No. 8, September 2010

www.infoday.com/it/sep10/Poynder.shtml

- *Steinhauer, E. W. (2010)*

Das Recht auf Sichtbarkeit – Überlegungen zu Open Access und Wissenschaftsfreiheit, Münster: MV Wissenschaft

www.jusmeum.de/document/5e47d38cd75c3b667d7460f0a8c781cd

■ Crowdsourcing/Crowdfunding

- *Belleflamme, P., Lambert, T. & Schwienbacher, A. (2011)*

Crowdfunding: Tapping the Right Crowd, Revised Edition, 13. Februar 2011

http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1578175#1436582

- *Kressner, T. (2010)*

Die Geschichte des Crowdfundings, StartNext.de, 24. November 2010

<http://www.startnext.de/Blog/Blog-Detailseite/b/>

Die-Geschichte-des-Crowdfundings-98

■ Europa

- *Bently, et. al. (2010)*
The European Copyright Code, The Wittem Group, 26. April 2010
www.copyrightcode.eu
- *Europäische Kommission. (2008)*
Grünbuch. Urheberrechte in der Wissensgesellschaft
http://ec.europa.eu/internal_market/copyright/docs/copyright-info/greenpaper_de.pdf
- *Kleist et. al. (Eds.) (2010)*
Europäisches und nationales Medienrecht im Dialog, (Festschrift)
Schriftenreihe des Instituts für Europäisches Medienrecht (EMR),
Bd. 40, Nomos: Baden-Baden
www.emr-sb.de/news/Flyer_Band_40_Kleist_2246.pdf

■ Informations-, Innovations- und Wissensgesellschaft

- *Barlow, J. P. (1998)*
Economy of Ideas, Wired, Issue 2.03, March 1994
www.wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas_pr.html
- *Bollier, D. (2009)*
Viral Spiral: How the Commoners Built a Digital Republic of Their Own, New York: New Press
<http://viralspiral.cc>
- *Bootlab e. V. (2007)*
The Oil of the 21st Century (Konferenz)
<http://oil21.org/pdf/conference.pdf>
- *Capurro, R. (2001)*
Informationsgerechtigkeit – Zwischen Selbstkontrolle und Weltinformationsordnung, Zuerst erschienen in: medien praktisch, Zeitschrift für Medienpädagogik, Heft 4/98, S. 42–44
www.capurro.de/infoger.htm
- *Djordjevic et. al. (2009)*
Arbeit 2.0. Urheberrecht und kreatives Schaffen in der digitalen Welt. Abschlussbericht
<http://irights.info/fileadmin/texte/material/Abschlussbericht.pdf>

- *Dobusch, L. (2010)*
Urheberrecht und die Kulturtechniken der digitalen Revolution
 Berliner Republik, 5/2010
www.b-republik.de/aktuelle-ausgabe/urheberrecht-und-die-kulturtechniken-der-digitalen-revolution
- *Drossou, O., Krempl, S. & Poltermann, A. (eds.) (2006)*
Die wunderbare Wissensvermehrung. Wie Open Innovation unsere Welt revolutioniert, Hannover: Heise Verlag
www.heise.de/tp/r4/buch/buch_23.html
- *Leadbeater, C. (2008)*
We-think: Mass innovation, not mass production: The Power of Mass Creativity, Profile: London
www.wethinkthebook.net/home.aspx
- *Patekari, S., Franzini, L. & Drummond, S. (2010)*
The Future of Libraries
<http://ourfuturelibrary.wordpress.com/about>
- *Shapiro, C. & Varian, H. R. (1999)*
Information Rules – A Strategic Guide to the Network Economy
 Boston: Harvard Business Press
www.inforules.com

- *The Economist* (2010)
The Wiki Way, 23. September 2010
www.economist.com/node/17091709?story_id=17091709

- *UN Conference on Trade and Development* (2010)
UNCTAD Information Economy Report, 14. Oktober 2010
www.unctad.org/templates/webflyer.asp?docid=13912&intItemID=2068&lang=1

- *van Gompel, S.* (2009)
Formalities in the Digital Era, in: Bently, L., Suthersanen, U. & Torremans, P. (Hrsg.) (2010), *Global Copyright: Three Hundred Years Since the Statute of Anne*, from 1709 to Cyberspace, Cheltenham: Edward Elgar, p. 395–424
www.ivir.nl/publications/vangompel/Formalities_in_the_digital_era.pdf

- *von Hippel, E.* (2005)
Democratizing Innovation, Boston: MIT Press
<http://web.mit.edu/evhippel/www/democ1.htm>

- *Wöbken, H.* (2010)
Wer nicht experimentiert, verliert – über das Ende der Branchengrenzen in der Kreativwirtschaft, IFSE, 17. Juni 2010
<http://blog.ifse.de/?p=26>

- *Wöbken, H.* (2010)
Digitale Mentalität der Webaktiven, IFSE, 1. November 2010
<http://blog.ifse.de/?p=100>

■ Geistiges Eigentum

- *Mayer-Schoenberger, V. (2005)*

In Search of the Story: Narratives of Intellectual Property

Virginia Journals of Law & Technology, Fall 2005, Vol. 10, No. 11

www.vjolt.net/vol10/issue4/v10i4_a11-Mayer-Schonberger.pdf

■ Andere

- *Kretschmer, M. & Hardwick, P. (2007)*

Authors' earnings from copyright and non-copyright sources: A survey of 25,000 British and German writers, Centre for Intellectual Property Policy & Management, Bournemouth University, Dezember 2007

www.cippm.org.uk/publications/alcs/ACLS%20Full%20report.pdf

- *Lemley, M. A. (2010)*

Is the Sky Falling on the Content Industries?

