

Der Kampf um das geistige Eigentum im digitalen Zeitalter.

von

Werner Rüther, Universität Bonn

**Vortrag auf dem Rechtssoziologie-Kongress
„Der Kampf ums Recht“,
Wien , 1. – 3. September 2011
Panel: Recht, Moral, Ökonomie
(Standardfassung-25)**

Punkte des Vortrags

- Einleitung
- Die digitale Revolution und die Veränderung der Gesellschaft
- Das „geistige Eigentum“ als umkämpftes Objekt eines aktuellen Interessenkampfes im digitalen Zeitalter.
- Die verschiedenen Ebenen, Akteure und Szenarien des Kampfes
- Der geforderte Abschied vom „geistigen Eigentum“ im Sinne eines angemessenen, strukturellen Interessenausgleichs und Gegenpositionen
- Fazit und Ausblick

Einleitung

- **Rudolf von Iherings Kampf-Theorie der Rechtsetzung** als Gegenposition zur Theorie des organischen Werdens und Wachsens von Recht (Savigny).
- **Aktuelles Beispiel: die widerstreitenden Interessen bei der Reform des Urheberrechts** und der damit zusammenhängende Kampf um das „geistige Eigentum“ im digitalen Zeitalter.

Die digitale Revolution und die Veränderung der Gesellschaft

- **Digitale Revolution**

Wir erleben seit etwa zwei Jahrzehnten durch **Digitalisierung*** den rasantesten je da gewesenen technologischen Wandel, in erster Linie hinsichtlich der Bereiche Kommunikation und Information.

- Nach Niklas Luhmann konstituiert sich Gesellschaft vor allem durch Kommunikation; insofern kann man auch von einem rasanten **gesellschaftlichen Wandel infolge der Digitalisierung** bzw. von einer gesellschaftlichen bzw. digitalen Revolution sprechen.
- Für die rasante Veränderung der Gesellschaft kann man mehrere Indikatoren heranziehen.
- Ein ganz zentraler Indikator zeigt sich in der **Entwicklung der Internetnutzung** innerhalb der Bevölkerung.

* Der Begriff **Digitalisierung** bezeichnet die Überführung kontinuierlicher Größen in abgestufte (diskrete) Werte als Binärcode, meist zu dem Zweck sie zu speichern oder elektronisch in der EDV oder IT zu verarbeiten.

Die grundlegenden Vorteile der Digitalisierung liegen in der Schnelligkeit und Universalität der Informationsverbreitung. Bedingt durch kostengünstige Hard- und Software zur Digitalisierung und der immer stärkeren Vernetzung über das Internet entstehen in hohem Tempo neue Möglichkeiten. (siehe: <http://de.wikipedia.org/wiki/Digitalisierung>)

Entwicklung der Internetnutzung in der BRD

1997-2011

	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Gesamt	6,5	10,4	17,7	28,6	38,8	44,1	53,5	55,3	57,9	59,5	62,7	65,8	67,1	69,4	73,3
<i>Geschlecht</i>															
männlich	10,0	15,7	23,9	36,6	48,3	53,0	62,6	64,2	67,5	67,3	68,9	72,4	74,5	75,5	78,3
weiblich	3,3	5,6	11,7	21,3	30,1	36,0	45,2	47,3	49,1	52,4	56,9	59,6	60,1	63,5	68,5
<i>Alter</i>															
14-19 J.	6,3	15,6	30,0	48,5	67,4	76,9	92,1	94,7	95,7	97,3	95,8	97,2	97,5	100,0	100,0
20-29 J.	13,0	20,7	33,0	54,6	65,5	80,3	81,9	82,8	85,3	87,3	94,3	94,8	95,2	98,4	98,2
30-39 J.	12,4	18,9	24,5	41,1	50,3	65,6	73,1	75,9	79,9	80,6	81,9	87,9	89,4	89,9	94,4
40-49 J.	7,7	11,1	19,6	32,2	49,3	47,8	67,4	69,9	71,0	72,0	73,8	77,3	80,2	81,9	90,7
50-59 J.	3,0	4,4	15,1	22,1	32,2	35,4	48,8	52,7	56,5	60,0	64,2	65,7	67,4	68,9	69,1
60 +	0,2	0,8	1,9	4,4	8,1	7,8	13,3	14,5	18,4	20,3	25,1	26,4	27,1	28,2	34,5
<i>Berufstätigkeit</i>															
in Ausbildung	15,1	24,7	37,9	58,5	79,4	81,1	91,6	94,5	97,4	98,6	97,6	96,7	98,0	100,0	100,0
berufstätig	9,1	13,8	23,1	38,4	48,4	59,3	69,6	73,4	77,1	74,0	78,6	81,8	82,3	82,4	87,0
Rentner/nicht berufstätig	0,5	1,7	4,2	6,8	14,5	14,8	21,3	22,9	26,3	28,3	32,0	33,6	34,7	36,4	45,0

