

Tatort Schulhof: Geistiges Eigentum im digitalen Zeitalter

MARKUS [Schüler, 18]

Illegal Kopieren schadet doch keinem Armen, sondern nur irgendwelchen reichen Unternehmen. Das ist wie bei der Schwarzarbeit, das schädigt auch keinen, nur den Staat.

STEFAN KLINGER [Programmierer, 32]

Wenn du ein Haus baust, dann gehört es dir. Natürlich kannst du es auch vermieten. Aber stell dir vor, eines Tages behauptet der Mieter deines Hauses: „Ab jetzt gehört das Haus mir!“ Das würdest du doch sicherlich als ziemlich ungerecht empfinden. Genauso geht es dem Entwickler eines Computerprogramms, das plötzlich jedermann frei kopiert. Dabei hat er viel Arbeit investiert und muss vom Programmieren leben. Auch Computerprogramme sind geistiges Eigentum.

TO DO

LEONIE [Schülerin, 14]

Natürlich kopiere ich! Weißt du, was Musik-CDs heute kosten? Und Software erst! Da würde mein Taschengeld niemals reichen. Außerdem kopiert doch sowieso jeder schwarz!



BILDET VIER GRUPPEN: Jugendliche, Arbeitnehmer, geschädigtes Unternehmen, Staatsanwalt.
Überlegt euch weitere Argumente, um euren Standpunkt zu begründen. Versucht in einer **kurzen Diskussion** vor der Klasse, die anderen von eurer Position zu überzeugen.

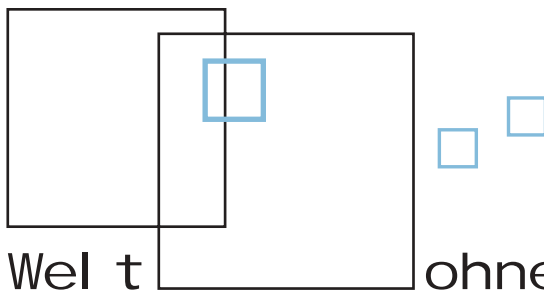
RUPERT BECK [Staatsanwalt, 58]

Wenn jemand Hardware klaut, dann gilt das als Verbrechen. Wenn aber jemand Software klaut, dann soll das ein „Kavaliersdelikt“ sein?

PROGRAMMIEREN ist, wie das Komponieren von Musik, kreative geistige Arbeit. Komponierte Lieder kann jeder nachspielen, programmierte Software kann technisch beliebig kopiert werden. Deshalb gibt es für Computerprogramme wie für Musik ein Copyright. Der Programmierer oder der Komponist kann entscheiden, wer sein Werk wie und wann benutzen darf. Ein Software-Entwickler hat hier verschiedene Möglichkeiten. Er kann die Nutzung seiner Software freigeben, wie das bei Freeware der Fall ist. Er kann alle Details seiner Programmierung offen legen, damit andere sein Programm weiterentwickeln können, wie bei Open Source Software. Schließlich kann er die Software aber auch gegen Lizenz allen Interessenten zur Verfügung stellen, die Details seiner Programme aber für sich behalten. Die Lizenzentnahmen sind dann sein Verdienst. Für dieses Modell hat sich Microsoft entschieden. Mit den Einnahmen finanzieren wir unter anderem die Weiterentwicklung von Software.

Jürgen Gallmann [Vorsitzender der Geschäftsführung der Microsoft Deutschland GmbH, 41]





Die Welt ohne Copyright



Was wäre eigentlich, wenn es kein Copyright gäbe? Jeder dürfte alles kopieren, tauschen und verbreiten. Niemand müsste Lizenzgebühren oder Geräteabgaben bezahlen! Aber ist das wirklich eine wünschenswerte Zukunft?

Mit der Digitalkamera unterm Mantel versteckt, schleichen sich Raubkopierer in die Kinos. Der gesamte Streifen wird abgefilmt und im Netz oder auf dem Schwarzmarkt zu Billigpreisen vertrieben. Lange vor dem Kinostart in Deutschland kann man sich so große Filme wie Matrix - Reloaded zu Hause auf DVD oder CD ansehen. Hört sich doch erst mal gut an! Aber wer bezahlt in Zukunft Schauspieler, Regisseure, Kostümbildner, Maskenbildner, Ausstatter oder Kinobetreiber, wenn die Kinokassen leer bleiben? Den Videotheken könnte das Aus drohen. Und auch das DVD-Geschäft der Filmindustrie leidet unter Raubkopierern.

Besonders die Musikbranche ist angeschlagen. Aber sie wehrt sich bereits: Raffiniertere Systeme werden ausgeklügelt, die ein Vervielfältigen verhindern sollen. Leidtragende sind ehrliche Konsumenten: Gekaufte CDs funktionieren nicht mehr auf den modernen MP-3-Playern oder im Auto-CD-Player. Die komplizierten Datenkombinationen verwirren den digitalen Mediaplayer.

Auch gedankenloses Kopieren von Software schadet vielen. Das Geld aus dem Verkauf von Software fließt nicht nur in die Kassen von

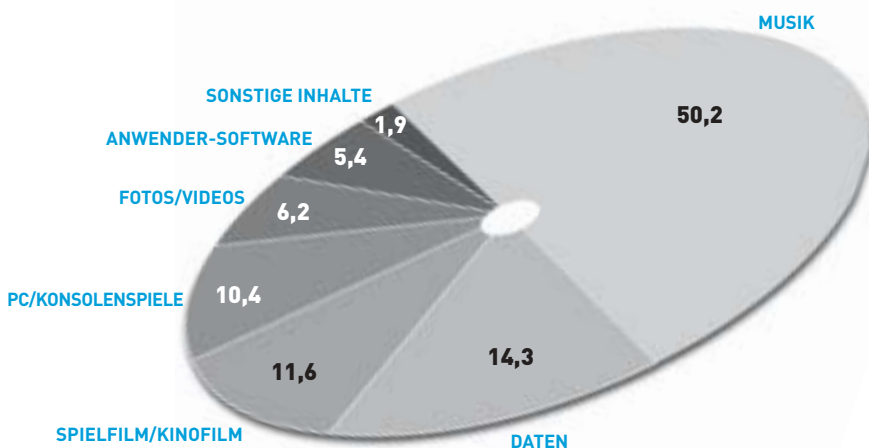


Wie sieht die Welt ohne Copyright in zehn Jahren aus?

ENTWERFT mehrere denkbare Szenarien in Bezug auf die Musik-, Film- und die IT-Branche!

TO DO

INHALTE BESPIELTER RAUBKOPIEN AUF CD¹⁾



Unternehmern und Programmierern, sondern wird vor allem in die Weiterentwicklung von Programmen investiert.

Der Investitionsumfang in das Programm Windows XP zum Beispiel, mit heute ungefähr 200 Millionen Programmzeilen, erhöht sich durch die laufende Fortentwicklung jedes Jahr um rund 30 Prozent. Allein für das Programm Windows beschäftigt Microsoft weltweit 8.500 Entwickler sowie insgesamt 620 Mitarbeiter für Grundlagenforschung.

¹⁾Angaben in Prozent/2002 (Basis 515 Millionen Stück)

Quelle: FFA 2003

TO DO



Durch welche gewerblichen Schutzrechte sind folgende Dinge geschützt?
BEGRÜNDE!

- der neueste Macintosh-Computer
- Gene, Diagnoseverfahren für Krebs
- Mercedesstern
- aktuelle Kollektion von Dior
- „Die Copyrihter“- der neue Bestseller aus den Staaten

Schutzrechte für Produkte

BEREICH TECHNIK

BEREICH DESIGN

Patent

erfinderische Tätigkeit

Neuheit

gewerbliche Anwendbarkeit

Anmeldung beim DPMA (Deutsches Patent- und Markenamt)

maximal 20 Jahre

Patentgesetz

ABS, ein bestimmtes chemisches Verfahren

Gebrauchsmuster

erfinderischer Schritt

Neuheit

gewerbliche Anwendbarkeit

Anmeldung beim DPMA

drei Jahre, nach Verlängerung maximal 10 Jahre

Gebrauchsmuster-gesetz

Klappstuhl

Geschmacksmuster

ästhetische Schöpfung

Neuheit

gewerbliches Muster oder Modell

Anmeldung beim DPMA

drei Jahre, nach Verlängerung maximal 20 Jahre

Geschmacksmuster-gesetz

Layout oder Design eines Gegenstandes

Marke

geschäftliches Zeichen

Unterscheidungskraft von Konkurrenzangeboten

Kennzeichnung von Waren oder Dienstleistungen

Anmeldung beim DPMA Benutzung mit Verkehrsgeitung

unbefristet verlängerbar

Markengesetz

die springende Raubkatze von PUMA

Urheberrecht

persönliche geistige Schöpfung

besondere Gestaltungshöhe

Schutz bei Veröffentlichung des Werkes, bloße Idee genügt nicht

keine Anmeldung notwendig

bis 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers

Urheberrechtsgesetz

Bücher, Bilder, Photos, Musik, Software

Wettbewerbsrecht

alle Produkte/Leistungen z. B. bei Nachahmung und Rufausbeutung

keine besonderen Kennzeichen

keine besonderen Bedingungen

keine Anmeldung notwendig

Schutzdauer auch nach Ablauf anderer Schutzrechte

Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb

Rolex gewinnt Prozess gg. Tchibo wg. sklavischer Nachahmung von Rolex-Uhren (BGH GRUR 1985, S. 876)

Schütze deine Ideen!

Shareware-Autor – Umsonst arbeiten?

Seine Karriere startet er mit elf Jahren. Da programmiert er ein Rechenprogramm, das er für ein paar Groschen an Mitschüler verkauft. Die Einnahmen steckt er sofort in neue Hardware. Mit 23 Jahren ist er scheinbar am Ziel seiner Träume: Sein erstes Programm erscheint auf dem amerikanischen Markt und verkauft sich glänzend.

Nein - die Rede ist nicht von Bill Gates, sondern von Andreas Piza aus Österreich. Sein Programm „Look Mom, no Hands“ wurde sogar von Apple-Mitbegründer Steve Wozniak registriert. Es dient der vereinfachten Dateneingabe in Macintosh-Computer mittels einer Zweitasten-Maus. Das Programm wird über ftp-Server vertrieben, das heißt jeder kann es sich aus dem Internet laden. Es ist Shareware. In nur sechs Wochen wurde das Programm 25.000 Mal downgeloaded - allerdings nur 1.700 Mal für jeweils neun US-Dollar registriert.

Diese Zahlen sprechen für sich: Die Registriermoral der User ist gering. Die amerikanische Vereinigung der Shareware-Autoren schätzt, dass nur drei bis fünf Prozent der Anwender auch die Registriergebühr

Freeware

Freeware ist eine kostenlose, vom Urheber zu unbeschränkter Nutzung und zum Weitervertrieb freigegebene Software. Die bekannteste Freeware ist heute vermutlich LINUX. Aber auch hier muss ein Lizenzvertrag beachtet werden.

Shareware

Shareware ist urheberrechtlich geschützte Software. Zum Testen wird sie meistens über einen bestimmten Zeitraum kostenlos angeboten. Der Shareware-Autor definiert für sein Produkt konkrete Bedingungen zur Nutzungsdauer, Weiterverbreitung und Nutzungsart. Bei Registrierung fällt eine geringe Gebühr an.

bezahlen. In nur sechs Wochen wurde Andreas Piza um 300.000 US-Dollar „betrogen“. Im deutschsprachigen Raum scheint es noch schlimmer zu sein. Hier gehen Shareware-Autoren von nur ein bis zwei Prozent ehrlicher Anwender aus. Pro-



TO DO

FINDE sowohl Argumente für die Meinung des Staatsanwaltes Pfisterer, dass die Verbreitung eine strafbare Handlung ist, als auch für die Position der Firma Nullcom, dass die Verbreitung legal ist, da niemand geschädigt wurde. **DISKUTIERE!**

blematisch ist, dass es in den USA und Europa unterschiedliche rechtliche Regelungen zu Copyright gibt. In den USA ist es z. B. durchaus möglich, dass jemand anderes als der Autor ein Freeware-Programm als sein eigenes ausgibt und verkauft, ohne eine strafbare Handlung zu begehen. In Deutschland würde dies eindeutig dem Urheberrecht widersprechen.

Der Informatiker Robert Gehring erläutert das Dilemma, das daraus entstehen kann, anhand eines fiktiven Fallbeispiels im Rahmen seiner Studienarbeit an der TU Berlin:

Staatsanwalt Pfisterer liest eines Morgens in der Zeitung:

Eine Landesregierung in Süddeutschland hat beschlossen, Behörden und staatliche Institutionen zu vernetzen. Der Großauftrag geht an die deutsche Firma Nullcom. Mit viel Rabatt sind 10.000 PCs mit dem Betriebssystem WindoX-96 erwor-

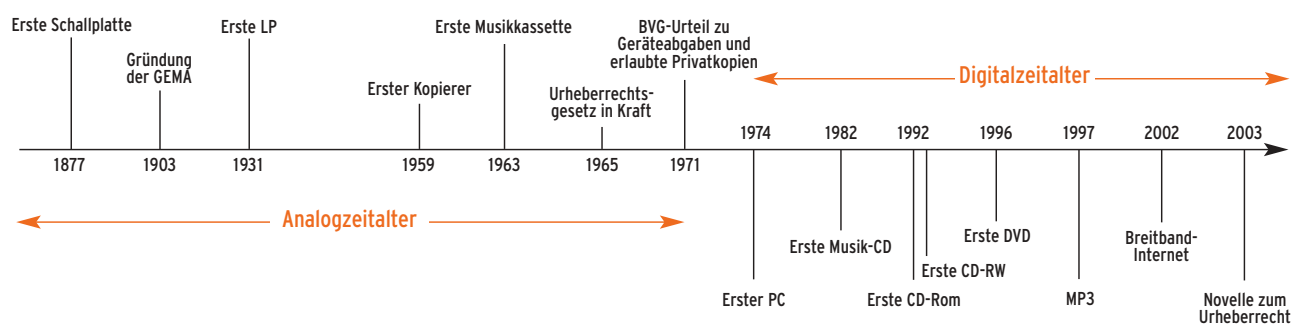
ben worden. Aber wer ist der Urheber dieses Programms? Ein Programmierer B. Smith aus Kalifornien hat es vor ein paar Jahren geschrieben und beschlossen, es als Freeware im Internet verfügbar zu machen. Die Resonanz war groß, wo-

raufhin Nullcom begonnen hatte, WindoX-96 zusammen mit den von ihr zusammengeschaubten PC-Clones in großen Stückzahlen unter eigenem Namen zu vertreiben.