Journal of Telecommunications and High Technology Law, Vol. 9, 2011,
Stanford Public Law Working, Paper No. 1656485, 10. August 2010

http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1656485

11. Expertenkreis

- **Steffen Albrecht** ist Soziologe und forscht zu den gesellschaftlichen Auswirkungen neuer Informations- und Kommunikationstechnologien. Am Medienzentrum der Technischen Universität Dresden untersucht er Möglichkeiten, informelles Lernen mit Hilfe von Social Software zu unterstützen. Bei ZebraLog arbeitet er gemeinsam mit Rechtswissenschaftlern, Informatikern und Software-Designern an Tools für die Unterstützung von Partizipation und Argumentation im Policy-Making-Prozess. Weitere Forschungsthemen: Politische Kommunikation, Risikokommunikation, Methoden der Onlineforschung.
- **Prof. Dr. Gabriele Beger** studierte Jura an der Humboldt Universität zu Berlin und leitet hauptberuflich die Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg. Nebenberuflich lehrt sie »*Bibliotheksrecht und Recht der Informationswirtschaft*« an der HU zu Berlin, der Universität Hamburg und an der FHS Potsdam. Ehrenamtlich ist sie als Interessenvertreterin für den Deutschen Bibliotheksverband (dbv) tätig, vor allem in Urheberrechtsfragen. Diese Tätigkeit beinhaltet ebenfalls ein Mandat in der Kultusministerkonferenz (KMK) und dem Deutschen Kulturrat, Fachausschuss Urheberrecht.
- **Dr. Christoph Bruch** studierte Politikwissenschaft in an der Johann Wolfgang Goethe Universität in Frankfurt/M. und an der Freien Universität Berlin. Seine Dissertation schrieb er über die Durchsetzung des Freedom of Information Act der USA. Nach beruflichen Stationen an der Freien Universität Berlin, dem Deutschen Institut für Urbanistik und als freiberuflicher Publizist leitet er seit April 2007 die Open Access Stelle der Max Planck Gesellschaft. Ehrenamtlich engagiert er sich bei einer Reihe von NGOs: Aktionsbündnis »*Urheberrecht für Bildung und Wissenschaft*«, EURALO-ICANN At Large Europe, Humanistischen Union, Mehr Demokratie und dem Stiftung Haus der Demokratie und Menschenrechte. Dabei nimmt sein Engagement für Informationsfreiheitsgesetze und direktdemokratische Beteiligungsformen eine herausragende Position ein.

- **Oliver Castendyk** studierte Rechtswissenschaften, Philosophie und Soziologie, gefolgt von einem MSc in London und der Promotion. Von 1991–1992 arbeitete er für die KirchGruppe, von 1992–2000 leitete er die Rechtsabteilung der ProSieben Media AG. Seit 2001 berät Oliver als selbständiger Rechtsanwalt Mandanten aus dem Bereich Filmproduktion, Rundfunk und Print, unter anderem den Verband der technischen Betriebe Film & Fernsehen (VTFF), und die Allianz deutscher Produzenten Film & Fernsehen. Daneben fungierte er zwischen 2001 und 2009 als Direktor des Erich Pommer Instituts für Medienrecht & Medienökonomie. 2004–2009 lehrte er außerdem Öffentliches und Privates Medienrecht an der Juristischen Fakultät der Universität Potsdam, im Rahmen eine auf fünf Jahre begrenzte Stiftungsprofessur für. Derzeit lehrt Oliver an der Bucerius Law School und der Hamburg Media School.

- **Per Christiansen** ist Rechtsanwalt im Medienrecht und gegenwärtig Visiting Research Fellow an der Graduate School for Media and Communications in Hamburg mit einem Forschungsprojekt zur Regulierung von multinationalen Medienunternehmen. Zuvor war er Leiter Recht und Personal der AOL-Gruppe in Deutschland. Er hat in Rechtswissenschaften promoviert und einen Abschluss in Regulierungswissenschaften an der LSE.

- **Daniel Dietrich**, geboren 1973 in Frankfurt am Main, studierte Politikwissenschaft, visuelle Kommunikation und Produktdesign in Frankfurt und Berlin. Er ist als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der TU Berlin im Fachbereich Informatik und Gesellschaft tätig. Er ist offizieller Repräsentant der Open Knowledge Foundation in Deutschland. Für die Open Knowledge Foundation ist er Projektkoordinator der Open Definition und der Arbeitsgruppe zu Open Government Data. Er ist Mitgründer und Vorstandsvorsitzender des Open Data Network, eines gemeinnützigen Vereins der sich für die Öffnung von Staat und Verwaltung, für transparentes Regierungs- und Verwaltungshandeln und für eine verstärkte Teilhabe und Zusammenarbeit der Bürger mit Staat und Verwaltung einsetzt.

- **Jeannette Dietrich** bewegt sich seit 2004 im Spannungsfeld von Künstlern, Nutzern, Entrepreneuren, Ingenieuren, Juristen und kommerziellen Rechteinhabern zwischen Warschau und Silicon Valley. Seit Juli 2010 betreut sie bei Google die rechtlichen Angelegenheiten von YouTube, wo sie einerseits konstruktiv Verträge mit Rechteinhabern wie Labels, Verlagen, Fernsehsendern, Filmstudios und Wertungsgesellschaften verhandelt und sich andererseits mit Rechtsstreitigkeiten auseinandersetzt, die sich um die rechtlichen Verantwortlichkeiten von Content-Hostingplattformen ranken. Vorher unterstützte sie Musikprojekte bei Berlins innovativstem Musik-Start-Up Soundcloud sowie das europäische und nordamerikanische Content-Geschäft von VeriSign, Inc., einschließlich VeriSigns damaliger Tochterfirma Jamba/Jamster. Auf diese spannenden Aufgaben stimmte sie sich mit dem Studium der Sport- und Rechtswissenschaften an den Universitäten Leipzig, Bayreuth, Berlin und Los Angeles ein.