Basis: Erwachsene ab 14 Jahren in Deutschland (2009: n=1806, 2008: n=1802, 2007: n=1822, 2006: n=1820, 2005: n=1857, 2004: n=1810, 2003: n=1955, 2002: n=2293, 2001: n=2520, 2000: n=3514, 1999: n=5661, 1998: n=9673, 1997: n=15431). Ab 2010: Deutschsprachige Bevölkerung ab 14 Jahren (2011: n=1800, 2010: n=1804).

Quelle: ARD-Onlinestudie 1997, ARD/ZDF-Onlinestudie 1998 - 2011

Aktuelle Folge: Eine Spaltung der Internet-Gesellschaft

- Je jünger die Alterskohorten, desto selbstverständlicher und intensiver ist die Internetnutzung und somit die gesellschaftliche Teilhabe.
- Die Internetforscher John Palfrey und Urs Gasser unterscheiden in ihrem Standardwerk „Generation Internet“ (2008) zwei zentrale netzgesellschaftliche Gruppen:
- **„Digital Natives“**
sind sozusagen in das digitale Netz hineingeboren worden. Ein solcher „digitaler Eingeborener“ ist demnach ein Mensch, der mit Internet und Handy etc. groß geworden ist und die analoge Zeit gar nicht mehr kennt, also die Generation der ab ca. 1990 und später Geborenen.
- **„Digital Immigrants“**
sind aufgrund ihres unterschiedlich fortgeschrittenen Alters erst im Laufe ihres Lebens in die digitale Netzwelt eingetreten. Je älter die Personen sind, desto schwerer haben sie es, sich in der digitalen Welt zurecht zu finden, weil sie erst noch mehr oder weniger mühsam erlernen müssen, was für die jungen Menschen selbstverständlich ist.

Nachhaltige Folge: Erleichterter Zugang zu immateriellen, informationellen Gütern

- Der Zugang zu immateriellen, informationellen Gütern (wie Texte, Bücher, Musiktitel, Bilder, Filme etc.) wird erleichtert und gefördert durch:
- Die Technik der Digitalisierung und die entsprechend hochgradige Reproduzierbarkeit (sowohl quantitativ als auch qualitativ).
- Durch die Konstituierung des Internets und die dadurch geschaffenen enorm weiten und superschnellen Verbreitungsmöglichkeiten.

Wichtige Unterscheidung der Güterarten nach der Gegenständlichkeit

- **Materielle Güter**
werden auch als Sachgüter bezeichnet. Sie sind körperlich vorhanden: Fahrzeuge, Maschinen, Nahrungsmittel sind Beispiele für materielle Güter.
- **Immaterielle Güter** sind nicht gegenständlich. Die wichtigste Gruppe innerhalb der immateriellen Güter bilden die Dienstleistungen.
- Eine andere wichtige Gruppe von immateriellen Gütern sind die **kreativen Leistungen von schöpferisch tätigen Personen**, welche durch das Urheberrecht geschützt und rechtlich als individuelles geistiges Eigentum gefasst werden.
- **Immaterialgüterrechte** können verletzt werden, ohne dass diese Verletzung offensichtlich zu einer physischen Beeinträchtigung führt.