Herr Pfisterer beginnt zu ermitteln: Nullcom behauptet, nichts Illegales getan zu haben, da der Autor in den USA auf sein Copyright verzichtet. Pfisterer hält dagegen, dass B. Smith nach deutschem Recht sehr wohl der Urheber sei und Nullcom gegen das deutsche Urheberrecht verstoße. Ein schwieriger, kaum lösbarer Fall! Mehr dazu unter <http://archiv.tu-chemnitz.de/pub/1997/0048/freeware.html>

Mediengeschichte ist Copyright-Geschichte

Die Geschichte der Medien ist auch die Geschichte ihrer technischen Reproduzierbarkeit. Und deshalb ist die Geschichte der Medien zugleich eine Geschichte um den Schutz des Copyrights von Künstlern und Kreativen. Urheberrecht entsteht mit der Entwicklung des Buchdrucks Mitte des 15. Jahrhunderts. Gutenbergs Erfindung ermöglicht erstmals die Vervielfältigung von Ergebnissen geistiger Arbeit. Jede neue Medientechnologie perfektioniert, beschleunigt und verbilligt seitdem diese Reproduktion.



Der Vorläufer der heutigen GEMA wird bereits 1903 als Reaktion auf die Erfindung von Radio und Schallplatte gegründet. Die GEMA kassiert von Rundfunkanstalten und Schallplattenproduzenten Gebühren und reicht die Gelder an Künstler weiter. Mit der Erfindung des Kopierers und der Musikkassette (siehe Grafik) wird es erstmals möglich, Druckwerke und Musikaufnahmen einfach und preiswert zu kopieren. Als Reaktion auf die Vielzahl von Privatkopien fordert die GEMA Abgaben auf Kopiergeräte, Leerkassetten und Kassettenrekorder. Die Rechtmäßigkeit dieser „Geräteabgaben“ wird 1971 vom Bundesverfassungsgericht bestätigt: Dritte dürfen dieses Eigentum nur mit der Genehmigung des Rechteinhabers nutzen. Da die Anfertigung privater Musikkopien kaum zu überprüfen ist, sollen Geräteabgaben einen Interessensausgleich zwischen Autoren und Nutzern herstellen.

TO DO



ENTWERFT ein originelles Plakat zum Thema „Mediengeschichte ist Copyright-Geschichte“.

ORIENTIERT euch an der Zeitachse und erweitert die Mediengeschichte um zusätzliche Daten und Fakten!

Mitte der 70er Jahre wird in den USA der PC entwickelt. Ein neuer Aspekt des Themas Copyright tut sich auf: Von der ersten Standardsoftware Microsoft Basic sind schon nach kurzer Zeit Kopien im Umlauf. Bill Gates, der Gründer von Microsoft und Entwickler von Basic, verbietet jedoch in Lizenzverträgen seines Programms jedes von ihm nicht autorisierte Kopieren. Amerikanische Gerichte bestätigen 1977 die Rechtmäßigkeit dieser Lizenzregeln. Denn da Software schon immer nur digital und damit in mit dem Original vergleichbarer Qualität vorliegt, sind für Softwareprogramme andere Regeln notwendig.

Mit der Erfindung der wiederbespielbaren CD-R und CD-RW in den neunziger Jahren und der Durchsetzung digitaler Standards wie MP3 im Internet wird das perfekte Kopieren auch von Musik möglich. Breitband-Internet und wiederbespielbare DVDs perfektionieren das Kopieren von Filmen. Musikdateien lassen sich heute in 45 Sekunden und Kinofilme in weniger als zwei Stunden aus dem Internet ziehen. Neue Kompressionsverfahren werden diese Zeiten weiter verkürzen. Das Internet wird zum vollwertigen Unterhaltungsmedium für jedermann. Deshalb taugen Geräteabgaben immer weniger als Mittel zum Interessensausgleich zwischen Autoren und Industrie auf der einen und Konsumenten auf der anderen Seite. Die Zukunft des Schutzes von Copyrights liegt deshalb im digitalen Rechtemanagement.

Urheberrecht ist Eigentum

Das Urheberrecht schützt den Urheber in seiner Beziehung zum Werk und bei dessen Nutzung - so sagt das Gesetz. Allein der Urheber hat das Recht zum Vervielfältigen, Übersetzen, Ändern, Vertreiben oder Ausstellen seines Produktes. Dritte dürfen dieses Werk grundsätzlich nur mit der ausdrücklichen Genehmigung des Rechteinhabers nutzen. Urheberrecht ist Eigentum. Gemäß dem Prinzip „Eigentum verpflichtet“ soll sein Gebrauch aber auch dem Wohle der Allgemeinheit dienen.

Aber nicht jede gestalterische Leistung fällt unter den Urheberrechtsschutz. Es muss sich um eine eigene geistige Schöpfung handeln, in der persönliche Züge des Urhebers zum Ausdruck kommen. Das können Sprach-, Bild-, Film- oder Sammelwerke, Computerprogramme, Musik oder Darstellungen wissenschaftlicher oder technischer Art sein.

Eine gewerbliche Nutzung muss in der Regel vom Urheber oder von einer von ihm beauftragten Verwertungsgesellschaft genehmigt werden. Das ist beispielsweise für Sprachwerke die VG WORT, für Bildwerke die VG BILD-KUNST und für Musikwerke die GEMA.

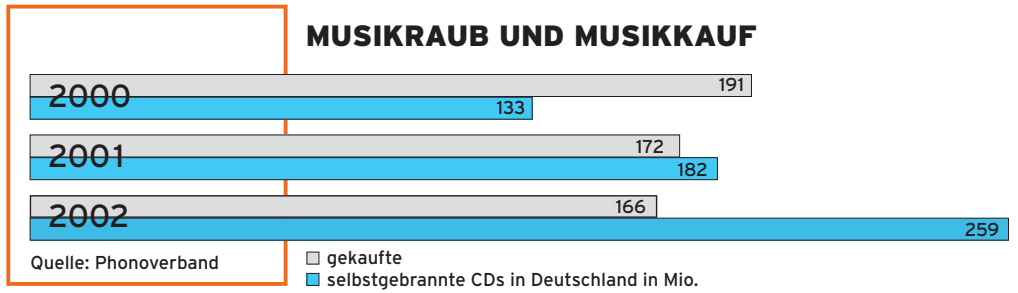
1971 hat das Bundesverfassungsgericht entschieden, dass einzelne Vervielfältigungen von Musikaufnahmen in geringerem Umfang für den privaten Gebrauch erstellt werden dürfen. Deshalb sorgen seitdem Verwertungsgesellschaften dafür, dass Künstler durch eine Entschädigung über Geräteabgaben auch für private Kopien honoriert werden. Beim Kauf einer Musik-CD z. B. zahlt der Käufer zirka zehn Prozent an die GEMA, die das Geld an Musiker und Komponisten ausschüttet. Diese Abgaben dienen aber lediglich als Kompensation für die gesetzlich erlaubten Privatkopien und nicht als Entschädigung für illegale Kopien.

TO DO



RECHERCHIERT im Internet, welche Aufgaben die VG Wort und VG Bild-Kunst übernehmen. Inwieweit profitiert der jeweilige Künstler oder Autor davon? Gibt es noch weitere VGs, z. B. für Film- und Fernsehwerke?

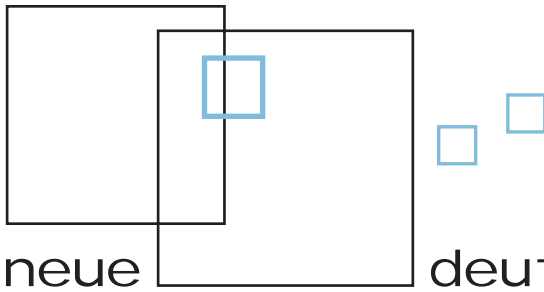
Folgende Links helfen bei der Recherche: www.vgwort.de, www.bildkunst.de, www.urheberrecht.org, www.cmmv.de.



Durch die Errungenschaften der Medientechnologie ändert sich die Lage: Limitierten damals noch Qualitätseinbußen die Anzahl privater Kopien, so erlaubt die digitale Technik jetzt uneingeschränktes und zum Original völlig gleichwertiges Vervielfältigen. Geräteabgaben können jetzt Künstler nicht mehr ausreichend entschädigen, die Effizienz von Verwertungsgesellschaften nimmt ab.

Allerdings lag Software im Gegensatz zu Musik von Anfang an ausschließlich in digitaler Form vor, verlustfreie Kopien waren hier jederzeit möglich. Daher ist bei Software die Erstellung einer Privatkopie grundsätzlich verboten. Bei Software ist daher auch keine Verwertungsgesellschaft erforderlich. Vielmehr überträgt der Urheber über einen Lizenzvertrag Nutzungsrechte auf den Anwender. Soweit dieser nicht ausdrücklich etwas anderes vorsieht, gilt das Prinzip „eine Anwendung - eine Lizenz“. Das heißt, es muss für jeden PC, auf dem das Programm installiert wird, eine eigene Lizenz erworben werden.

CDs, CD-Brenner und das Internet stehen dafür, dass die Musik- und Softwarebranche nun ähnliche Probleme haben. Deshalb fordert die Industrie geeignete Gesetze für digitale Inhalte. Die Forderungen sollen in der Urheberrechtsnovelle Ausdruck finden.



Das neue deutsche Urheberrecht im Meinungsstreit

DIE POSITIONEN SIND KONTRÖVERS

Das neue Urheberrecht soll die aktuelle Rechtslage an die Herausforderungen der digitalen Welt anpassen. Es gilt, die Interessen von Künstlern, Verwertungsgesellschaften und Wirtschaft auf der einen und die Wünsche der Konsumenten auf der anderen Seite auszugleichen. Dabei sollen unterschiedliche Auffassungen in der Wirtschaft auf einen Nenner gebracht werden. So fordern z. B. die Verwertungsgesellschaften höhere Geräteabgaben und zusätzliche Abgaben auf PCs, da PCs zunehmend für Internet-Downloads genutzt werden. Die Computerindustrie dagegen lehnt Geräteabgaben als wachstumshemmend ab und setzt auf Digital Rights Management.

DIETER SCHORMANN, *Vorsteher des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels*: „Es kann nicht sein, dass der Staat Bücher und Zeitschriften auch dann nutzen darf, wenn er sie nicht bezahlt hat. Wenn sich Kreativität von Autoren und Investitionen von Verlagen und Buchhandlungen nicht mehr auszahlen, geraten Bildung und Forschung in Deutschland in eine Sackgasse.“

GEMA-Vorstandsvorsitzender PROF. DR. REINHOLD KREILE: „Gerade im Informationszeitalter gilt es, den Schutz der Urheber erneut zu bewahren. Wir begrüßen deshalb die Regelung, dass privates Kopieren in begrenztem Umfang und nur gegen Vergütung zulässig ist. Wir fordern die Bundesregierung nachdrücklich auf, in der Urheberrechtsnovelle die Vergütung für das private Kopieren deutlich anzuheben und somit die Leistung des schöpferischen Urhebers angemessen zu entlohnen.“



TO DO

DR. CHRISTIAN DRESSEL, *Leiter des dmmv-Arbeitskreises Medienpolitik*: „Das Urheberrecht ist mit dieser Novellierung noch nicht in der Informationsgesellschaft angekommen. Der dringend erforderliche Schutz der Produzenten digitaler Werke ist nicht umfassend gewährleistet. Dazu müsste der Gesetzgeber beispielsweise die Anfertigung von Kopien aus illegalen Vorlagen untersagen und den rechtlichen Schutz technischer Schutzvorkehrungen insgesamt verbessern.“

RECHERCHIERE den aktuellen Stand der Urheberrechtsdebatte. Was sind die zentralen Diskussionspunkte, auf welche Punkte hat man sich bereits geeinigt? Was hältst du von der Urheberrechtsnovelle? Welche Chancen, aber auch Probleme könnten sich bei einer Durchsetzung ergeben?

DR. BERNHARD ROHLEDER, *Vorsitzender der BITKOM-Geschäftsführung*: „Der Rechtsschutz für technische Kopierschutzmaßnahmen ist als sehr positiv zu bewerten. Dagegen hat es der Bundestag versäumt, eine klare Regelung bezüglich der Abgabenerfordernisse auf digitale Geräte in das Gesetz aufzunehmen. Aus Sicht der ITK-Branche wäre eine eindeutige Aussage gegen die Ausweitung von Pauschalabgaben auf digitale Geräte, insbesondere auf Drucker und PCs, sowie zur Förderung des Einsatzes Digitaler Rechte-Management-Systeme nötig gewesen.“

Vorsitzender der Geschäftsführung der Microsoft Deutschland GmbH, JÜRGEN GALLMANN: „Die derzeitige Rechtslage fordert zu rechtswidrigem Verhalten geradezu auf, da dem Rechtsverletzer als Schadenersatzpflicht lediglich eine Zahlung droht, die er auch bei rechtmäßigem Erwerb einer Lizenz hätte leisten müssen. Hier weist das deutsche Urheberrechtsgesetz dringenden Reformbedarf auf. In einzelnen EU-Mitgliedsstaaten gibt es bereits Regelungen, die als Vorbild dienen können, so z. B. in Österreich, wo die doppelte Lizenzgebühr als Mindestschaden festgesetzt wird.“

Tempo oder Kleenex? Wie eine Marke entsteht

Wenn du heute in einem Geschäft nach Tempo fragst, kriegst du mit Sicherheit Papiertaschentücher, wenn auch vielleicht nicht gerade die bekannte blaue Packung. Tempo ist eine starke Marke. Ihr Bekanntheitsgrad ist so groß, dass der Markenname im alltäglichen Sprachgebrauch für eine ganze Produktkategorie benutzt wird. In den USA müsstest du jedoch nach Kleenex fragen. Aber wie entstehen eigentlich Marken?