- **Dr. Timo Ehmann** ist Rechtsanwalt in München, Gründer des Internet-StartUps www.JUSMEUM.de (eine Art Facebook zum Thema Recht) und Mitglied der Lenkungsgruppe des Aktionsbündnisses Urheberrecht für Bildung und Wissenschaft. Er hat am Max-Planck-Institut für Geistiges Eigentum zum Thema »*Wettbewerbsfreiheit und Investitionsschutz für Datenbanken*« bei Prof. Dr. Reto Hilty promoviert (erscheint 5/2011). Seine Veröffentlichungen betrafen unter anderem das Leistungsschutzrecht für Presseverleger (2009, m. E. Szilagyi), den Fall Hartplatzhelden (2009) und die Zweitverwertung von wissenschaftlichen Werken im Internet (2008, m. O. Fischer).

- **Dr. Tobias Ernst** ist Manager im Bereich Public Sector Consulting von PricewaterhouseCoopers AG und leitete zuvor das Projekt Moderne Regulierung der Bertelsmann Stiftung. Er hat über die elektronische Kommunikation in und mit der Verwaltung promoviert und war Lehrbeauftragter für das Recht der Informationswirtschaft, für nationales und internationales Telekommunikationsrecht, Medienrecht und IT-gestützte Gesetzgebung an der Universität Hamburg, der Brunswick European Law School und der TU Cottbus. Er publiziert u. a. zu den Themen Subsidiarität und Selbstverwaltung, eVergabe, eLearning und eDemocracy, u. a. in NJW und NVwZ. Sein besonderes Interesse gilt den Bezügen/Wechselwirkungen zwischen den verschiedenen Rechtsgebieten.

- **Dr. Arnd Haller** ist seit 2005 Leiter der Rechtsabteilung der Google Germany GmbH. Er ist zuständig für die rechtlichen Belange von Google in Nord- und Zentraleuropa und ist Mitglied der Geschäftsleitung. Zu seinen Haupttätigkeitsfeldern gehören der Gewerbliche Rechtsschutz, Urheberrecht und Wettbewerbsrecht, haftungsrechtliche Fragen, Datenschutz und Jugendschutz. Das BGH-Verfahren zur Google Bildersuche (*»Vorschaubilder«* – Az. IZR 69/08), die Diskussion um die Digitalisierung von Büchern, das Google Books Settlement sowie die Auseinandersetzungen um die Verantwortlichkeit von Videoplattformen für Urheberrechtsverletzungen zählen zu seinen täglichen Herausforderungen. Darüber hinaus ist Arnd Jugendschutzbeauftragter, Vorstandsmitglied der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimediaanbieter (FSM) und stellvertretender Vorsitzender von fragFINN e. V. Vor seiner Tätigkeit bei Google war er Rechtsanwalt in einer internationalen Kanzlei.

- **Dr. Natali Helberger** ist Senior Researcher am Institut für Informationsrecht, Universität Amsterdam. Sie ist Spezialistin in Fragen der (Europäischen) Medienregulierung, und ihr besonderes Interesse richtet sich auf die verändernde Rolle der Nutzer und die Folgen für Recht und Informationspolitik. Zurzeit befasst Natali sich mit einer EU Studie zum *»Digitalen Verbraucherrecht«*, und einer weiteren Studie zu Mediendiversität und alternativen Regulierungskonzepten.

- **Ulrich Herb** erlangte seinen Hochschulabschluss in Soziologie. Seit 2001 ist er an der Saarländischen Universitäts- und Landesbibliothek aktiv im Bereich OpenAccess/E-Publishing- und Wissenschaftskommunikation, betreut Drittmittelprojekt aus dem Bereich Wissenschaftskommunikation und ist in thematisch verwandten Arbeitsgruppen und Gremien aktiv. Freiberuflich lehrt er als Dozent in Informationswissenschaft an der HTW Chur und arbeitet freiberuflich als Journalist.

- **Stefan Herwig** ist seit 1998 Geschäftsführer eines kleinen Musiklabels namens *»Dependent«*. Er arbeitet seit 1995 zusätzlich in den Bereichen Management und Konzertbooking, und ist nebenbei DJ für elektronische Musik. Seit 2006 besinnt er sich seines kommunikationswissenschaftlichen Studiums an der Universität in Essen (Nebenfächer: Germanistik und Psychologie), um eine Antwort auf die Strukturkrise der Musikwirtschaft zu finden. Schon 2003 schrieb er zwei vielbeachtete Texte im Branchenmedium Musikwoche in dem er eine bessere Öffentlichkeitsarbeit

der Musikbranche forderte. Aufbauend auf seinen Erkenntnissen gründete er schließlich die Beratungsfirma Mindbase Strategic Consulting um Lösungen für die Kreativwirtschaft zu skizzieren. Er wohnt in Gelsenkirchen, mag Filme, Computerspiele und natürlich Musik.

- **Dr. Jeanette Hofmann**, Politikwissenschaftlerin, forscht zu den Themen Global Governance, Regulierung des Internet, Informationsgesellschaft und Wandel des Urheberrechts. Seit Herbst 2010 arbeitet sie wieder am Wissenschaftszentrum Berlin, davor drei Jahre an der London School of Economics and Political Science. Sie hat sich am UN Weltgipfel zur Informationsgesellschaft beteiligt und engagiert sich im Folgeprozess, vor allem in der Organisation des Internet Governance Forum. Sie ist als Sachverständige Mitglied der Enquete-Kommission Internet und Digitale Gesellschaft und dort stellvertretende Vorsitzende der Projektgruppe Urheberrecht. 2006 hat sie den Band »*Wissen und Eigentum*« herausgegeben. Derzeit beschäftigt sie sich mit Google Books, u. a. der Herausbildung neuer Verwertungsmodelle von Informationsgütern.

- **Dr. Kienle** ist Informatiker und forscht in den Bereichen Software Reverse Engineering, Web-basierte Technologien und virtuelle Welten und versucht dabei auch die Zusammenhänge mit diesen Bereichen und geistigem Eigentum besser zu verstehen. Er hat Abschlüsse von der Uni Stuttgart, UMass Dartmouth (USA) und Uni Viktoria (Kanada). Er ist jetzt Post-Doktorand bei der Mälardalen Universität in Schweden.