Kernelemente des bestehenden Urheberrechts

- Das Urheberrecht schützt das geistige Eigentum an kreativen Leistungen von schöpferisch tätigen Personen.
- Urheberrechtsfähig (nach § 1 UrhG) sind vor allem Werke der Literatur, der Wissenschaft und der Kunst.
- Zu den geschützten Werken gehören (nach § 2 UrhG): insbesondere **Sprachwerke** (wie Schriftwerke und Reden), Musikwerke, pantomimische Werke (Tanzkunst), Werke der bildenden Künste (einschließlich Baukunstwerke), Lichtbildwerke (wie z.B. Fotos), Filmwerke, Darstellungen wissenschaftlicher oder technischer Art (wie Karten, Skizzen, Tabellen u.a.)

Zur Ambivalenz der Werke

speziell der Sprachwerke

- Sprachwerke sind **nicht nur als kreatives Produkt („geistiges Eigentum“)** einzelner **Akteure** zu sehen,
- sondern in vielerlei Hinsicht **auch als eine Art öffentliches Allgemeingut**. Das allgemeine Wissen und die alltägliche Information über das Geschehen in der Welt wird über Sprache ausgedrückt und hat **Anspruch auf möglichst breite Zugänglichkeit (Access)** für alle.
- Sprachwerke als **informationelle Güter** sind insoweit eher mit öffentlichen Gütern zu vergleichen, deren **Exklusionsgrad relativ gering** und deren allgemeiner **Zugänglichkeitsgrad relativ groß** sein sollte.

Das „geistige Eigentum“ als umkämpftes Objekt im digitalen Zeitalter (1)

- Der **amerikanische Soziologe und Ökonom Jeremy Riffkin** spricht in seinem viel beachteten Werk „The Age of Access“ (New York 2000) vom Verschwinden des Eigentums und dem Entstehen einer so genannten „Zugangsgesellschaft“.
- Der bekannte **US-Rechtswissenschaftler Lawrence Lessig** beklagt das für die heutige digitale Informationsgesellschaft weitgehend unpassende Urheberrecht aus dem 19. Jahrhundert und plädiert für eine bessere Ausbalancierung der beteiligten Interessen.
- Die **alternativen Lizenzen des „Creative Commons“** ermöglichen den Kreativen eine sinnvolle und angemessene Einbeziehung und Berücksichtigung der Interessen der Gemeinschaft in vernünftiger und selbst bestimmter Abwägung mit den eigenen Interessen.

Das „geistige Eigentum“

als umkämpftes Objekt im digitalen Zeitalter (2)

- Ein in diesem Sinne aufgeweichtes Urheberrecht, welches stärker an den gemeinschaftlichen Interessen aller Nutzer ausgerichtet ist, stellt **in den Augen der Interessenvertreter der zahlreichen „Inhalte-Anbieter“** (aus den Bereichen Sprache, Musik, Bild, Film etc.) eine Gefahr für die notwendige Entwicklung der geistigen Leistungen der Kreativen dar.
- Die **Interessen der Nutzer und der Allgemeinheit** an einer besseren Zugänglichkeit (Access) zu allgemein wichtigen Inhalten, Informationen und Wissensbeständen werden vor dem Hintergrund der technologischen Entwicklungen des digitalen Zeitalters **als große Bedrohung** der positiven Schöpfungskraft von einzelnen Individuen dargestellt und als eine Art von globaler Enteignungsmaschinerie kritisiert.

Die verschiedenen Ebenen des Kampfes (national/ international)

- **Bund/ Bundestag**
Enquete-Kommission „Internet und digitale Gesellschaft“ (seit Frühjahr 2010) Einrichtung von mehreren Projektgruppen zu speziellen Einzelthemen, darunter auch eine Projektgruppe „Urheberrecht“
<http://www.bundestag.de/internetenquete/>
- **EU/ Kommission**
„Digital Agenda Assembly“ (Brüssel, 16.-17. Juni 2011)
Workshop 13: ICT and management of creative content.
Teilnahme zahlreicher „stakeholder“ vorwiegend aus dem Bereich der Content-Anbieter.
http://ec.europa.eu/information_society/digital-agenda
- **World Copyright Summit**
3. Gipfeltreffen (am 7. Juni 2011 in Brüssel) mit übermächtiger Beteiligung der Seite der Kreativen und der Content-Industrie.
(weitgehend ohne Nutzer)
<http://www.copyrightsummit.com>