§ 3 MARKENGESETZ

(1) Als Marke können alle Zeichen, insbesondere Wörter einschließlich Personennamen, Abbildungen, Buchstaben, Zahlen, Hörzeichen, dreidimensionale Gestaltungen einschließlich der Form einer Ware oder ihrer Verpackung sowie sonstige Aufmachungen einschließlich Farben und Farbzusammenstellungen geschützt werden, die geeignet sind, Waren oder Dienstleistungen eines Unternehmens von denjenigen anderer Unternehmen zu unterscheiden. Das Markengesetz hindert Trittbrettfahrer, den guten Ruf eines Produktes oder eines Unternehmens für sich zu nutzen. In den Aufbau ihrer Marken haben die Hersteller viel Geld investiert. Und genau diese Investition in das Produkt rechtfertigt den Wert einer Marke und auch ihre Schutzwürdigkeit.

Gemäß § 4 Ziffer 1 des Markengesetzes entsteht Markenschutz nach erfolgter Anmeldung durch Eintragung der Marke beim Deutschen Patent- und Markenamt (DPMA) in München.

Nach § 4 Ziffer 2 des Markengesetzes können Marken auch durch Gebrauch als solche gelten. Es handelt sich dann um Marken mit Verkehrsgeltung. Voraussetzung dafür ist, dass das benutzte Zeichen als Marke Verkehrsgeltung innerhalb der beteiligten Verkehrskreise erlangt hat. Dafür müssen mindestens 20 Prozent aller Menschen der Zielgruppe einen Namen mit einem bestimmten Produkt verbinden. Dann wird der Name zur Marke. Wenn also jeder fünfte Benutzer von Waschmitteln mit dem Namen „Persil“ das gleichnamige Waschmittel verbindet, wird Persil auch ohne Anmeldung zu einer geschützten Marke. Das Markengesetz definiert als Schutzhindernisse:



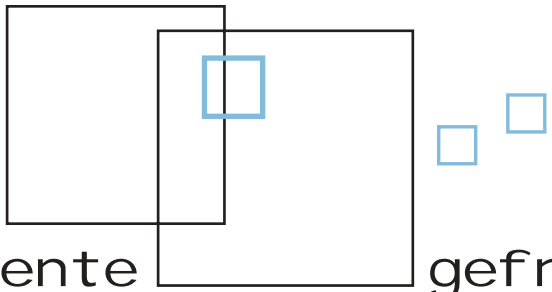
ERSTELLE EINE COLLAGE mit Marken, die deiner Meinung nach für eine ganze Produktkategorie benutzt werden (z. B. Uhu für Kleber).

Finde weitere Markennamen, die ebenfalls in diese Produktkategorie gehören (z. B. Pritt, Pattex).

TO DO



- Fehlende Unterscheidungskraft
- Zeichen, die ausschließlich aus Angaben über Beschaffenheit, Menge, Bestimmung, Wert, Zeit und Ort der Herstellung bzw. Dienstleistung bestehen
- Allgemein übliche Bezeichnungen, d. h. Zeichen, die ursprünglich Unterscheidungskraft hatten, die sich jedoch im allgemeinen Sprachgebrauch als Gattungsbezeichnungen durchgesetzt haben (z. B. „Vaseline“)
- Täuschende Angaben über Art, Beschaffenheit oder Herkunft
- Verstoß gegen die öffentliche Ordnung und die guten Sitten
- Zeichen, die Wappen, Flaggen, Hoheitszeichen, Siegel, Bezeichnungen von Kommunen etc. enthalten
- Zeichen, die amtliche Prüf- und Gewährzeichen enthalten
- Zeichen, deren Benutzung nach sonstigen Vorschriften im öffentlichen Interesse untersagt werden können



Patente gefragt!



Auf der Nürnberger Erfindermesse IENA wurde ein neues Klappbett präsentiert, das Langschläfer aus den Federn wirft. Hier war nicht etwa ein Unternehmen besonders innovativ, nein, dieses gnadenlose Bett, mit dem Verschlafen künftig unmöglich wird, wurde von Schülern des Maristengymnasiums in Fürstenzell (Niederbayern) vorgestellt. Fünf Minuten nach dem Läuten des Weckers ist Schluss mit Dösen: Ein Hebemechanismus

kippt Bett samt Langschläfer, der so unsanft in den Tag befördert wird.

Das Klappbett ist keineswegs die erste Erfindung der Niederbayern. An dem als „Erfinderschule“ bekannten Gymnasium gibt es schon seit Jahren das Wahlpflichtfach „Erfinden“, das von etwa zehn Prozent der Schüler besucht wird. Im Laufe der Jahre haben die Teilnehmer mehrere hundert Neuheiten und Erfindungen entwickelt, von denen viele bei „Jugend forscht“, Erfindermessen und anderen Wettbewerben ausgezeichnet wurden.

Worauf hat die Welt schon immer gewartet? Vielleicht die Pinzette mit Beleuchtung, der magnetische Lockenwickler, der Ein-Finger-Schreiber, die Cola als Frostschutzmittel, die madensichere Bio-Abfalltonne? Die Ideen sind unbegrenzt und die Gedanken frei.



TO DO

INFORMIERT euch unter www.insti.de.

SUCHT Gleichgesinnte zur Gründung einer Erfinder-Arbeitsgemeinschaft und erkundigt euch bei euren Lehrern, wie eure Schule euch bei der Umsetzung eurer Ideen helfen kann.

Bis aber Erfinder ihre Konstrukte auf der IENA ausstellen und nach Produzenten für eine wirtschaftliche Verwertung suchen können, vergeht viel Zeit: Leider brauchen die Patentämter oft mehrere Jahre, bis sie einem Antrag stattgeben. Der Vorsitzende des Deutschen Erfinderverbandes (DEV) Karl Bauch gibt zu bedenken, dass innerhalb dieser Wartezeit 50 Prozent des technischen Wissens schon wieder veraltet seien. Dem Deutschen Patent- und Markenamt ist diese Problematik bewusst, weshalb es bereits Verbesserungen beim Zulassungsverfahren ankündigte.

Träumt ihr auch manchmal davon, etwas völlig Neues zu erfinden? Habt ihr Geistesblitze, die nur auf eine Umsetzung warten? Unter www.insti.de gibt es die nötigen Informationen. Hier hilft man euch bei der Umsetzung und bringt euch mit Profis zusammen. Eure Kreativität ist hier gefragt!

Von Marken- und Produktfälschern

Was steckt drin, wenn auf dem Flakon Gucci oder auf der Pillenpackung Merck steht? Denn nicht nur Computerprogramme, Musikstücke oder Filme werden kopiert, sondern auch zahlreiche Markenartikel vom teuren Parfum bis zum Autoersatzteil, von der Marken-Jeans bis zum pharmazeutischen Medikament. Manche Produkte werden fast eins zu eins nachgemacht, manchmal aber wird auch nur die Verpackung oder das Markenzeichen gefälscht.

MARKENPIRATERIE ist das illegale Verwenden von Zeichen, Namen, Logos (Marken) und geschäftlichen Bezeichnungen, die von den Markenherstellern zur Kennzeichnung ihrer Produkte im Handel eingesetzt werden.

PRODUKTPIRATERIE ist u. a. das verbotene Nachahmen und Vervielfältigen von Waren, für welche die rechtmäßigen Hersteller Erfindungs-, Design- und Verfahrensrechte besitzen.

Fälscher verwenden den Bekanntheitsgrad einer Marke und täuschen Verbraucher über die tatsächliche Herkunft der Ware und über ihre Qualität. Der Markenpirat übernimmt unerlaubt den guten Namen eines Produktes. Der Produktpirat klaut das Know-how, das einem Produkt zugrunde liegt. In beiden Fällen hat sich das geschädigte Unternehmen in langjähriger Arbeit und unter Einsatz erheblicher finanzieller Mittel gegen Konkurrenten durchgesetzt und sich das technische Wissen angeeignet, um sein Produkt zu etablieren und zu verbessern.

Der Handel mit Nachahmungen und Piraterieprodukten macht zirka fünf bis sieben Prozent des Welthandels aus. Die jährlichen Kosten, die durch Markenpiraterie entstehen, werden auf 200 bis 300 Milliarden Euro geschätzt. Das bedeutet, dass international tätigen Unternehmen mit Hauptsitz in der EU jährlich zwischen 400 und 800 Millionen Euro im Binnenmarkt und zirka zwei Milliarden Euro außerhalb der Union verloren gehen.

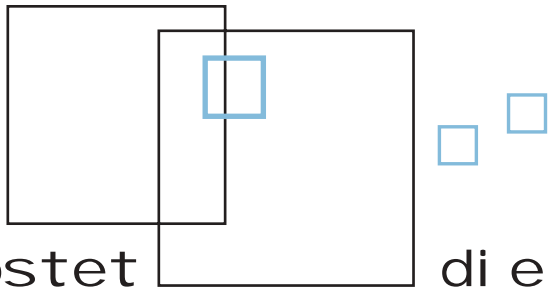
Besonders gefährlich für Verbraucher werden Fälschungen natürlich in Branchen wie der Automobil-, Spielwaren- oder Pharmaindustrie. Der internationale Verband der Arzneimittelhersteller geht davon aus, dass bereits sieben Prozent aller weltweit gehandelten Medikamente Fälschungen sind. Über 500 Todesfälle pro Jahr stehen nachweislich mit der Verwendung solcher Präparate in Zusammenhang. Die Dunkelziffer dürfte um ein Vielfaches höher liegen.



TO DO

RECHERCHIERE im Internet - z. B. unter www.plagiarius.de oder im digitalen Zollmuseum unter www.zoll-d.de -, welche Produkte und Marken besonders häufig gefälscht werden.

ÜBERLEGE, warum gerade diese Produkte und Marken gefälscht werden? Weshalb denkst du, dass Fälschungen bewusst gekauft werden?



Was kostet die Welt? Spielt doch keine Rolle!

Sie sind edel, teuer und für viele ein beliebtes Statussymbol am Handgelenk: Luxusuhren renommierter Hersteller wie Rolex oder Cartier. Solche feinmechanischen Wunderwerke sind gerne aus massivem Gold oder Platin und können über 50.000 Euro kosten. Fälschungen dagegen kriegt man schon für schlappe zehn Euro. Im Urlaub - etwa in Griechenland, Spanien oder in Osteuropa - finden sich auf öffentlichen Märkten sämtliche Markenartikel von der Rolex über den neuesten Duft von Gucci bis hin zur Jeans von Helmut Lang zu ganz passablen Preisen. Selbstverständlich sind das bloß billige Nachbildungen, schlichtweg Fälschungen.

Kaum zu glauben, aber wahr: 20 Millionen Euro Umsatz pro Monat macht der „Gorbuschka - Markt“ in Moskau, Europas größter Umschlagplatz für Markenfälschungen. Hunderte von Händlern bieten hier auf Klappstischen, dicht an dicht gedrängt, das Neueste aus der Computer-, Musik- und Filmbranche an. Videofilme gibt es bereits für fünf Euro, CDs und Computerspiele ab zwei bis drei Euro. Für die neueste Version von Microsoft Windows zahlt der Käufer selten mehr als zehn Euro. Hergestellt werden diese illegalen Kopien in russischen Fabriken und ehemaligen Rüstungsbetrieben. In der Geburtsstätte der weltberühmten „Mir“-Weltraumstation, dem Chrunitschew Raumfahrt- und Forschungszentrum, wurden beispielsweise 650.000 Raub-CDs sichergestellt.

Der russische Innenminister Magomed Abdurasakow sieht dieser Entwicklung besorgt entgegen: „Das ist eine weitere Melkkuh für das organisierte Verbrechen. Nur Drogen, Waffen und Prostitution werfen noch größere Profite ab!“



TO DO

Produktpiraterie kann auch ziemlich ins Auge gehen. Ein prominentes Opfer der Produktpiraten wurde 1998 der Formel-1-Fahrer Mika Häkkinen. Laut Aussage des Rennstalls war der Getriebeschaden seines Formel-1-Boliden beim „Großen Preis von San Marino“ auf ein minderwertiges Kugellager zurückzuführen - geliefert von einem asiatischen Produktfälscher. Rein optisch war das Kugellager zwar nicht vom Original zu unterscheiden, den Belastungen des Rennens hielt es allerdings nicht stand.

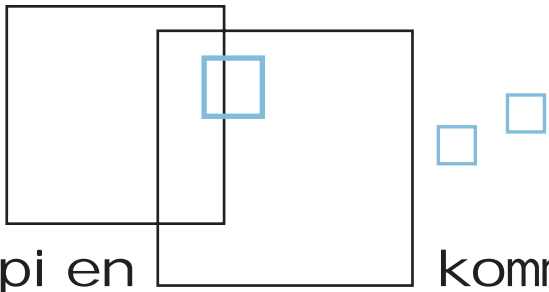
BILDET GRUPPEN UND ÜBERLEGT, warum Puma vor gefälschten Markenturnschuhen warnt.

ENTWERFT für Puma ein Plakat, in dem auch vor den gesundheitlichen Risiken beim Kauf gefälschter Turnschuhe gewarnt wird.

HERKUNFTSLÄNDER GEFÄLSCHTER MARKENARTIKEL

	1998	1999	2000	2001	2002
Tschechien	34%	16%	26,2%	29,0%	11%
Polen	21%	23%	9,3%	13,6%	6%
Türkei	12%	12%	7,4%	7,0%	5%
Asien*	11%	11%	13,6%	19,4%	14%
USA	3%	6%	19,8%	5,5%	3%
Thailand	12%	11%	10,3%	12,6%	48%
sonstige	7%	20%	11,7%	12,9%	13%

Quelle: Zollkriminalamt



Raubkopien kommen teuer!