- **Dr. Paul Klimpel**, geboren 1970, studierte Jura in Bonn und München, wo er sich auch für Philosophie, Psychologie und Sozialwissenschaften an der Jesuitischen Hochschule für Philosophie einschrieb. Nach Abschluss des Philosophiestudiums 1998 kam er zum Referendariat nach Berlin, wo er an der Humboldt-Universität promovierte. Dr. Klimpel ist seit 2002 für die Deutsche Kinemathek tätig, deren Verwaltungsdirektor er 2006 wurde. Er ist Geschäftsführer des Netzwerks Mediatheken und engagiert sich in Gremien und Verbänden für eine Verbesserung der rechtlichen Rahmenbedingungen von Museen und Archiven, leitet die Arbeitsgruppe »*Recht*« im Kinematheksverbund, gehört dem Lenkungskreis des Aktionsbündnis Urheberrecht für Bildung und Wissenschaft an und berät den Deutschen Museumsbund.

- **Ulrich Klotz** studierte Elektrotechnik und Informatik an der TU Berlin. Nach Forschungs- und Entwicklungsarbeiten in Computerindustrie und Werkzeugmaschinenbau sowie wissenschaftlicher Tätigkeit an der TU Hamburg-Harburg befasste er sich seit den achtziger Jahren beim Vorstand der IG Metall mit dem Themenfeld Informationstechnik, Wissensgesellschaft, Unternehmensmodelle und Arbeitsformen der Zukunft sowie mit diesbezüglichen Fragen der Forschungs- und Technologiepolitik. Neben einer Stiftungsprofessur an der Hochschule für Gestaltung in Offenbach hatte er Lehraufträge an den Universitäten Hamburg, Bremen und Hannover. Als langjähriges Beiratsmitglied und Gutachter in div. Gremien des Bundesforschungsministeriums konzentrierte er sich auf forschungs-politische Konzepte für die Entwicklung und Erprobung neuer Arbeits- und Organisationsformen zur besseren Erschließung innovativer Potenziale. In einer Reihe von Beiräten und Aufsichtsräten begleitet er usktische Pilotprojekte zu diesem Thema. Zudem ist er Autor von zahlreichen, teilweise preisgekrönten Veröffentlichungen zum Themenfeld Arbeit, Technik und Innovation.

- **Dr. Kaya Köklü** arbeitet seit 2010 als Wissenschaftlicher Referent am Max-Planck-Institut für Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht in München. Er ist auch Panelist für Domainnamen-Streitigkeiten bei der World Intellectual Property Organisation in Genf und zudem als Rechtsanwalt und Fachanwalt für Gewerblichen Rechtsschutz in München zugelassen. Vor seiner Tätigkeit am Max-Planck-Institut arbeitete er als Rechtsanwalt in einer internationalen Wirtschaftskanzlei in Düsseldorf.

- **Dirk Krischenowski**, Jahrgang 1965, ist Biochemiker und Wirtschaftswissenschaftler. Er sammelte Erfahrung in internationalen Managementpositionen in der Life-Science-Industrie bei Novartis, Sanofi-Aventis sowie Bertelsmann und Netdoctor. Er war Gastdozent am Institut of Electronic Business (UdK Berlin) sowie Mitglied des European Commission e-Business W@tch Advisory Boards. Dirk begründete im Jahr 2004 mit der Initiative für die Stadt-Top-Level-Domain .berlin einen weltweiten Trend zu regionalen Namensräumen und war damit auch Mitinitiator des Verfahrens für neue Top-Level-Domains bei ICANN. Er arbeitet heute in verschiedenen Arbeitsgruppen bei ICANN mit und ist zudem bei den GeoTLD-Projekten für .bayern, .hamburg und . köln involviert. Seit 2009 ist er zudem Vorstand bei ISOC.DE e.V., der deutschen Sektion der Internet Society

ISOC, die die Verbreitung des Internets in Deutschland fördert. Seit 2006 ist Dirk Krischenowski Partner bei DOTZON und berät u. a. DAX-Unternehmen sowie Staaten, Regionen und Städten zu eigenen Top-Level-Domains. Daneben ist Dirk Autor zahlreicher Artikel zu neuen gTLDs und Sprecher bei z. B. den Vereinten Nationen, Europarat und der Bundesregierung.

- **Dr. jur. Till Kreutzer** (geb. 1971) ist Rechtsanwalt und Partner von i. e., dem Büro für informationsrechtliche Expertise in Hamburg und Berlin (www.ie-online.de). Er wurde 2010 zum »*ad personam*« Mitglied der Deutschen UNESCO-Kommission gewählt. Er ist zudem assoziiertes Mitglied des Forschungsbereichs Medien- und Telekommunikationsrecht am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg und Mitglied des »*Instituts für Rechtsfragen der Freien und Open Source Software*« (ifrOSS). Till ist zudem Gründungsmitglied und Redakteur (Leiter Ressort Recht) von iRights.info, dem mehrfach prämierten (u. a. Grimme-Online-Award 2006) Internetportal für Verbraucher und Kreative zum Urheberrecht in der digitalen Welt. Im Rahmen der Reform des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft (»*Erster und Zweiter Korb*«) wurde er von Bundesregierung und Gesetzgeber verschiedentlich als Sachverständiger in Anhörungen und Arbeitsgruppen angehört. 2008 veröffentlichte er seine Dissertation »*Das Modell des deutschen Urheberrechts und Regelungsalternativen*«. Till übernimmt die inhaltliche Leitung des 3. *Co:llaboratory*.
- **Sascha Lazimbat** ist Jurist und arbeitete während seiner Studienzeit als Autor für Medien wie Spex, Prinz und Viva TV sowie als Jugendmarketing-Consultant für Firmen wie adidas und Red Bull. Nach Stationen als Rechtsanwalt in der Hamburger Medien-Boutique Zimmermann & Decker und als Vorstandsassistent bei der Senator Entertainment AG war er vier Jahre lang in der Vodafone-Gruppe tätig, zuletzt als Head Of Music & Video. Zusammen mit Kurt Thielen gründete er 2004 den Digitalvertrieb Zebralution, der heute über 600 Musik- und Hörbuchlabels vertritt. Zebralution gehört seit 2007 zur Warner Music Group, wo Sascha von 2007 bis Juni 2010 als Managing Director Business & Corporate Development Central Europe wirkte. Im Juli 2010 gründete er die A2 Electronic Publishing GmbH, einen Dienstleister für Verlage und Händler rund um das Thema eBooks.