Die verschiedenen Akteure des Kampfes (1) und ihre Interessen

- **Kreative** (z.B. Musiker, Wissenschaftler) mit **primären Interessen an der Reputation** und dem Schutz von Persönlichkeitsrechten und sekundären Interessen an monetären Einnahmen.
- **Verwerter** (z.B. Musik- oder Buch-Verlage) mit **primären Interessen an monetären Einnahmen**.
- Kreative und Verwerter haben im April 2011 mit der „**Deutschen Content Allianz**“ eine neue umfassende Interessenvertretung gegründet.
- **Nutzer und Verbraucher** mit **primären Interessen am** ungehinderten, möglichst komfortablen und preiswerten **Zugang** zu den Inhalten.
- Ebenfalls im April 2011 ist aus dem Umfeld der Internetplattform „netzpolitik.org“ die „**Digitale Gesellschaft e.V.**“ gegründet worden, die eine möglichst wirksame Interessenvertretung für digitale Bürger- und Verbraucherrechte sein möchte.

Die verschiedenen Akteure des Kampfes (2) und die Rollen der Wissenschaft

- Eigener Rollenwechsel
vom analysierenden, möglichst objektiven
Wissenschaftler
zum betroffenen und beteiligten Akteur im
aktuellen Interessenkampf um ein reformiertes
Urheberrecht.
- Als **Schöpfer und Nutzer von
wissenschaftlichen Produkten** (Texten,
Forschungsberichten etc.) in Personalunion.

Interessenlage der Wissenschaft

- Kreative aus dem Bereich der vorrangig öffentlich finanzierten Wissenschaft haben
- vor allem ein **Interesse an eigener Reputation,**
- an einer **Verbreitung und Bekanntmachung ihrer Werke**
- und an einem **möglichst ungehinderten Zugang** zu den vielen anderen Produkten (Texten, Forschungsberichten u.a.) aus der (überwiegend öffentlich finanzierten) wissenschaftlichen Community.

Möglichkeiten der neuen Technologien

- Das Internet bietet allen wissenschaftlichen Akteuren **hervorragende Möglichkeiten, die eigenen Produkte weitgehend selbstbestimmt und in eigener Regie zu veröffentlichen** und allen Interessierten in komfortabler Weise ohne Einschaltung von kommerziellen Verwertern und Verlagen schnell, transparent und interaktiv zugänglich zu machen.
- Ein spezielles Regulierungsmodell für den Bereich der Wissenschaft ist entstanden aus den Reihen der so genannten „**Open-Access-Bewegung**“ (siehe auch die Aktivitäten des Aktionsbündnisses „Urheberrecht für Bildung und Wissenschaft“).

Gute Gründe für die Unterstützung von „Open Access“ als Modell für die Wissenschaft

- Erhöhte Sichtbarkeit und gute Auffindbarkeit von wissenschaftlichen Materialien und Dokumenten
- Schneller und kostenloser Zugang zu Informationen
- Förderung der internationalen und interdisziplinären Zusammenarbeit
- Förderung der Forschungseffizienz durch rasche und zeitnahe Diskussion von Forschungsergebnissen
- Freier Zugang zu öffentlich finanzierten Forschungsergebnissen
- Verbleib der Verwertungsrechte bei den Autoren

Internet & Gesellschaft: „Co:llaboratory“

Ein Regulierungsansatz aus der Wissenschaft

- Das Co:llaboratory versteht sich als eine unabhängige und transparente Diskussions- und Kollaborationsplattform und als **analysierende Vermittlungsinstanz** (mit zukunftsweisenden Lösungsvorschlägen) im Kampf der im Internet aufeinander prallenden Interessen.
- Das Co:llaboratory will der deutschen Internet-Community als Katalysator, Sprachrohr und **Brücke für Politik und öffentliche Verwaltung** dienen.
- Das Co:llaboratory will **technische, rechtliche und soziologische Veränderungen** der digitalen Gesellschaft beobachten und Stakeholdern dieser Entwicklungen zuhören und zur Lösung offener Fragen beitragen.