Das Anfertigen, das Vertreiben und der wissentliche Einsatz von Raubkopien geschützter Inhalte kann zu Geld- und mehrjährigen Haftstrafen führen. Häufig kommen zivilrechtliche Forderungen der betroffenen Unternehmen in Form von Schadensersatz hinzu. Übrigens: Das alte Sprichwort *Unwissenheit schützt vor Strafe nicht* gilt auch für Raubkopierer! **Drei Fallbeispiele:**

1 Nahe Bremen sind Ermittler mit Durchsuchungsbefehl auf der Suche nach professionellen Raubkopierern, so auch nach dem 18-jährigen Benjamin M.*. Dessen Mutter ist geschockt, als die Ermittler auf dem Dachboden 600 Raubkopien und den Computer beschlagnahmen. Benjamin sagt noch vor Ort aus, dass sein Freund Kai aus Erfurt Drahtzieher des illegalen Versandhandels gewesen sei. Tatsächlich: Bei dem 16-jährigen Kai G.* findet die Polizei 2.000 kopierte Spiele und eine Diskette mit fast 200 Kundenadressen. Den beiden Fälschern werden je 90 Arbeitsstunden in einer gemeinnützigen Organisation und 3.500 Euro Strafe aufgebürdet. Dass Benjamin bloß Gehilfe war, spielt keine Rolle: Die Höchststrafe bei Urheberrechtsverletzungen kann nämlich bei gewerbsmäßigem Handeln bis zu fünf Jahre Gefängnis bedeuten, und dagegen ist Benjamins Richter ohnehin milde.

2 Mitte Dezember 2001 findet in den USA, Australien, Großbritannien, Finnland und Norwegen die bisher größte internationale Razzia gegen illegale Internet-Anbieter statt. Im Mittelpunkt der Aktion steht ein Piratenring namens DrinkorDie (trink oder stirb) mit gleichnamiger Website. Die 60 Hauptbeteiligten sollen verschiedenste Produkte wie Computerspiele, neue Filme („Harry Potter“), Business-Software oder Cracks von Software-Codes raubkopiert und im Internet verbreitet haben. Nach Angaben des US-Zolls ist DrinkorDie die effektivste von rund zehn „warez“-Hauptgruppen. Der Anführer von DrinkorDie wird im Mai 2002 von einem US-Gericht zu 46 Monaten Haft verurteilt.

TO DO



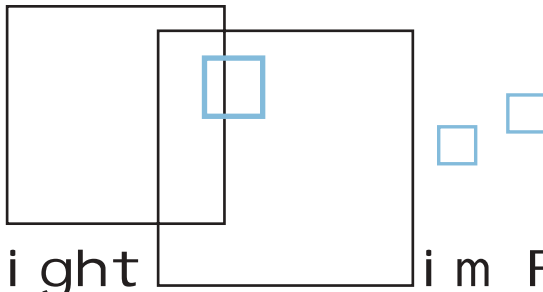
ROLLENSPIEL: Wählt einen der drei Fälle aus und spielt die Gerichtsverhandlung nach. Bestimmt hierfür einen Angeklagten (mit Verteidiger), einen Staatsanwalt und einen Richter.

FINDET sowohl Argumente für den Staatsanwalt, der eine möglichst hohe Strafe fordern will, als auch Entlastendes für den Verteidiger.

3 Bernd und Karin D.* bieten Raubkopien unter Angabe der eigenen E-Mail-Adresse im Internet an. 40.000 Euro verdient das Ehepaar aus Wolfsburg am Verkauf von Raubkopien, bevor die Polizei im Dezember 1999 vier CD-Brenner und 1.302 selbst gebrannte CD-Rs mit Software sicherstellt. Vom Amtsgericht Wolfsburg wird das Ehepaar kurz darauf wegen Vergehens gegen das Urheberrechtsgesetz in 978 Fällen zu einer Haftstrafe auf Bewährung von 15 bzw. 18 Monaten verurteilt. Geldstrafe plus Prozesskosten kommen dazu.



(*Alle Namen wurden geändert)



Copyright im Fadenkreuz der organisierten Kriminalität

CD-ROMs statt Thai Chicken Curry

1998 in Zürich: Ein aufmerksamer Postbeamter wundert sich über Luftpost aus Thailand. Per Einschreiben verschickt eine thailändische Firma ihre Lebensmittelmuster nach Europa - für Lebensmittel ein ungewöhnlicher und teurer Postweg. Zollbeamte öffnen mehrere Päckchen sorgfältig verschweißter Fertiggerichte für die Mikrowelle. Statt Thai Food finden sie bis zu 100 CD-ROMs mit dem Programm Microsoft Office. Insgesamt können 44 Lieferungen mit 2,5 Millionen CDs beschlagnahmt werden. Der Handelswert der Fälschungen liegt bei mehr als 100 Millionen Euro. Die Hintermänner des einfallreichen Falles werden der italienischen Camorra, einer Gruppierung der sizilianischen Mafia, zugerechnet.

Laut Bundeskriminalamt (BKA) wird der internationale Handel mit Raubkopien zunehmend von organisierten Banden kontrolliert, die hier eine neue, lukrative Einnahmequelle entdeckt haben. Die Gangster nutzen für den Schmuggel die gleichen Transportwege, die sie auch für Drogen oder Waffen verwenden. Auch in Deutschland werden international produzierte und verschobene Fälschungen über etablierte Handelsunternehmen oder das Internet angeboten. Und obwohl die Preise dann erheblich unter dem Preisniveau legaler Produkte liegen, sind die Gewinnspannen immens. Kein Wunder, wenn man bedenkt, dass mit einer CD-Pressse bis zu 80.000 CD-ROMs am Tag hergestellt werden können - und das passiert zum Teil sogar in ganz normalen CD-Presswerken!

TO DO



Gefälschte Software wird häufig aus dem Ausland nach Deutschland geschmuggelt.

DISKUTIERT in der Klasse, welche Auswirkungen die EU-Erweiterung 2004 auf die Anzahl der entdeckten Fälschungen haben könnte!

Was ist organisierte Kriminalität?

- Organisierte Kriminalität sind alle Straftaten, die
- unter Verwendung gewerblicher oder geschäftsmäßiger Strukturen (83%),
 - unter Anwendung von Gewalt oder anderer zur Einschüchterung geeigneter Mittel (84%),
 - unter Einflussnahme auf Politik, Medien, öffentliche Verwaltung, Justiz oder Wirtschaft (18%) begangen werden.
- Quelle: Lagebild Organisierte Kriminalität des Landeskriminalamtes 2001. Der Anteil der Delikte in Prozent nach Angaben des Bundesinnenministeriums.

Zur organisierten Kriminalität gehören also nicht nur die Mafia und ihre beiden Organisationen Cosa Nostra in Sizilien und Ndrangheta im südlichen Kalabrien, die einen internationalen Handel mit Rauschgift und Waffen führen. Von organisierter Kriminalität spricht man auch bei organisierten Banden im Softwaregroßhandel, die neben gefälschter auch manipulierte Software vertreiben, indem sie z. B.:

WERT DER BESCHLAGNAHMEN WAREN	
(in Mio. Euro)	
Warenart	2002
Textilien	18,3
Sportartikel	2,7
Computerzubehör / Bild-, Ton- und Datenträger	13,0
Automobilindustrie	0,9
Konsumgüter	27,1
Sonstiges	14,1
Gesamtsumme	76,1

Quelle: Zollkriminalamt

- einzelne Produktbestandteile als angebliche „Lizenzen“ verkaufen.
- Schulsoftware- oder Update-Softwareprodukte, die illegal beschafft wurden, „umbauen“ und zum Preis von Vollversionen verkaufen.

Das Internet als Netz der Raubkopiierer – Auktionen

Software-Piraterie hat viele Facetten. Neben dem Fachhandel ist inzwischen auch das Internet ein populärer Vertriebsweg für Raubkopien. Dabei wird illegale Software vermehrt über Online-Auktionen angeboten. Sowohl unwissende Verbraucher als auch professionelle illegale Anbieter nutzen Auktionen im Internet als Plattform für ihre Produkte. Deshalb aufgepasst! Es ist nicht ausgeschlossen, dass sich hinter einem vermeintlichen Schnäppchen ein illegales Produkt und hinter dem Verkäufer ein unseriöser Handelspartner verbirgt.

Die Business Software Alliance (BSA) schätzt, dass auf über zwei Millionen Webseiten illegale Software angeboten oder vertrieben wird. Mehr als 60 Prozent der Software-Produkte, die über Internet-Auktionsseiten angeboten werden, sind laut BSA illegal. Über 50 Prozent der im Jahr 2002 in Europa bei der BSA eingegangenen Internet-Hinweise auf Raubkopien bezogen sich auf Auktionsseiten. Hinweise auf ein illegales Angebot seien Ausdrücke wie „CD-R“, „COA only“, „Lizenz only“, oder „CD only“.

Um Piraterie bei urheberrechtlich geschützten Inhalten wie Musik, Filmen oder Software entgegenzuwirken, hat eBay – der weltweit größte Online-Marktplatz – bereits eine Vielzahl an Regeln für Anbieter definiert, z. B.:

- Musik oder Software darf bei eBay nicht auf CD-R (einschließlich CD-RW) angeboten werden. Das Gleiche gilt für Compilation CDs.
- eBay weist durch Beispiele explizit darauf hin, dass kopierte Software, Musik oder Filme Urheberrechtsverletzungen darstellen können.
- Sicherungskopien, „Beta“- , „Test“- und „Bewertungs“-Versionen von Software sowie akademische Software/Software-Schulversionen dürfen grundsätzlich nicht bei eBay angeboten werden.

Mehr Infos unter

<http://pages.ebay.de/help/community/png-items.html>.

Zur Eindämmung des Handels mit Software-Raubkopien haben eBay und Microsoft eine spezielle Zusammenarbeit vereinbart. Bei eBay steht eine Microsoft-Informationseite zur Verfügung, die potenzielle Käufer schon im Vorfeld vor illegalen Produkten schützen soll und sie im Nachhinein in ihrer Anbieterbewertung für dieses Problem sensibilisiert. Gleichzeitig wird das Sicherheitsteam von eBay durch Microsoft-Spezialisten auf die Erkennung von illegalen Software-Angeboten geschult. Dadurch kann eBay illegale Angebote schneller und effektiver vom eBay-Marktplatz entfernen.

TO DO



RECHERCHIERE im Internet, welche anderen Online-Auktionshäuser existieren. Gibt es auch dort Verhaltensregeln und Tipps für Käufer und Verkäufer?

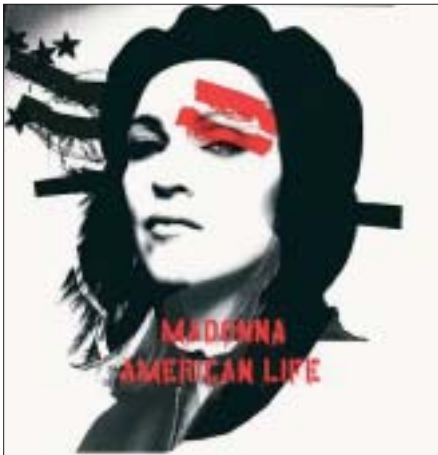
BEURTEILE, inwieweit diese Regeln einen wirksamen Schutz gegen den Verkauf und Erwerb von Raubkopien darstellen.

RECHERCHELINKS: www.ebay.de

- Rubrik *Kategorien; Software*: Der Button „Gegen Piraterie mit Microsoft“ bringt dich zur Microsoft-Infoseite.
- Rubrik *Regeln und Sicherheit*: Link zum Veri (Verifizierte Rechte Inhaber Programm)

Das Internet als Netz der Raubkopiierer – „Tauschbörsen“

Der US-Rapper Eminem hat keine Sympathien für Fans, die sich seine frisch ins Internet geratene Songs illegal auf ihren Computer laden. Nach Informationen des Musiksenders MTV Asia beschimpfte er solche Anhänger als „kleine dürre Fans“, die er gerne treffen und verprügeln würde.



Auch Madonna macht ihrem Unmut über Raubkopierer Luft, wobei sie sich ein effektiveres Mittel als Eminem einfallen ließ. Der Popstar ließ die „Tauschbörsen“ (siehe Glossar unter Filesharingsystem) mit als Musikstücken getarnten Dateien überschwemmen. Beim illegalen Herunterladen ihres neuesten Albums „American Life“ muss sich der überraschte Räuber statt Musik Madonnas Beschimpfungen anhören: „What the fuck do you think you’re doing?“ Darüber hinaus hat Madonna ihr Album auf der Internetseite des Musikkanals MTV ins Netz gestellt. Fans können hier die Songs zwar anhören, aber nicht herunterladen. Madonna verdient zwar daran nichts - der Werbeeffekt der Aktion dürfte ihr aber wohl doch ein paar verkaufte CDs mehr bescheren.

TO DO

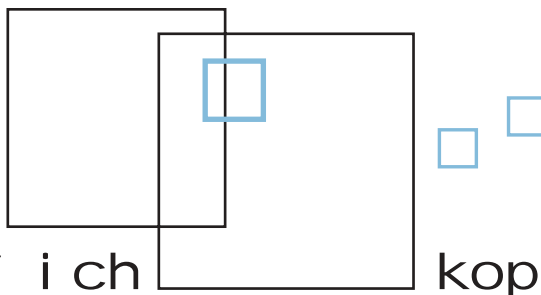
Die „Tauschbörse“ Napster war die bekannteste Spielwiese für Raubkopierer. 1999 wird sie von dem damals 18-jährigen Shawn Fanning an der Universität Boston entwickelt. Zunächst will er nur seine auf dem Computer gespeicherten Lieder mit Freunden tauschen. Doch dann bietet Shawn seine Software als Freeware an. Der Erfolg ist legendär. Innerhalb von zwei Jahren erweitert Shawn seinen „Freundeskreis“ auf fast 40 Millionen „Räuber“, jeder vierte Internet-Nutzer in den USA gehört dazu. Nun wird aber auch die Musikindustrie auf ihn aufmerksam. Nicht nur die RIAA (Record Industry Association of America), sondern auch einzelne Bands wie Metallica sehen in Napster einen Grund für ihre sinkenden Einnahmen. Schließlich fordert das amerikanische Justizministerium die Schließung von Napster. Nach einer ganzen Reihe von Gerichtsverhandlungen ist es dann auch im Juli 2001 soweit: Die Ära Napster ist seither Geschichte.