- **Dr. Michael Littger**, LL.M., Jahrgang 1976, ist Rechtsanwalt und Leiter des Kompetenzfeldes Informationsgesellschaft und Telekommunikation im Bundesverband der Deutschen Industrie (BDI). Er promovierte in Köln und Oxford über die Regulierung der Wirtschaft am Beispiel von Corporate Governance und wechselte anschließend zur Europäischen Kommission nach Brüssel. Im Jahre 2008 begann er seine Tätigkeit beim BDI. Bei BDI vertritt Michael die deutsche Industrie zu politischen Themen der »*digitalen Welt*« in Berlin und Brüssel. Die zunehmende Verschmelzung von Informations- und Kommunikationstechnologien mit allen Industriebranchen sowie dem Lebensumfeld jedes einzelnen Bürgers stellen Gesellschaft, Wirtschaft und Politik gleichermaßen vor neue Herausforderungen. Kreative Lösungen sind nach Michaels Überzeugung entscheidend für die Zukunftsfähigkeit des Wirtschaftsstandorts im 21. Jahrhundert. Sie erfordern zugleich einen intensiven Austausch der unterschiedlichen Positionen sowie die Bereitschaft, neue Wege zu gehen.

- **Martin G. Löhe** arbeitet am Fraunhofer Institut für Offene Kommunikationssysteme (FOKUS) an eGovernment-Anwendungen im Forschungsbereich Governance Technologien und Hochleistungsportale. Er hat in Berlin und Washington, D.C., Politikwissenschaft und Rechtswissenschaft mit Schwerpunkten in den Bereichen transnationale Governance und Wirtschaftsrecht studiert. Nachdem er für eine Wirtschaftskanzlei im Bereich Corporate/Mergers & Acquisitions gearbeitet hat, leitete er bei FOKUS im Rahmen der Einführung des neuen Personalausweises ein Projekt an der Schnittstelle zwischen Wirtschaft und Verwaltung. Heute analysiert er für FOKUS die Reform des Urheberrechts auf europäischer Ebene. Martin ist außerdem Mitglied des Lenkungskreises des Internet & Gesellschaft *Co:llaboratory*.

- **Robin Meyer-Lucht**, Dr. oec. HSG, Jahrgang 1973, ist Strategieberater, Medienökonom und Autor. Er betreibt das Strategieberatungsinstitut Berlin Institute und hat das Mehrautorenblog Carta gegründet, wofür er 2009 mit dem Grimme Online Award ausgezeichnet wurde. Er befasst sich insbesondere mit der ökonomischen und strategischen Analyse der verschiedenen digitalen Medienmärkte und dem Wandel von Mediengeschäftsmodellen. Er berät Medienunternehmen und Verbände. Zu seinen jüngsten Projekten gehören Paid Content- und App-Strategien.

Zudem befasst sich Robin mit Medienpolitik und schreibt darüber gelegentlich auf Spiegel Online. Er hat in Hamburg, London und Berlin Wirtschafts-, Medien- und Sozialwissenschaften studiert und bei Prof. Dr. Peter Glotz am Institut für Medien- und Kommunikationsmanagement der Universität St. Gallen promoviert. Robin hat einen Lehrauftrag für Medienökonomie an der FU Berlin.

- **Ramak Molavi** ist Rechtsanwältin mit Schwerpunkt Informationstechnologie und Gamesrecht in Berlin und Grafik Designerin (Freelance und Art Direktion für verschiedene Kunden/Agenturen). Ihr Studium hat sie der Universität zu Köln absolviert. Ramak Molavi ist Geschäftsführerin von Werben am Limit (Werberrechtsportal: www.werbenamlimit.de), und launcht im März 2011 einen neuen Blog. Dieser wird das bisherige Portal ablösen und sich mit neuen aktuellen rechtlichen Fragestellungen aus einem verwandten Rechtsgebiet befassen. Als Leiterin der Rechtsabteilung von GameDuell erlebt sie in ihrer täglichen Arbeit die Genese von komplexen durch eine Vielzahl von Miturhebern erstellten Werken und kennt die Schwächen des Urheberrechts bei der Umsetzung des Schutzes und der Klärung von Verwertungsfragen. Als Juristin und Kreative kennt sie sozusagen beide Seiten der Medaille und plädiert für eine globale und praktikable »*Userfreundliche*« Version des zukünftigen Urheberrechts.

- **Jan Mönikes** ist Partner von SCHALAST & PARTNER Rechtsanwälte in Berlin und beschäftigt sich schwerpunktmäßig mit Themen des Internet-, Medien- und Telekommunikationsrechts. Davor war er, nach vielen Jahren der Tätigkeit als Parlamentarischer Mitarbeiter beim Bundestag, in Unternehmen wie Versatel Deutschland, AOL und IBM sowie Verbänden wie der Initiative Europäischer Netzbetreiber (IEN) an der Schnittstelle zwischen Recht, Politik und Kommunikation beschäftigt. Heute ist Jan neben seiner Anwaltstätigkeit unter anderem Justiziar des Bundesverbandes deutscher Pressesprecher (BdP), der European Association of Communication Directors (EACD) sowie des Bundesverbandes der Personalmanager (BPM) und engagiert sich im Ehrenamt politisch im Parteirat und Gesprächskreis Netzpolitik der SPD und als Sprecher des Managerkreises der FES in Baden-Württemberg.