Spezielle Initiative zum „Urheberrecht“

- Als eine von bisher vier Initiativen hat sich im Herbst 2010 die **Arbeitsgruppe Urheberrecht** etabliert, die bereits im April 2011 einen ersten umfangreichen Bericht unter dem Titel „**Regelungssysteme für informationelle Güter**“ veröffentlicht hat.
- Ziel der AG ist es, eine breite Diskussion über ein **modernes Urheberrecht** anzuregen, das den technologischen Entwicklungen Rechnung trägt.
- Über die Formulierung von Widersprüchen und Interessenspositionen hinaus will man auch **ganz neue Mittel und Wege vorschlagen**, die nicht immer mit den bestehenden nationalen und internationalen Vorgaben und Reglementierungen in Einklang zu bringen sind.

Drei unterschiedliche Szenarien für eine zukünftige Regelung informationeller Güter

- Kultursteuer-Modell

Kultur ist öffentliches Gut und als solches für alle Nutzer frei zugänglich. Die Kreativen erhalten ihre Honorare aus einem global finanzierten Steuertopf.

- Pay-per-Use-Ökonomie

Hier zahlt jeder nur das, was er nutzt (über ein micro-payment-system); ein zentrales Register für Produzenten und Nutzer ist hier Voraussetzung.

- Freeconomy bzw. Reputationsökonomie

Kreative bauen mit frei zugänglichen Produkten und freiem Wissen Reputation auf; sie verdienen ihr Geld mit anderen Dienstleistungen.

Der geforderte Abschied vom „geistigen Eigentum“

- im Sinne eines angemessenen, strukturellen Interessenausgleichs:
- Die widerstreitenden Interessen von Urhebern, Verwertern, Vermittlern und Nutzern seien bei der Gewähr und der Ausgestaltung von Rechten an kreativen informationellen Gütern im Grundsatz gleichrangig zu berücksichtigen. (S.111)
- Eine Priorisierung der Interessen (durch das Konstrukt des geistigen Eigentums) sei im digitalen Zeitalter weder erforderlich noch geboten. (S.109)
 - Durch das Festhalten am Prinzip und Grundgedanken des geistigen Eigentums in einer zunehmend digitalen Realität ist eine elementare Ausweitung von Kontrollbefugnissen durch Rechteinhaber entstanden, die diesen eine nahezu absolute Kontrollbefugnis über jede Nutzung des Werkes verleiht.

Die Gegenposition und das Festhalten am „geistigen Eigentum“

- Erforderlich sei eine deutliche Abgrenzung zwischen Informationen und Wissen als öffentliche Güter und Inhalten/ kreativen Leistungen als schutz- und förderwürdige (Wirtschafts-)Güter.
- Individuelle Leistungen bzw. kreative Inhalte als Ergebnis individueller Leistungen seien nicht als öffentliche Güter zu betrachten, sondern nach wie vor als „geistiges Eigentum“ einzelner Rechteinhaber.

Fazit und Ausblick

- Die rasante Entwicklung der Informationsgesellschaft verlangt **nach Meinung aller** betroffenen und beteiligten Akteure nach einer **Reform und Anpassung des bestehenden Urheberrechts**.
- Die **Art und Weise dieser Reform**, speziell die Forderung nach einer generellen Verabschiedung vom „geistigen Eigentum“ **ist und bleibt jedoch höchst umstritten und umkämpft**.
- Da die gegenwärtigen (inter- und supranationalen) urheberrechtlichen Regelungssysteme auf tradierten, fest gefügten und mit Macht vertretenen Strukturprinzipien wie dem Konstrukt des „geistigen Eigentums“ aus dem „analogen Zeitalter“ beruhen, **erscheint eine grundlegende Reform** in Richtung eines generellen „Regelungssystem für informationelle Güter“, welches auch die Interessen der Nutzer stärker bzw. gleichrangig zu berücksichtigen versucht, **für die nahe liegende Zukunft eher ausgeschlossen bzw. utopisch**.

Herzlichen Dank
für Ihre Aufmerksamkeit !



Dr.rer.pol. Werner Rüter
Universität Bonn

<http://www.wruether.de>