„Durch illegales Kopieren kann ich mir CDs leisten, die ich sonst nicht bezahlen könnte, und schaden tut es auch niemand!“

ÜBERLEGE, weshalb sich durch die Beschaffung von Raubkopien über Internet-Tauschbörsen der illegale Nutzer langfristig sogar selbst schädigt! Welche weiteren Gefahren liegen in der Nutzung solcher Tauschbörsen?

Doch sofort nach der Schließung überströmen schon neue, miteinander vernetzte und daher juristisch schwerer anzugreifende „Tauschbörsen“ wie z. B. KaZaA, Morpheus, Gnutella und Fasttrack den Markt. Sie sind ebenso illegal wie Napster, aber schwerer zu schließen, da sie mit verschiedenen Servern verbunden sind und keine Firma oder Institution dahinter steckt.



Was darf ich kopieren bei Musik und Software?

Darf ich Kopien der Original-CD oder CD-ROM anfertigen?

MUSIK	SOFTWARE
Kopien für „private Zwecke“ sind derzeit für Musik erlaubt. Aber höchstens sieben Stück! Der Urheber wird für diese legalen Kopien über Geräteabgaben und Abgaben auf Tonträger bezahlt.	Nein, nur eine Sicherheitskopie. Software unterliegt immer den jeweiligen Lizenzbestimmungen, darf also in der Regel nicht für die Weitergabe kopiert werden.

Darf ich Kopien meiner Original-CDs oder CD-ROMs an Freunde und Bekannte weitergeben?

MUSIK	SOFTWARE
Was mit dem Begriff „privat“ gemeint ist, ist nicht exakt definiert, und so ist die Weitergabe von Kopien an Freunde, Verwandte und gute Bekannte derzeit zulässig, solange es Geschenke sind.	Nein.



Darf ich Musik- oder Softwaredateien in Internet-Tauschbörsen oder in Intranets anbieten?

MUSIK	SOFTWARE
Definitiv nicht! Die Vervielfältigung für nicht genau definierte Dritte ist eindeutig verboten, selbstverständlich auch die Weitergabe an Internet-Tauschbörsen.	Nein.

Darf ich für mich persönlich Musik oder Software kostenlos aus dem Internet herunterladen?

MUSIK	SOFTWARE
Die Anfertigung von Kopien aus illegalen Quellen ist nach dem neuen Urheberrecht unzulässig, wenn es sich um offensichtlich rechtswidrige Vorlagen handelt.	Nur der Download von Freeware, Shareware oder kostenlosen Updates, der vom Urheber genehmigt ist, ist rechtlich in Ordnung. Ein Download von Software über eine Tauschbörse ist definitiv nicht erlaubt.

Und wie sieht es mit Filmen aus?

Für Filme gelten die gleichen Regeln wie für Musik.

Stand August 2003

TO DO



ENTWERFT einen Fragebogen mit ungefähr acht Fragen für eine anonyme Klassenbefragung, um festzustellen, inwieweit eure Mitschüler bereits gegen diese Regeln verstoßen haben. Stellt die Ergebnisse grafisch dar.



Wie kann ich mich vor illegaler Software schützen?

Lange hat Julian für einen Laptop gespart. Um nicht über den Tisch gezogen zu werden, sucht er bei verschiedenen Händlern nach dem günstigsten Angebot. Ein Händler überzeugt ihn mit einem besonders reizvollen Deal. Er bietet Julian eine kostenlose Zugabe: eine Microsoft Windows und Office XP Home Edition, die freilich gleich auf den Rechner gespielt werden. Julian freut sich. Wer würde da schon „nein, danke!“ sagen?

Das Schnäppchen hat jedoch einen Haken, denn die Lizenzen für die beiden Softwareprodukte erhält Julian nicht. Und nichtsahnend macht er sich prompt strafbar. Tatbestand: keine Lizenzierung.

TIPPS ZUM SCHUTZ VOR SOFTWARE-RAUBKOPIEN:

1. Erkundige dich vor dem Kauf über die im Handel üblichen Preisspannen, z. B. in Katalogen, Fachzeitschriften oder im Fachhandel!
2. Achte bei jedem Kauf - auch im Internet - auf die Originalverpackung, den kompletten Lieferumfang, alle Dokumentationen und die Art der Lizenz- und Upgrade-Möglichkeiten.
3. Vorsicht bei Einzelkomponenten wie z. B. Handbuch, Endbenutzer-Lizenzvertrag oder Echtheitszertifikat! Microsoft vertreibt in der Regel keine Einzelkomponenten. Informiere dich über die legalen Bestandteile der Microsoft Software Produkte, z. B. unter: www.microsoft.com/germany/produktmerkmale.
4. Vorsicht bei so genannten Compilation CDs, die meist mehrere, von verschiedenen Herstellern entwickelte Programme umfassen. Microsoft-Betriebssysteme oder -Office gibt es gar nicht auf Compilation CDs.
5. Achte bei dem Kauf auf das Verpackungsdesign. Schlampige Verpackung, schlechte Farbqualität sowie unprofessionell nachgemachte Hologramme können ein Indiz für Fälschungen sein.
6. Überprüfe nach dem Kauf die Bestandteile der Lieferung. Die verschiedenen Microsoft-Produktbestandteile und -Sicherheitsmerkmale kannst du einsehen unter: www.microsoft.com/germany/produktmerkmale.
7. Bestehen Zweifel an der Echtheit eines Produkts, kannst du dich an die Microsoft-Copyright-Service Hotline 0800 - 181 47 33 oder per email an illegal@microsoft.com wenden. Verdächtige Produkte können direkt an Microsoft gesendet werden. In der Regel werden sie innerhalb eines Werktages auf ihre Echtheit hin überprüft. Wenn du nachweisen kannst, dass du die gefälschten Produkte in gutem Glauben wirklich gekauft hast, bekommst du evtl. von Microsoft ein Original-Produkt als Ersatz zugeschickt! Näheres unter: www.microsoft.com/germany/pid.

TO DO



RECHERCHIERE die verschiedenen Arten von Software-Piraterie im Internet unter: www.microsoft.com/germany/ms/originalsoftware/rechtslage/copyright.htm. **BEURTEILE**, inwieweit die Tipps und Schutzmaßnahmen von Microsoft dagegen helfen können.

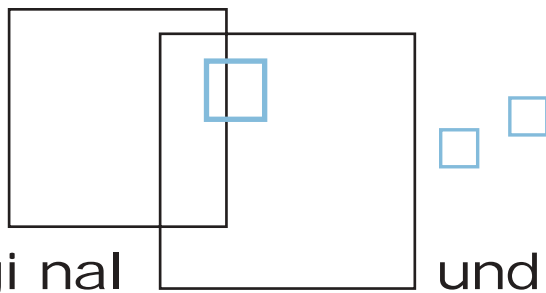
ÜBERLEGE dir geeignete Schutzmaßnahmen für Copyright-Verletzungen bei Musik, die unter www.ifpi.de erläutert werden.



Speziell entwickelte Hologramme schützen die Software-CD von Microsoft. Die CD zeigt ein programmbezogenes Symbol und schimmert im Licht in Kupfertönen.

Das Echtheitszertifikat - Certificate of Authenticity - verfügt über zahlreiche fälschungssichere Merkmale, wie sie auch bei Geldscheinen zum Schutz vor Fälschungen dienen.





Original und Fälschung in der Malerei

Fälschungen sind auf dem Kunstmarkt nichts Neues. Früher waren es vor allem die alten Meister, die gefälscht wurden. In den vergangenen Jahren wandte man sich den Werken der klassischen Moderne zu. Heute wagen sich Fälscher sogar an Werke lebender Künstler heran.

Dalí Dalí - Fälschungen am laufenden Band

Einer der meistgefälschten Künstler des 20. Jahrhunderts ist der surrealistische Maler Salvador Dalí. Bis 1980 verkaufen sich seine Bilder wie warme Semmeln. Als der Künstler sich jedoch wegen einer chronischen Erkrankung erst einmal von der Kunst verabschiedet, bleibt Nachschub nicht lange aus. Schnell werden die ersten falschen „Dalís“ auf dem Kunstmarkt gehandelt. Dabei wird die ganze Palette der Fälscherkunst angewandt: Es werden völlig neue Bilder im Stil von Dalí gemalt oder Gemälde auf der Basis von Zeichnungen Dalís angefertigt. Man fälscht Dalís Signatur oder kopiert so echt wie möglich die Originalgrafiken des Künstlers.

Der große Meister reagiert mit Gelassenheit auf seine Fälscher. Dalís Einstellung, seine exzentrische Selbstdarstellung und das Fehlen einer vernünftigen Dokumentation seiner Werke provozieren seine Fälscher geradezu. Wenige Jahre vor seinem Tod gibt Dalí sogar zu, gelegentlich leere Blätter signiert zu haben - ohne genau zu wissen, wann, von wem und womit sie später bedruckt werden sollten. 1983 hat beispielsweise ein junger Spanier erklärt, mit Wissen von

TO DO



Dalís Ehefrau Gala seit 1974 rund 400 Aquarelle und Lithografien sowie einige Ölgemälde Dalís gefälscht zu haben.



© Foto: R. Descharnes/daliphoto.com

1992 veröffentlicht Lee Cat-terall sein Buch *The Great Dalí Fraud & Other Deceptions*. Daraufhin werden in Frankreich sieben Kunstverleger und Händler zu Gefängnisstrafen und hohen Geldbußen verurteilt, weil sie 100.000 gefälschte Dalí-Lithografien verkauft hatten. Auch Dalís früherer Sekretär Peter Moore hatte die Hände im Spiel. Im April 1999 werden in dessen Haus 10.000 angebliche Dalí-Blätter sichergestellt.

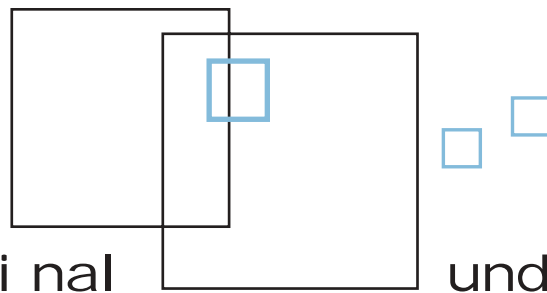
„Die Fälschung unterscheidet sich vom Original dadurch, dass sie echter aussieht.“
Ernst Bloch,
deutscher Philosoph

Viele Fälschungen sind nur durch aufwändige technische Untersuchungen vom Original zu unterscheiden. Wenn es so schwierig ist, zwischen Original und Fälschung zu unterscheiden, wo liegt dann das Problem?

DISKUTIERT diese Frage! Bezieht euch bei der Argumentation auch auf das Beispiel Dalí!

„Niemand würde mich fälschen, wäre ich ein mittelmäßiger Künstler.“ Salvador Dalí

Die Skandale um Dalís Werk haben einen Vorteil: Die Preise leiden bis heute darunter. Daher sind Dalí-Grafiken auch etwas für den kleinen Geldbeutel. Aber aufgepasst: Wenn jemand wissentlich eine Kunstfälschung erwirbt, gibt es bei einer Entdeckung der Fälschung keinen Schadenersatz! Gleiches gilt übrigens auch für Software.



Original und Fälschung in der Literatur

§ 12 Veröffentlichungsrecht

(1) Der Urheber hat das Recht zu bestimmen, ob und wie sein Werk zu veröffentlichen ist.

§ 15 Allgemeines

(1) Der Urheber hat das ausschließliche Recht, sein Werk in körperlicher Form zu verwerten.

(2) Der Urheber hat ferner das ausschließliche Recht, sein Werk in unkörperlicher Form öffentlich wiederzugeben (Recht der öffentlichen Wiedergabe).

URHEBERRECHTSGESETZ

§ 24 Freie Benutzung

(1) Ein selbstständiges Werk, das in freier Benutzung des Werkes eines anderen geschaffen worden ist, darf ohne Zustimmung des Urhebers des benutzten Werkes veröffentlicht und verwertet werden.

§ 51 Zitate

(2) Zulässig ist die Vervielfältigung, Verbreitung und öffentliche Wiedergabe, wenn in einem durch den Zweck gebotenen Umfang Stellen eines Werkes nach der Veröffentlichung in einem selbstständigen Sprachwerk angeführt werden.

MEHR BRECHT ALS SCHLECHT

Seit den neunziger Jahren beschäftigt ein Streit zwischen den Brecht-Erben und dem Verlag des verstorbenen Heiner Müller mehrere deutsche Gerichte. Der Dramatiker Heiner Müller hatte urheberrechtlich geschützte Texte von Bertolt Brecht in seinem Schauspiel *Germania III. Gespenster am toten Mann* in Form einer Textcollage verwendet. Die Brecht-Erben wollten deshalb ein gerichtliches Verbot des Heiner-Müller-Buchs durchsetzen. Während sie im Verfahren vor dem Brandenburgischen Oberlandesgericht unterlagen, konnten sie ihre Rechtsauffassung vor dem Münchner Oberlandesgericht durchsetzen. Nun muss das Bundesverfassungsgericht entscheiden, wo der Urheberrechtsschutz aufhört und wo das Recht auf Zitierung eines Werks beginnt. Keine leichte Aufgabe. Selbst Brecht zitierte in seiner Dreigroschenoper aus anderen Werken und äußerte sich dazu äußerst schlicht: „Meiner Meinung nach gehört auch das Abschreiben zum Handwerk des Schriftstellers!“

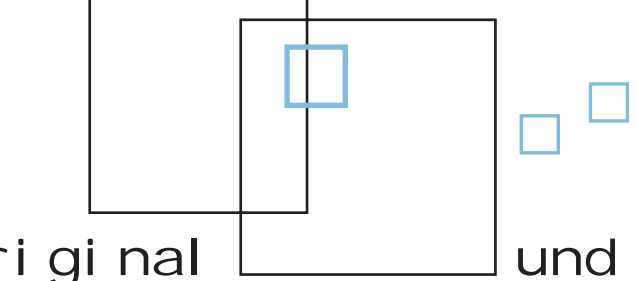


TO DO



STELLT EINE RICHTUNGSSZENE NACH, in der vor einem Gremium von drei Richtern die Kläger (Brecht-Erben) und der Beklagte (Verlag von Heiner Müller) ihre Argumente möglichst fundiert vortragen.