- **Philipp Müller** ist Direktor des Center for Public Management and Governance an der Business School der Paris-Lodron Universität Salzburg. Er lehrt(e) an der Harvard Kennedy School of Government, der Universidad de los Andes und der Willy Brandt School of Public Policy. Sein Buch »*Machiavelli.net: Strategie für eine offene Welt*« erscheint im Mai 2011 bei Scoventa.
 Blog: www.shapingnetworksociety.com · Twitter: [@philippmueller](https://twitter.com/philippmueller)

- **Dr. Georg Nolte** ist seit 2006 Rechtsanwalt in Berlin und Hamburg (TaylorWessing). Er ist spezialisiert insbesondere auf urheberrechtliche Fragestellungen in Bezug auf die Verwertung von Unterhaltungs- und Informationsprodukten in Onlinemedien. Georg absolvierte seine juristische Ausbildung in Hamburg, Straßburg und Berlin. Im Anschluss an sein Studium arbeitete er als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Informationsrecht an der Universität Karlsruhe und promovierte bei Prof. Thomas Dreier über ein urheberrechtliches Thema. Während des Referendariats war er unter anderem am Bundesjustizministerium im Referat Urheber- und Verlagsrecht tätig.

- **Philipp Otto** studierte Jura an der Universität Potsdam, lebt und arbeitet in Berlin. Bei iRights.info ist er Redakteur und verantwortlich für die strategische Ausrichtung des Projektes. Er konzipierte u. a. das Online-Dossier Urheberrecht der Bundeszentrale für politische Bildung sowie den von iRights.info und der Heinrich-Böll-Stiftung veröffentlichten Reader Copy.Right.Now! – Plädoyers für ein zukunfts-taugliches Urheberrecht. Er veröffentlichte zudem in verschiedenen Printmedien wie der Neuen Züricher Zeitung (NZZ). Er berät verschiedene Initiativen, Unternehmen und öffentliche Einrichtungen in strategischen Fragestellungen für die digitale Welt. Als Wissenschaftler war er am Projekt Arbeit 2.0 – Urheberrecht und kreatives Schaffen in der digitalen Welt (Institut für Informatik in Bildung & Gesellschaft, HU Berlin) beteiligt. Im Rahmen der juristischen Ausbildung war er u. a. für JBB-Rechtsanwälte in Berlin sowie am Berkman Center for Internet & Society (Harvard University) tätig. Als wissenschaftlicher Mitarbeiter für Medienrecht und Medienpolitik hat er für verschiedene Abgeordnete des Deutschen Bundestages im Unterausschuss Neue Medien und in der Enquête-Kommission Internet und digitale Gesellschaft gearbeitet. Er ist Mitbegründer und PR-Chef der Initiative gegen ein Leistungsschutzrecht (IGEL). Als Project Mana-

ger koordiniert er die Arbeit der 3. Initiative des durch Google Deutschland initiierten Internet & Gesellschaft *Collaboratory* zur Zukunft des Urheberrechts für die Informationsgesellschaft.

- **Mani Pirouz**, Jahrgang 1980, ist Principal Product Marketing bei salesforce.com. Zuvor hat er seit 2003 verschiedene Rollen im Produktmanagement der SAP AG und der PR-Abteilung von DaimlerChrysler wahrgenommen. Er ist diplomierter Medienwissenschaftler, studierte in Hannover sowie in Kennesaw, USA und hat kürzlich ein Executive Programm in Corporate Financial Management an der HEC Paris absolviert. Als Schwerpunkt beschäftigt sich Mani Pirouz mit Themen rund ums Cloud Computing und ist aktiv im gleichnamigen Arbeitskreis des BITKOM, Gründungsmitglied von Eurocloud Deutschland sowie im Beratungskreis des BMWi. Besonderes Augenmerk widmet er den Herausforderungen, die aus veränderten Kommunikationsgewohnheiten resultieren, zum Beispiel durch soziale Netzwerke und beim Crowd Sourcing von Ideen.

- **Thomas Praus** (32) studierte Kommunikation und Wirtschaft in Berlin (FU) und Barcelona (UAB) und publizierte über Weblogs und Organisationsidentität. Als Kommunikationsberater und Autor arbeitete er unter anderem für A&B FACE-2NET, die Konferenz DLD, den RBB, das Intro-Magazin, das Melt!-Festival und das Institut für den wissenschaftlichen Film (IWF). 2009 gründete er die Plattform <http://trabayo.com>, zur Zeit ist er Partner bei PANORAMA3000, einer Kreativ-Agentur mit Schwerpunkt auf Social Media und Entertainment. Er betreibt seit vielen Jahren das Blog <http://stylewalker.net> und ist als DJ aktiv.

- **Dr. Mario Rehse** promovierte nach seinem Studium der Rechtswissenschaften über Möglichkeiten und Grenzen einer flexiblen Anwendung des deutschen Urheberrechts vor dem Hintergrund voranschreitender Technik und gesellschaftlicher Veränderungen. Er arbeitet beim Hightech-Verband BITKOM als Bereichsleiter mit Schwerpunkt im Gewerblichen Rechtsschutz und Urheberrecht. Dabei ist er mit Fragen des materiellen Urheberrechts, dessen Durchsetzung und des Lizenzenerwerbs von Verwertungsgesellschaften befasst, die sich für technologisch innovative Unternehmen stellen.

- **Mathias Schindler** ist seit 2003 Autor bei Wikipedia. 2004 gründete er zusammen mit anderen Wikipedianern in Berlin den Verein »*Wikipedia Deutschland e. V.*« und gehörte seitdem mehrfach dem Vorstand als Beisitzer an. Er ist heute Mitglied im Communications Committee der Wikimedia Foundation und hilft dort bei der Pressearbeit. In seiner Freizeit bloggt er, u. a. auf netzpolitik.org. Als freier Autor schreibt er unter anderem für »*Buchmarkt*« und »*heise online*«. Seit 2009 arbeitet er als Projektmanager für Wikimedia Deutschland.