Versucht ein begründetes Urteil zu fällen! Stützt euch dabei auf die Argumentation von Kläger und Beklagtem.



Original und Fälschung in der Wissenschaft



Jeder Schüler oder Student kennt das Problem, Hausarbeiten nicht rechtzeitig fertig zu bekommen. Was tun? Schummeln, abschreiben, mogeln - die Begriffe sind unterschiedlich, gemeint ist aber immer das Gleiche. Man behilft sich, indem man die Leistung eines anderen für die eigene ausgibt - man fälscht.

Das Internet macht dabei vieles einfacher: Hier finden sich Artikel aus Fachzeitschriften, Ausarbeitungen verschiedener Themen und sogar komplette wissenschaftliche Arbeiten.

TO DO

Auf den leicht zu findenden Sites gibt es immer etwas Passendes.

Trotzdem gilt: Auch Fälschen will gelernt sein! Plumpe Fälschungen werden an Schulen und Universitäten oft schnell erkannt. Genauso erregt ein schwacher Kandidat, der plötzlich zu geistigen Höhenflügen ansetzt, schnell Misstrauen. Außerdem erleichtert das Internet auch das Aufspüren von Fälschungen. Es muss nicht mehr „per Hand“ in der entsprechenden Fachliteratur nach Übereinstimmungen gesucht werden. Durch das Eingeben geeigneter Suchbegriffe bzw. ganzer Redewendungen gelingt es oft, das „Ursprungswerk“ zu finden und somit ein Plagiat nachzuweisen. Für englischsprachige Texte gibt es schon Suchmaschinen, die unter Plagiatsverdacht stehende Arbeiten mit Originaldokumenten vergleichen und ausführliche Berichte dazu erstellen.

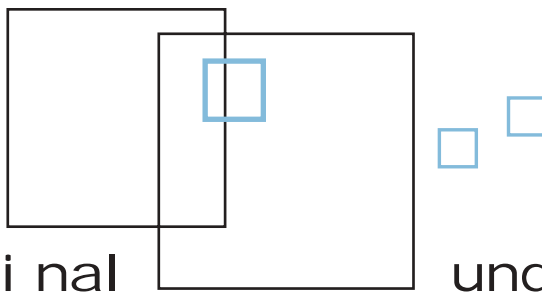


„Abschreiben in der Schule ist auch eine Form von Fälschung!“

DISKUTIERT folgende Fragen in der Klasse: Warum gilt „Abschreiben“ als Kavaliersdelikt? Wird jemand geschädigt, wenn ein Schüler bei einer Klassenarbeit abschreibt? Sollte „abschreiben lassen“ bestraft werden?

Nicht nur Schüler oder Studenten, selbst Hochschullehrer und Wissenschaftler schmücken sich mit fremden Federn oder fälschen ihre Ergebnisse. Nicht ins Bild passende Daten oder Resultate lassen sich manipulieren, und so mancher Professorenname findet sich unter der Leistung seines Assistenten. Nach Schätzungen sind zirka fünf Prozent aller wissenschaftlichen Publikationen in Fachzeitschriften Fälschungen.

Ein Beispiel: Die Krebsforscher Herrmann und Brach lehnten als anonyme Gutachter für die Thyssen-Stiftung einen holländischen Forschungsantrag ab. Danach übersetzten sie den Antrag ins Deutsche und reichten ihn bei derselben Stiftung noch einmal selbst ein. Der Antrag wurde diesmal bewilligt und die Forscher erhielten beinahe 130.000 Euro für ein schlichtweg „geklautes“ Projekt.



Original und Fälschung im Journalismus

„Hitlers Tagebücher entdeckt“

STERN vom 28. April 1983

„Ein Stern versinkt“

DIE ZEIT vom 20. Mai 1983

„Hitler-Tagebücher: 'Ha, ha, daß ich nicht lache!'“

DER SPIEGEL vom 2. Mai 1983

Die vielleicht berühmteste Zeitungssente in der neueren deutschen Geschichte ist der angebliche Fund der „Hitler-Tagebücher“ durch die Illustrierte Stern im Jahr 1983. Der Stern-Reporter Gerd Heidemann war ein bekannter NS-Reliquienjäger, der ein wenig zu schnell an die Echtheit solcher Reliquien glaubte. Konrad Kujau, der die 58 Tagebuchbände in nur 26 Monaten schrieb, war ein genialer Kunstfälscher. Der Stern wollte in jenen Jahren unbedingt ein Nachrichtenmagazin mit der Reputation eines Spiegel sein. So wurden die eher schlechten Fälschungen der „Hitler-Tagebücher“ von vielen Experten als „echt“ angesehen. Der Spuk konnte erst nach der Veröffentlichung der ersten Ausschnitte im Stern durch eine wissenschaftliche Materialprüfung beendet werden.

Auch mit pseudodokumentarischen Szenen wird gelogen. Nach dem Anschlag auf das New Yorker World Trade Center zeigen alle deutschen Nachrichtensendungen Bilder mit jubelnden Palästinensern. Die Aufnahmen dienen der Illustration der Aussage, große Teile des palästinensischen Volkes hätten den Terroranschlag begrüßt.

Erst ein paar Tage später berichtet der Stern über eine in den Nachrichten gezeigte tanzende Palästinenserin: „Es war schon Nachmittag, als Fatma plötzlich aufgeregte Stimmen hörte. Sie sah Fotografen und Kameraleute. Neugierig ging sie in Richtung der lärmenden Gruppe. (...) Vor dem Süßwarenladen Eiffel hält ihr jemand einen Teller mit Knafeh hin. Fatma liebt diese palästinensische Spezialität. (...) Bevor sie zugreifen kann, ruft ein Kameramann dicht neben ihr auf arabisch: ‚Du kriegst es, wenn du jetzt jubelst.‘ Und Fatma jubelt.“

Die Wahrheit hinter den Bildern war also, dass palästinensische Kinder und Frauen von Journalisten mit Süßigkeiten zum Jubeln animiert wurden. Die Szenen standen in keinem ursächlichen Zusammenhang mit dem Terroranschlag in New York. Die Bilder waren echt. Im falschen Zusammenhang wurden sie zu Fälschungen, die es immerhin bis in die Tagesschau brachten.



BILDET DREI GRUPPEN:

DIE ZIELGRUPPE: Was erwartet ihr von einer Berichterstattung? Welche Gefühle habt ihr, wenn ihr erfahrt, dass sie eine Fälschung war?

DIE SCHUMMLER: Warum sind Fälschungen im Journalismus weit verbreitet? Welche Gründe könnt ihr euch vorstellen, weshalb Journalisten „falsche“ Berichterstattung weitergeben?

DIE IDEALISTEN: Welches Ziel sollte Journalismus haben?

TO DO

Copyright-Delikte schaden der Volkswirtschaft

Riesige Verluste! Die wirtschaftlichen Folgen von Piraterie verdienen Beachtung. Wenn der Anteil der Marken- und Produktpiraterie bei acht Prozent des Welthandels liegt, bedeutet dies einen Umsatzverlust von etwa 250 Milliarden Euro pro Jahr für die betroffenen Hersteller. Dies bestätigt jedenfalls das Institut der Deutschen Wirtschaft und weist darauf, dass Marken- und Produktpiraterie allein in Deutschland jährlich 70.000 Arbeitsplätze vernichten.

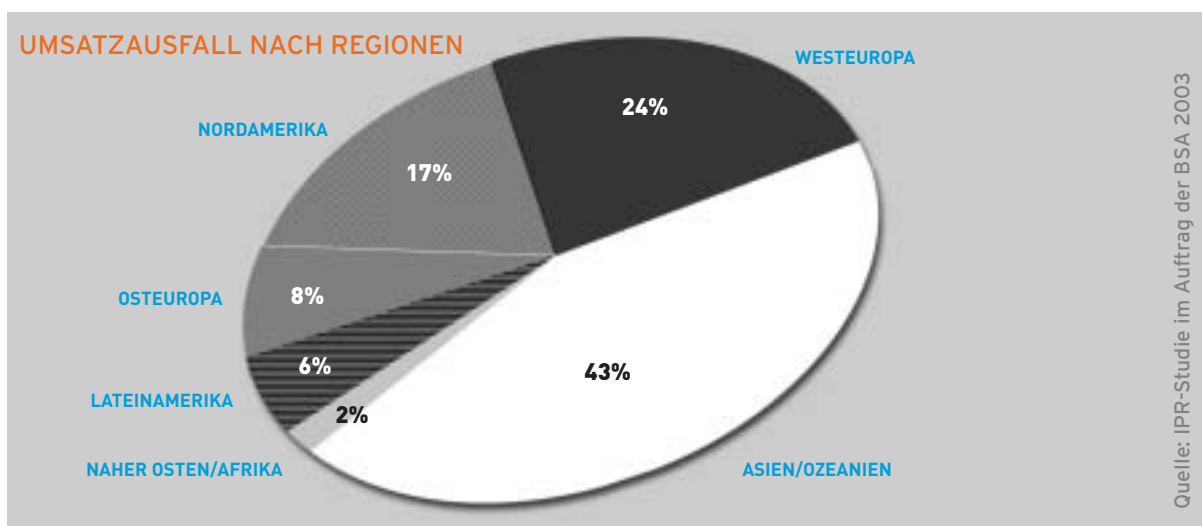
Das Marktforschungsinstitut IDC (International Data Corporation) hat im Auftrag der Business Software Alliance im Frühjahr 2003 die erste weltweite Studie über die gesamtwirtschaftlichen Folgen der Softwarepiraterie vorgelegt. Das Institut kam beispielsweise zu folgenden Ergebnissen:

- Durch eine zehnpromtente Senkung der Piraterierate von 34 Prozent (Stand 2001) auf 24 Prozent bis zum Jahr 2006 könnten allein in Deutschland - dem größten IT-Markt Westeuropas - 40.000 zusätzliche Arbeitsplätze geschaffen werden.
- Einheimische Unternehmen würden dabei bis 2006 durch ein Umsatzplus von fast 15 Mrd. Euro - von 61 Mrd. Euro (Stand 2002) auf 86 Mrd. Euro - profitieren. Ohne diese Entwicklung würde die deutsche IT-Branche bis 2006 nur auf 80,4 Mrd. Euro anwachsen.
- Steuermehreinnahmen von 4,1 Milliarden Euro und eine Steigerung des Bruttoinlandsprodukts um 18,9 Milliarden Euro wären weitere Auswirkungen einer Eindämmung von Softwarepiraterie.
- Während sich bei gleichbleibender Raubkopiertrate der IT-Markt bis 2006 um 32 Prozent auf 94.000 Unternehmen mit 690.000 Mitarbeitern steigern könnte, würde ein Senken des Volumens an illegaler Software das Wachstum um neun Prozentpunkte auf 41 Prozent vergrößern.

TO DO



RECHERCHIERT die Fragestellungen und genauen Ergebnisse der IDC-Studie im Internet. Stellt sie euren Mitschülern in Form eines Referates mit Overheadprojektor und Handout, einer Power-Point-Präsentation oder auf eine andere interessante Weise vor.



Copyright-Delikte schaden den Unternehmen



„Mit 50 war ich denen zu alt, angeblich nicht mehr kreativ genug, und die haben mich gefeuert. Aber denen habe ich es gezeigt!“ Wohl wahr: Kurz danach erhält die BSA (Business Software Alliance) einen anonymen Hinweis auf fehlende Lizenzen einer Unternehmensgruppe. Die Polizei untersucht insgesamt 150 PCs des Firmensitzes, ob sie sauber sind. Mehrere hundert illegale Programme werden entdeckt. Daraufhin müssen die betroffenen Unternehmen Schadensersatz und die Rechtskosten in Höhe von 140.000 Euro zahlen. Zusätzlich müssen die Unternehmen auch noch die fehlenden Lizenzen nachkaufen.

Klein- und mittelständische Unternehmen sind heute die Hauptursache für den hohen Anteil von Raubkopien in deutschen Unternehmen. Der Anteil illegal eingesetzter Software liegt hier bei rund 60 Prozent.

TO DO

Jedes Unternehmen hat einen Anlagespiegel, d. h. ein Gesamtverzeichnis aller vorhandenen Möbel und Maschinen, in dem neben dem Einkaufspreis auch der aktuelle Wert dieser Anlagegüter steht. Bei der Verwaltung von Software sieht das Ganze anders aus: Viele Unternehmensleitungen wissen gar nicht, welche Produkte in welchen Stückzahlen eingesetzt werden. Es mangelt an Software- und Lizenzmanagement, d. h. an internen Statistiken darüber, wann welche Lizenz erworben wurde, wer an welchem Arbeitsplatz welche Software benötigt und welche Software wo eingesetzt wird.



SUCHE mit deinem Banknachbarn mögliche Ursachen für den Einsatz von Raubkopien in deutschen Unternehmen.

Welche Konsequenzen können sich daraus für das Unternehmen und für den Unternehmer (das Management) ergeben?

Natürlich wollen einige Unternehmen auch einfach Geld sparen, indem sie nur wenig Software kaufen, aber viele Raubkopien der Programme einsetzen. Man nennt dies „exzessive Lizenznutzung“. Dabei ließe sich durch vernünftiges Softwaremanagement ein Vielfaches der hier illegal eingesparten Summe sparen. Die Anschaffungskosten von Software machen gerade einmal zehn Prozent der IT-Kosten im Unternehmen aus. 20 Prozent gehen auf das Konto Hardwareeinkäufe, aber 70 Prozent auf Schulungs- und Wartungskosten. Korrekt eingesetzte Software hilft, gerade an diesen 70 Prozent zu sparen.

Copyright-Delikte schaden Start-ups



1974 ist das Geburtsjahr von Altair - dem ersten PC. Ihm fehlten Tastatur, Bildschirm und Datenspeicher. Für 397 US-Dollar gab es allerdings eine Schalttafel mit Intel-Chip dazu. Über einen Schalter wanderten so Programme und Daten in den Blechkasten. Und durch Drücken des OFF-Schalters gingen die Ergebnisse mühsamer Arbeit verloren.