- **Gudrun Schweppe** ist seit 2005 bei Fox Mobile Group, einem der weltweit führenden Anbieter für mobile Unterhaltung tätig. Als Vice President Music/TV & Film Licensing umfasst ihr Aufgabenbereich unter anderem das Management sämtlicher Musik- TV- und Film-Lizensierungsverhältnisse mit internationalen Partnern, die Marketingkoordination, das Label Reporting sowie die Durchführung von Künstlerpromotions. Bevor Gudrun zu Fox Mobile Group kam, war sie bei BMG Berlin Music GmbH im Bereich Business Affairs tätig und arbeitete im Bereich Marketing/A&R bei BMG Ariola Hamburg GmbH. Gudrun hat ihr Jura-Studium an der Humboldt Universität in Berlin absolviert. Stationen ihrer Ausbildung waren New Delhi, Indien und Washington D. C., USA.

- **Dr. Max Senges** arbeitet in Googles Policy Team in Berlin als Bindeglied zum akademischen Bereich und der Zivilgesellschaft. Er arbeitet an den Schnittstellen von Internetpolitik, Innovation und Technikphilosophie und ist vor allem verantwortlich für Kooperationen mit den sog. Digerati und Digital Natives. In den letzten 10 Jahren war er mit akademischen, staatlichen und privaten Organisationen in den Bereichen Wissensmanagement, e-Learning und IT Governance tätig. Max ist Doktor der Philosophie und diplomierter Wirtschaftsinformatiker.

- **Cornelia Sollfrank:** Seit Mitte der 90er Jahre erforscht die Hackerin, Cyberfeministin, Netz- und Konzeptkünstlerin die weltweiten Kommunikationsnetze und überträgt künstlerisch-subversive Strategien der klassischen Avantgarden ins digitale Medium. Sie möchte neue Formen von Autorschaft erproben, künstlerische Verfahren der Aneignung weiterschreiben und Mythen um Genialität und Originalität dekonstruieren. In jüngster Zeit mischt sich Sollfrank in die Copyright-Diskussion ein. Zur Zeit arbeitet sie außerdem an einer künstlerischen Promotion zum Thema »*PERFORMING THE PARADOXES OF INTELLECTUAL PROPERTY. An Artistic Investigation of the Increasingly Conflicting Relationship of Copyright and Art within the Knowledge Economy*« an der Duncan of Jordanstone University in Dundee, Schottland. 2004 erschien die Künstler-Monografie »*Cornelia Sollfrank – net.art generator*« im Verlag für moderne Kunst Nürnberg. Im Jahr 2009 gab das Edith-Ruß-Haus für Medienkunst eine weitere Monografie mit dem Titel »*Expanded ORIGINAL*« heraus. Eindrücke ihrer Arbeit finden Interessierte auf Sollfranks Homepage <http://artwarez.org/>

- **Matthias Spielkamp** ist Gründungsredakteur und Projektleiter von iRights.info – Urheberrecht in der digitalen Welt (Grimme-Online-Award 2006). Er veröffentlichte zu gesellschaftlichen Aspekten der Digitalisierung in brand eins, Die Zeit, taz, Süddeutsche Zeitung, FAZ und Spiegel Online. Desweiteren ist er Dozent für Online-Journalismus bei ARD-ZDF-Medienakademie, Akademie für Publizistik und erfüllt u. a. Lehraufträge an der FU Berlin, der Uni Leipzig. Matthias ist Beiratsmitglied bei deutschland.de, Social Times, IUWIS – Infrastruktur zum Urheberrecht für Wissenschaft und Bildung und der Open Knowledge Foundation Deutschland. Als Sachverständiger unterstützt er den Bundestagsunterausschusses Neue Medien zum Thema Online-Journalismus (2008) und die Internet-Enquete zu Urheberrechtsfragen (2010). 2009 erschienen sein Buch »*Arbeit 2.0 – Urheberrecht und kreatives Schaffen in der digitalen Welt*«. Davor wurden bereits »*Urheberrecht im Alltag – Kopieren, Bearbeiten, Selbermachen*« und »*Schreiben fürs Web – Konzeption, Text, Nutzung*« verlegt. Matthias schreibt auf seinem Weblog: immateriblog.de.

- **Christian von Borries** is an orchestra conductor, composer and producer of site specific psychogeographic projects. His work was commissioned by Lucerne Festival, Kunstfest Weimar, Volksbuehne Berlin and documenta 12 among others. his cd »*Replay Debussy*« won an echo award. His first film »*the dubai in me*« is shown at European film festivals as well as the Yekaterinburg Industrial biennale and the Principio Potosi exhibition in Madrid and Berlin as well as online. He is an anti copyright activist and lives in a green house in Berlin. He blogs on macht und masse.

- **John Weitzmann** hat Rechtswissenschaften in Saarbrücken, Sydney und Trier studiert, Studienschwerpunkt Urheber- und Medienrecht. Seit 2006 ist er Legal Project Lead für Creative Commons Deutschland und koordiniert seit 2009 die Arbeit des Regionalverbundes CC Europe. Er ist Autor beim Informationsportal iRights.info, veröffentlicht regelmäßig Fachbeiträge zum Thema Open Access und Standardlizenzmodelle und ist als freier Mitarbeiter für die Redaktion der Sendung »*Breitband*« bei Deutschlandradio Kultur tätig. Zudem ist er als Sherpa für Prof. Maximilian Herberger an der Arbeitsgruppe 9 (eJustice) des IT-Gipfels der Bundesregierung beteiligt.

- **Karsten Wenzlaff** ist seit 2008 Social Media Manager und Redakteur bei der Berliner vorwärts Verlagsgesellschaft mbh. Gleichzeitig ist er Mitbegründer des Instituts für Kommunikation in sozialen Medien (ikosom). Er hat Philosophie und Wirtschaft an der Universität Bayreuth, der Katholischen Universität Leuven und der University of Cambridge (UK) studiert. Sein Schwerpunkt ist Politische Kommunikation im Netz, der Einsatz von Social Media im Journalismus und die Bewertung von alternativen Erlösstrategien für Medienproduzenten (Crowdfunding, Social Payments).

- **Dorothee Werner** leitet das Büro des Hauptgeschäftsführers des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels. Sie ist gelernte Buchhändlerin und studierte Philosophin. Der Börsenverein engagiert sich für den deutschen Buchmarkt und die freie Verbreitung des geschriebenen Wortes. Wichtiges sind auch die wirtschaftlichen und rechtlichen Rahmenbedingungen der Branche wie z. B. die Preisbindung oder das Urheberrecht. Zu Dorothees Aufgaben gehört auch die Durchführung des Jahreskongresses der Buchbranche (Buchtage Berlin) sowie die Leitung vom Forum Zukunft. Mit dem Forum Zukunft bietet der Börsenverein der Branche ein Experimentierfeld im Zeitalter von eCommerce und Social Web. Es hat sich mit seinem vielfältigen Veranstaltungen wie z. B. dem BuchCamp als feste Institution etabliert. Der Denkansatz der Initiative »*Urheberrecht für die Informationsgesellschaft*«, wesentliche Prinzipien des Urheberrechts bewusst unabhängig von den bestehenden Reglementierungen zu beleuchten, ist eine spannende Herausforderung für die Buchbranche, für die die Auswirkungen der Digitalisierung auf das Urheberrecht entscheidend für ihre Zukunft sind.

- **Ole Wintermann** baut zurzeit für die Bertelsmann Stiftung die Plattform Futurechallenges.org auf. Er befasst sich mit der Frage, wie globale Interdependenzen erkannt, erfasst und dargestellt werden können und bloggt unter Globaler Wandel zu Fragen des Internets, der globalen Veränderungen und der gesellschaftlichen Implikationen. In den letzten Jahren hat er sich bei der Bertelsmann Stiftung auf die Demographie fokussiert. Im letzten Jahrtausend hat Ole sich beim Bundesvorstand der Gewerkschaften ver.di und DAG mit wirtschafts- und sozialpolitischen Grundsatzfragen befasst. Er ist Doktor der Philosophie und diplomierter Sozialökonom und hat in Kiel, Göteborg, Greifswald und Frankfurt/Oder studiert und Lehraufträge übernommen.

- **Hergen Wöbken** arbeitet als Gründer und Geschäftsführer des Instituts für Strategieentwicklung (IFSE) an strategischen Herausforderungen von Organisationen aus Wirtschaft, Kultur und Politik. Unter dem Titel »*Digitale Mentalität*« erforscht er mit dem IFSE seit 2004 Fragen zu Recht und Eigentum, den Umgang mit digitalen Inhalten sowie Strategien und Wettbewerb im Internet. Der gelernte Bankkaufmann studierte Wirtschaftswissenschaften, Philosophie und Kulturreflexion an der Universität Witten/Herdecke.

12. Impressum

*Eine Publikation des
Internet & Gesellschaft Co:laboratory.*

Redaktion & Umfrage:
Co:laboratory Expertenkreis

Projektorganisation 3. Initiative:
Till Kreutzer (Inhaltlicher Leiter)
Philipp Otto (Project Manager)

Gestaltungskonzept & Covergestaltung:
Jessica Louis · www.jessicalouis.com

Illustration:
Isabel Klett · www.isabelklett.de
Michael Schrenk

Druck:
Eurocaribe Druck Hamburg
www.eurodruck.org · Brunhilde Fietzek

Wissenschaftliche Grafiken:
Karl-Heinz Steinmüller

Konzept & Erstellung:
Katharina Große · Sebastian Haselbeck · Max Senges
Philipp Otto · Ralf Bremer · Oliver Klug

Ansprechpartner des Co:laboratory-Lenkungskreis:
Dr. Max Senges · Martin G. Löhe · Prof. Philipp Müller
John H. Weitzmann · Henning Lesch
Unter den Linden 21 · 10117 Berlin
max@collaboratory.de · Tel.: +49 30 303 98 63 62

*Besuchen Sie das Internet & Gesellschaft Co:llaboratory auf
www.collaboratory.de · www.youtube.com/Collaboratory*

Dieser Berichtsband wurde maßgeblich verfasst von

Steffen Albrecht · Prof. Dr. Gabriele Beger
Dr. Christoph Bruch · Oliver Castendyk · Per Christiansen
Daniel Dietrich · Jeannette Dietrich · Dr. Timo Ehmann
Dr. Tobias Ernst · Dr. Arnd Haller · Dr. Natali Helberger
Ulrich Herb · Stefan Herwig · Dr. Jeanette Hofmann
Dr. Kienle · Dr. Paul Klimpel · Ulrich Klotz · Dr. Kaya Kökklü
Dirk Krischenowski · Dr. jur. Till Kreutzer · Sascha Lazimbat
Dr. Michael Littger · Martin G. Löhe · Robin Meyer-Lucht
Ramak Molavi · Jan Mönikes · Philipp Müller
Dr. Georg Nolte · Philipp Otto · Mani Pirouz · Tomas Praus
Thomas Ränge · Dr. Mario Rehse · Mathias Schindler
Gudrun Schweppe · Dr. Max Senges · Cornelia Sollfrank
Matthias Spielkamp · Christian von Borries · John Weitzmann
Karsten Wenzlaff · Dorothee Werner · Ole Wintermann
Hergen Wöbken



Soweit nicht anders angegeben, veröffentlichen die Verfasser diesen Band unter der Creative-Commons-Lizenz BY 3.0 de, siehe <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/>

Diese Lizenz erlaubt jegliche Art der Nachnutzung, Bearbeitung und Umgestaltung unter der Bedingung, dass als Quelle die von den Verfassern festgelegte Zuschreibung wie folgt angegeben wird:

Internet & Gesellschaft Co:llaboratory,
Bericht »Regelungssysteme für informationelle Güter«,
www.collaboratory.de · 2011

*Besuchen Sie das
Internet & Gesellschaft Collaboratory auf*

*www.collaboratory.de
www.youtube.com/Collaboratory*

ISBN 978-3-950313-90-1



9 783950 313901