Das wäre wohl noch lange so geblieben, wären nicht der erste Altair und der Student Bill Gates aufeinander getroffen. Um das Programmieren zu erleichtern, entwickelt Gates zusammen mit einem Studienfreund die erste PC-Software „Basic“. Für nur 50 Cents wird das gute Stück auf Diskette oder Kassette über MITS, die Entwickler von Altair, vertrieben. Die beiden Studenten gründen sogar eine kleine Firma mit dem Namen MicroSoft, kurz für Microcomputer Software.

Doch schon 1975 wirft das erfolgversprechende Geschäft keine Einnahmen mehr ab. Nicht aus Mangel an Interesse bei potentiellen Kunden, sondern weil sich Raubkopierer mit zahlreichen illegalen Kopien der Software versorgt hatten.



Verärgert schreibt Bill Gates in der Mitgliederzeitschrift eines kalifornischen Computer-Clubs an alle Hobby-Programmierer und startet damit eine Anti-Piracy Kampagne: „Die meisten von Ihnen werden wohl wissen, dass Sie größtenteils mit gestohlener Software arbeiten. Hardware muss man käuflich erwerben, aber Software gibt man kostenlos weiter. Welcher Computerliebhaber ist bereit, drei Jahre seines Lebens auf die Programmierung, die Fehlersuche und die Dokumentation seines Programms zu verwenden, nur damit es dann kostenlos verteilt wird?“



TO DO

STELLT EUCH VOR, es wäre nicht gelungen, die Ansprüche der Softwareentwickler durchzusetzen: Wie hätte sich die Hard- und Software-Industrie dann bis heute entwickelt?

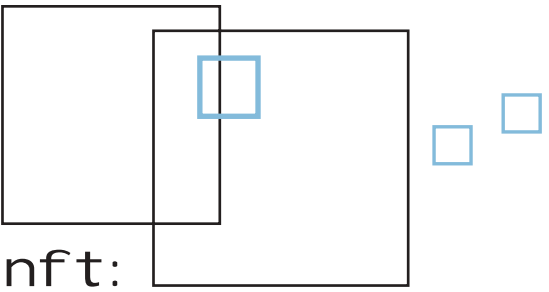
ENTWERFT in der Gruppe mehrere denkbare Modelle!

„Computerfans sind Altruisten und keine Diebe. Außerdem muss Basic für alle da sein, weil der Altair ohne diese Software eigentlich wertlos ist!“, kontern Raubkopierer in zahlreichen Protestschreiben.

Der junge Firmengründer hat dazu eine völlig andere Meinung: „Die derzeitige missliche Lage ist vielleicht darauf zurückzuführen, dass viele Unternehmen nicht erkannt haben, dass weder MicroSoft noch irgendein anderes Unternehmen umfangreiche Softwareprogramme entwickeln kann, wenn sich der dafür nötige immense Zeitaufwand nicht entsprechend bezahlt macht.“

1977 wird MITS von dem Unternehmen Pertec aufgekauft, das sich nicht an den Lizenzvertrag mit MicroSoft gebunden fühlt. Die kleine Firma steht am Rande des Ruins und weiß sich nur durch eine Klage gegen Pertec zu helfen. Nach sechs Monaten gewinnen die jungen Softwarehersteller aber tatsächlich den Prozess und können ihre Lizenzverträge endlich durchsetzen.

Seitdem gilt: Wer Software kauft, erwirbt nicht die Eigentumsrechte an den Programmen, sondern ausschließlich das Nutzungsrecht über eine Lizenz. Das Urheberrecht und damit das Eigentumsrecht liegen beim Programmierer.



Die Zukunft: Digital Rights Management

Wir leben im digitalen Zeitalter: Beinahe täglich beschäftigt sich der Großteil der Bevölkerung mit den unterschiedlichsten digitalen Inhalten. Wir benutzen Anwendungsprogramme, versenden E-Mails, recherchieren im Internet, verschicken Fotos per E-Mail, archivieren CDs auf der Festplatte oder vertreiben uns die Zeit mit Computerspielen.

Die Computertechnologie eröffnet heute nahezu unbegrenzte Möglichkeiten, digitale Inhalte zu nutzen. Autoren und Urheber erwarten jedoch, dass die Computertechnologie auch hilft, ihre entwickelten Inhalte zu schützen. Digital Rights Management (DRM) ist die Zukunft in puncto sichere Verwaltung digitaler Nutzungsrechte.

DRM-Systeme sind elektronische Vertriebssysteme für digitale Inhalte. Durch DRM wird die sichere Verbreitung und Verwertung digitaler Inhalte im Online- und Offline-Bereich möglich, z. B. über Internet, Datenträger, mobile Abspielgeräte oder Mobiltelefone. Daneben ermöglicht DRM eine effiziente Rechteverwaltung und eröffnet so für digitale Inhalte neue Geschäftsmodelle, z. B. kostenpflichtige Downloads, Abonnements von Inhalten, Pay-per-Views. Zu diesem Zweck bedienen sich DRM-Systeme einer Fülle unterschiedlichster Schutzmechanismen: Verschlüsselung, Kopierschutzverfahren oder digitale Wasserzeichen. Einerseits erlaubt DRM nur berechtigten Nutzern den Zugang zu bestimmten digitalen Inhalten, andererseits ermöglicht es eine individuelle und damit gerechtere Abrechnung. Typische Einsatzgebiete von DRM sind zum Beispiel Musik-Portale, Online-Videotheken und andere Entertainment-on-Demand-Plattformen.

„ALL THE MUSIC IN THE WORLD AT YOUR FINGERTIPS“

Gemeinsam mit der Deutschen Telekom setzt der Marktführer Universal Music mit der Plattform www.popfile.de ein Zeichen in Zeiten der krisengebeutelten Plattenfirmen. Schon zum Start stehen hier über 5.000 Songs aus dem Universal-Repertoire zum legalen Download bereit und jeden Tag kommen neue hinzu. Bis Ende 2003 sollen es 20.000 Tracks sein. Denn popfile hat ein selbst ernanntes Ziel: „All the music in the world at your fingertips.“ Natürlich kostenpflichtig. Ganz gleich ob HipHop, Pop, Rock, Black Music, Metal oder Reggae: Ein Track kostet 99 Cent. Die Zahlung erfolgt per Prepaid-Code, Telefonrechnung oder Kreditkarte. Die Stücke sind per DRM geschützt, besitzen aber keine Abspielbeschränkung und lassen sich problemlos auf CD brennen.

TO DO

MUSIK AN DEN FINGERSPITZEN		Monatliche Gebühr in US-Dollar	Gebühr pro Musikstück in US-Dollar
Musikdaten auf CD brennbar www.apple.com iTunes Music Store	Musikdaten auf tragbare Geräte überspielbar	keine	0,99
www.musicnet.com AOL Time Warner u. a.		3,95 bis 17,95	unterschiedlich
www.musicnow.com FullAudio Corporation		9,95	0,99
www.pressplay.com Sony, Universal		9,95 bis 17,95	fünf Stück: 5,95 zehn Stück: 9,95
www.listen.com Rhapsody		9,95	0,99

Quelle: Der Spiegel, 21/2003

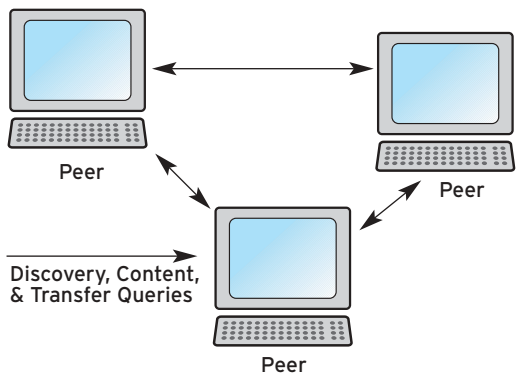


RECHERCHIERE zum Thema DRM im Internet! Welche Vor- und Nachteile bringt der Einsatz eines Digital Rights Management-Systems für den Kunden?

BEGRÜNDE, warum DRM in Zukunft in allen Bereichen immer mehr an Bedeutung gewinnen wird!

Was ist Peer-to-Peer?

In den USA existiert das von Microsoft geförderte Pilotprojekt namens Washington2Washington. Dabei kooperieren zwei Klassen aus unterschiedlichen Schulen, indem sie eine einzige Website als Kommunikationsplattform für ein gemeinsames Lernprojekt nutzen. Beide Klassen bauen eine virtuelle Gemeinde mit Regierung, Bevölkerung und allen benötigten Ressourcen. Dadurch lernen Schüler beider Schulen das Internet nicht nur als Informationsquelle kennen, sondern nutzen das Netz als Plattform für Kommunikation und Arbeiten in virtuellen Teams. Die Schüler in Washington verwenden dabei die neue Technologie Peer-to-Peer via Internet.



„Peer“ heißt im Deutschen „Gleichgestellter“. Die Technologie Peer-to-Peer (P2P) bedeutet also in etwa „von gleich zu gleich“. Damit ist eine Bezeichnung für miteinander verbundene Computer oder Netzwerke gemeint, mit der Voraussetzung, dass beide Computer die Rolle des Servers oder des so genannten Clients übernehmen können. P2P dezentralisiert Information. Das bedeutet, Dateien werden nicht auf einem zentralen Server gespeichert, sondern

liegen auf den verschiedenen Computern der Nutzer. Diese können direkt auf Datenbanken oder andere freigegebene Ressourcen anderer Rechner zugreifen.

Das Internet ist quasi das größte P2P-Netz der Welt. Denn via Netz können Programme sämtlicher Computer untereinander Daten austauschen: Ein Programm eines Rechners, der beispielsweise in den USA steht, erbringt eine Dienstleistung, die auf dem eigenen Rechner in Deutschland nicht zur Verfügung steht. Das Programm, das die Dienstleistung erbringt, ist der Server. Das Programm, das den Dienst abrufen, ist der Kunde, der so genannte Client. Umgangssprachlich wird auch der Rechner, auf dem überwiegend Server-Programme laufen, schlichtweg Server genannt. Neu an P2P ist, dass innerhalb eines P2P-Netzes jeder Rechner sowohl Client als auch Server ist.



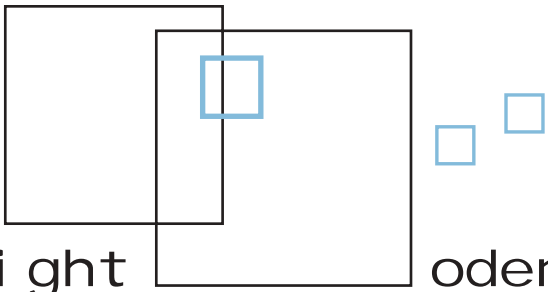
TO DO

FORSCHT nach neuen legalen Anwendungsgebieten für Peer-to-Peer.

ÜBERLEGT, welche Vor- und Nachteile sich durch Peer-to-peer für ein Unternehmen und seine Mitarbeiter ergeben können!

Besonders für Unternehmen ist P2P ein attraktives Zukunftsmodell, denn Wissen wird mit Hilfe dieser Technologie ausgetauscht und weitergegeben und nicht an einem Punkt - d. h. innerhalb eines Rechners - gebündelt. Mit P2P-geeigneter Software können beispielsweise mehrere Mitarbeiter gleichzeitig am selben Projekt arbeiten, ohne in einem gemeinsamen Büro zu sitzen.

Die illegale Anwendung von P2P boomt, denn vor allem „Tauschbörsen“ (siehe Filesharingsystem im Glossar) benutzen die neue Technologie. Fast 90.000 Websites soll es laut Websense geben, die Surfer mit Musik, Videos oder Spielen versorgen. Zusätzlich existieren über 130 P2P-Applikationen wie KaZaA, Morpheus oder Grokster. Die P2P-Gemeinde ist außerordentlich aktiv: Allein im Jahr 2002 wurden fünf Milliarden Musikfiles und fünf Millionen Computerspiele getauscht.



Copyright oder Copyleft – Protected oder Open Source Software

Software unterliegt dem Urheberrecht. Der Programmierer entscheidet, wer seine Software wie nutzen darf. Zwei unterschiedliche Vertriebsmodelle haben sich entwickelt: Protected und Open Source Software.

Als Reaktion auf die teure und kurze Rechenzeit an Großrechnern beginnen Ende der siebziger Jahre der Microsoft-Gründer Bill Gates und andere Softwarepioniere, Programme für die ersten PCs zu entwickeln. Diese sollen Anwender von den Betreibern der Zentralrechner unabhängig machen und zugleich einen neuen Markt für unabhängige Softwareentwickler kreieren. Es entsteht Protected Source Software: Unternehmen und Entwickler betrachten hier die von ihnen entwickelten Programme als ihr geistiges Eigentum und behalten den Quellcode – also die Programmzeilen – in der Regel für sich.

Als Reaktion auf eine Preissteigerung für Lizenzen des an Hochschulen beliebten UNIX-Betriebssystems von AT&T regt Richard Stallman in den achtziger Jahren an, ein kostenloses UNIX zu entwickeln. Er bezeichnet die von ihm entwickelte GNU (Gnu's Not UNIX) General Public License (GPL) als Copyleft und bezieht damit eine Gegenposition zum amerikanischen Urheberrecht. Softwareentwickler, die ihre Programme unter die GPL stellen, verzichten auf alle Urheberrechte an ihrem Werk. Es entsteht Open Source Software: Hier dürfen der offene Quellcode unentgeltlich kopiert, weiterentwickelt und die neu entstandenen Programme verbreitet werden.

PROTECTED SOURCE

1. Vor der Einführung von Windows war der Anwender abhängig von Hardwareherstellern. Entschied er sich z. B. für einen PC von IBM, war er auch auf Software und Services von IBM angewiesen. Der Erfolg von MS-DOS, Windows und der von Microsoft entwickelten Schnittstellen und Standards lag unter anderem darin, dass Anwender unabhängig von Hardwareherstellern wurden. Anhänger von Protected Source befürchten nun durch Open Source die Rückkehr zu alten Abhängigkeiten: Die LINUX-Support-Verträge des Anbieters Red Hat erlauben den Anwendern z. B. nicht, den Quellcode zu verändern, da die Verträge sonst ungültig werden. Bei LINUX-Versionen von Hardwareherstellern, etwa von IBM, ist der Einsatz von LINUX gekoppelt an den Einsatz der jeweiligen Hardware. Dadurch könnte teilweise eine neue Abhängigkeit von einem Hardwarehersteller entstehen und die Idee der Open Source Software grundsätzlich unterlaufen werden.
2. Der Markt für Protected Software besteht nur zum kleineren Teil aus großen internationalen Softwarehäusern. Allein in Deutschland gehören zu dieser Branche mehr als 20.000 Unternehmen, meist kleine und mittelständische Firmen. Sie alle sind auf die Lizenz-einnahmen aus ihrer Softwareentwicklung angewiesen.
3. Mit dem Schutz des Quellcodes schützen sich Softwarehersteller vor Nachahmern und gewährleisten der Branche Investitionssicherheit durch einheitliche Programmstandards und hohe Kompatibilität. Sie verkaufen Nutzungsrechte an ihren Produkten, um die zielgerichtete Weiterentwicklung ihrer Software zu finanzieren. So genießen Anwender ein Optimum an Investitionssicherheit und können davon ausgehen, dass ihre Software stetig neuen Anforderungen angepasst und auch künftig verfügbar sein wird.

OPEN SOURCE

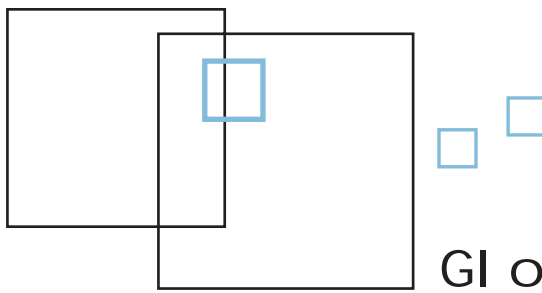
1. Open Source will die Abhängigkeit von einzelnen Herstellern abbauen. Ihre Anhänger halten Software-Unternehmen wie Microsoft oder IBM für zu mächtig. Im Gegensatz zu Protected Source Software räumt der Urheber ein einfaches Nutzungsrecht an jedermann ein und verzichtet auf seine Vergütungsansprüche. Beim Open Source-Modell werden unentgeltlich Leistungen erbracht (z. B. Softwareentwicklung, Marketing, Vertrieb), diese Aktivitäten müssen jedoch kompensiert werden (z. B. durch hohe Preise bei Service, Support, laufender Pflege).
 2. Der Erfolg des PCs hat zu einer Professionalisierung und Kommerzialisierung der Softwareentwicklung geführt. Die Open Source-Bewegung will eine „Gegenkultur“ etablieren und so die Romantik der frühen „Garagen-Kultur“ wiederbeleben.
 3. Mit Open Source sollen „bessere“ Produkte entstehen, weil Entwickler mit allen Ressourcen an gleichen Produkten arbeiten können.
- Ein Vorteil: Entwickler weltweit arbeiten an gemeinsamen Projekten, wodurch verschiedene Kulturen in das Produktdesign einfließen.
- Ein Nachteil: Meist wird da entwickelt, wo es die Entwickler „juckt“, aber nicht alle Entwickler arbeiten auf ein gemeinsames Ziel hin. Dieses „zufällige“ Entwicklungsmodell ist oft nicht besonders effizient und garantiert dem Anwender keine kontinuierliche Weiterentwicklung seiner eingesetzten Software. Bei unüberbrückbaren Differenzen zwischen den Entwicklern bilden sich unterschiedliche Programmvarianten, die unabhängig voneinander weiterentwickelt werden. Das Prinzip der Interoperabilität wird erschwert.

TO DO



Viele Experten sind der Ansicht, dass sich die beiden Kulturen Protected und Open Source vermischen werden. **FINDE ARGUMENTE** für und gegen diese Ansicht!

Hierzu ein Beispiel: Beim „Shared Source“-Programm von Microsoft werden Teile des Quellcodes von Windows-Anwendungen an Universitäten und wichtige Entwicklungspartner weitergegeben, um die Forschung im akademischen Bereich und auch die Entwicklung von Lösungen zu unterstützen. Mehr dazu unter www.microsoft.com/sharedsource.



Glossar

BEGRIFF

BEDEUTUNG

Bitkom	Bundesverband für Unternehmen der Informationswirtschaft, der Telekommunikation und der Neuen Medien
Breitband	Ein Netzsystem, das wesentlich höhere Übertragungsleistungen bietet als derzeitige Telefonleitungen. Ein Breitband-Internetzugang beschleunigt das Surfen, Online-Spielen und Herunterladen digitaler Inhalte (z. B. Musik, Filme) um ein Vielfaches.
BSA	Der Interessenverband der Softwareindustrie Business Software Alliance setzt sich weltweit für den Schutz von Software als geistiges Eigentum ein.
CD-R	Compact Disc Recordable: eine goldfarbene CD, die einmalig bespielt werden kann.
CD-RW	Eine professionell hergestellte silberfarbige CD-ROM (Read Only Memory CD).
Certificate of Authenticity	Das Echtheitszertifikat (COA) liegt jedem Microsoft-Originalprodukt bei. Je nach Vertriebskanal (Einzelhandel, OEM oder System Builder) enthält das COA unterschiedliche Sicherheitsmerkmale. Diese können u. a. sein: ein Hologrammstreifen, ein farbreflektierender Streifen oder ein thermoempfindlicher Streifen.
Compilation CD	Zusammenstellung mehrerer - meist von verschiedenen Herstellern entwickelten - Softwareprogramme oder verschiedener Musikstücke. Vorsicht! Oft handelt es sich um Raubkopien.
Copyright	Geistiges Eigentum wird meist in zwei Sparten aufgeteilt: Industrial property (Patente, Marken, Industriedesign, Herkunftsbezeichnungen) und Copyright (künstlerische Werke, Literatur, Musik, Architektur, Software).
Crack	Cracks sind Programme, die den Kopierschutz einer Software knacken. Vorsicht! Keine Cracks kaufen oder Programme, die damit illegal verändert wurden.
Digital Rights Management	Elektronisches Vertriebssystem, das eine sichere Handhabung digitaler Inhalte ermöglichen soll. Nutzungsrechte für urheberrechtlich geschützte Inhalte (z. B. Musik, Filme, Software) werden vergeben und die unerlaubte Vervielfältigung verhindert. DRM ist die Voraussetzung für den digitalen Vertrieb von Medieninhalten, da dadurch individuelle Vergütungsmodelle, zum Beispiel Pay-per-View-Angebote, Online-Abonnements oder kostenpflichtige Downloads, erst möglich werden. Typische Einsatzgebiete sind bereits Musik-Portale.
dmmv	Der Deutsche Multimedia Verband vertritt die Interessen der Internet-, Multimedia- und Softwarebranche.
Entertainment-on-Demand	Der Nutzer kann heute entscheiden, wann er wie unterhalten werden möchte. Via Internet kann er z. B. fernsehen, Radio oder Musik hören, via Fernseher z. B. Filme oder Musik bestellen. Das TV wird in Zukunft mehr und mehr zum virtuellen, digitalen Unterhaltungsmedium.
EULA	Der Lizenzvertrag End User License Agreement liegt jedem Microsoft-Produkt entweder in Papierform oder online auf der CD bei und regelt die Nutzungsrechte.
Exzessive Lizenznutzung	Eine Form der Copyright-Verletzung: Unerlaubte Mehrfachinstallation von Software mit nicht entsprechender Anzahl von Lizenzen hierfür.
Filesharingsystem oder „Musiktauschbörse“	Ein Filesharingsystem ist ein „Umschlagplatz“ für Daten. Hier „tauschen“ Nutzer ihre Daten aus, in dem sie sie voneinander herunterladen. Der Begriff „Musiktauschbörse“ ist eigentlich falsch, weil es sich um ein Kopier-Netzwerk handelt. „Tauschen“ bedeutet „Austauschen“, d. h. man gibt eine Sache her, um eine andere dafür zu bekommen. Hier aber werden z. B. Musikaufnahmen zur Vervielfältigung angeboten. Der jeweilige Anbieter behält dabei seine Aufnahme.
Freeware	Urheberrechtlich geschützte Software, die für private Zwecke kostenlos kopiert, weitergegeben und benutzt werden darf.
Gefälschte Software	Eine Art der illegalen Vervielfältigung urheberrechtlich geschützter Software. Hierbei kann es sich um Komplettfälschungen handeln, bei denen Handbücher, Datenträger, Verpackung, Lizenzverträge und sogar Echtheitszertifikate gefälscht werden, aber auch um die Fälschung von Teilen des Originalpakets.
Geistiges Eigentum	Mit „geistigem Eigentum“ werden gesetzliche Rechte bezeichnet, die aus geistiger Tätigkeit resultieren. Diese Gesetze schützen alle Arten kreativer Tätigkeiten, indem den Schöpfern (z. B. Autoren, Programmierern) für eine bestimmte Zeit Rechte für die Kontrolle der Nutzung ihrer Produkte zugesichert werden. Diese Rechte beziehen sich nicht auf das physische Objekt, in dem die kreative Leistung zum Ausdruck kommt (z. B. ein Buch, eine CD), sondern auf die geistige Schöpfung als solche.

Fortsetzung s. Rückseite



BEGRIFF

BEDEUTUNG

Geräteabgaben	Urheberabgaben auf Geräte und Trägermedien, mit denen geschützte Werke vervielfältigt werden können. Sie sind seit 1965 im Urheberrechtsgesetz (UrhG) als Ausgleich für erlaubte private Kopien von Musik festgeschrieben. Die gezahlten Pauschalen (z. B. für Fotokopierer, Faxgeräte, Kassetten- und Videorecorder, Leerkassetten) fließen an Verwertungsgesellschaften (z. B. GEMA), die sie an die Urheber verteilen. Hardware- und Softwareindustrie fordern statt Geräteabgaben neue digitale Vertriebs- und Vergütungsmodelle (Digital Rights Management), die eine präzisere und gerechtere Form der individuellen Rechtswahrnehmung ermöglichen.
GVU	Die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e. V. arbeitet im Auftrag der Film- und Entertainment-Software-Branche. Sie trägt dazu bei, die Verbreitung von Raubkopien (z. B. Filme, Computerspiele) nachhaltig zu reduzieren und das Urheberrecht zu schützen.
Hard Disk Loading	Vorinstallation von Software auf die Festplatte. Auch die Bezeichnung für eine illegale Verkaufspraxis: Dem Kunden wird beim Hardware-Kauf angeboten, benötigte Software auf den PC zu installieren, ohne dass eine Lizenz vorhanden ist.
Lizenzgebühr	Bei Software regeln Lizenzen das Copyright: Die Bezahlung einer Lizenzgebühr erlaubt die Benutzung urheberrechtlich geschützter Software.
Software- und Lizenzmanagement	Kostenmanagement und laufende Überprüfung der eingesetzten bzw. zu beschaffenden Software in einem Unternehmen. Unternehmen sind durch das Gesetz verpflichtet, Softwareprogramme ordnungsgemäß zu kontrollieren. Sowohl das Unternehmen als auch das handelnde Organ (z. B. der Geschäftsführer einer GmbH) haften für schuldhaftige Lizenzverfehlungen.
Manipulierte Software	Illegale Software, die aus einer Kombination von Originalteilen, Fälschungen oder aus einem unvollständigen Originalprodukt besteht, z. B. Original-Handbücher oder Echtheitszertifikate, die einfach als „Vervielfältigungslizenzen“ ausgegeben werden.
Marke	Geschäftliches Zeichen zur Kennzeichnung von Waren oder Dienstleistungen, das zur Unterscheidung von Konkurrenzangeboten dient.
MP3-Technik	Datenkompressionsverfahren, mit dem digitale Tondateien bis auf ein Dreißigstel ihrer ursprünglichen Größe verkleinert werden können.
Open Source Software	Software, die Programmierern zur Weiterentwicklung freien Zugang zum so genannten Quellcode eines Programms ermöglicht. Bekanntestes Beispiel ist das Betriebssystem Linux.
Patent	Das vom Staat erteilte ausschließliche Recht, eine Erfindung zu benutzen. Patente werden für Erfindungen erteilt, die neu sind, auf einer erfinderischen Tätigkeit beruhen und gewerblich anwendbar sind.
Peer-to-Peer	Eine Bezeichnung für miteinander verbundene Computer (Netzwerke) mit der Voraussetzung, dass beide Computer die Rolle des Servers oder Clients übernehmen können.
Piraterie	Illegaler Handel und/oder Gebrauch gefälschter Markenprodukte oder Raubkopien von Software, Musik, Film.
Privatkopie	Bei Software ist jede Art der Vervielfältigung (ausgenommen einer Sicherungskopie) verboten. Bei Musik und Film sind noch maximal sieben Privatkopien für den privaten Gebrauch erlaubt. Das neue Urheberrecht verbietet ab 1. August 2003 jedoch explizit digitale Musik-Kopien von gesperrten Tonträgern z. B. für das Autoradio oder MP3-Player.
Protected Source Software	Software, bei der Unternehmen und Entwickler den Quellcode der Programme behalten, um sich vor Nachahmern zu schützen und der Branche Investitionssicherheit durch einheitliche Programmstandards zu gewährleisten.
Quellcode	Der in der Programmiersprache verfasste Programmcode einer Software.
Raubkopie	Jede Art der illegalen Vervielfältigung urheberrechtlich geschützter Musik, Filme oder Software.
Shareware	Das Shareware-Prinzip ermöglicht dem Anwender, Software vor dem Kauf zu testen. Nach der Testphase kann der Interessent die Vollversion des Programms gegen eine relativ geringe Registriergebühr beim jeweiligen Softwarehersteller erwerben. Das Kopieren und Weitergeben von Shareware-Produkten ist erlaubt und seitens der Anbieter sogar erwünscht.
Urheberrecht	Das persönliche Verfügungsrecht des Schöpfers eines Werks u. a. der Literatur, Musik, Kunst, Fotografie (geistiges Eigentum). Der zu schützende Gegenstand ist das Werk selbst. Der Schutzanspruch entsteht mit Vollendung des Werks durch den Schöpfer. Software zählt in Deutschland seit Juni 1993 zu geschützten „geistigen“ Werken (§ 69a, Abs. 3, UrhG).
Warez	Das Internet-Stichwort für illegale Software. Vorsicht! Unter diesem Stichwort angebotene Programme nicht herunterladen!

