

Abteilung Gymnasium

Arbeitskreis Link-Ebene Wirtschaftsinformatik

Schellingstr. 155 · 80797 München · Tel.: 089 2170-2153 · Fax: -2125

E-Mail: tobias.tyll@isb.bayern.de

**WIn 10.4: Gruppenarbeit: Szenario Urheberrecht**

**1 Was ist überhaupt die Szenariotechnik?**

„Die Szenariotechnik ist eine Methode, bei der die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ausgehend von der Gegenwart mögliche Zukunftsbilder entwerfen. Sie ist eher zur Behandlung globaler und längerfristiger Fragestellungen geeignet (z.B.: Das Leben in unserer Stadt in der Zukunft, Beteiligung von Kinder und Jugendlichen in 20 Jahren). Zu den möglichen Entwürfen werden gegenwärtige Fakten und Entwicklungsfaktoren als Basis herangezogen und Zusammenhänge und Wechselwirkungen analysiert. Mögliche Lücken werden mit Phantasie und Kreativität geschlossen. Anhand der entstehenden Szenarien können schließlich konkrete Maßnahmen und Strategien geplant und festgelegt werden. […]

Die Szenarien sollten stimmig und frei von Widersprüchen sein. Egal ob eine positive oder negative Entwicklung aufgezeigt wird, die Szenarien sollten möglichst ‚extrem‘ sein.“

Aus: <http://www.bpb.de/lernen/unterrichten/methodik-didaktik/62269/methodenkoffer-detailansicht?mid=275>; aufgerufen am 16.07.2012

Die hier vorgestellte Szenariotechnik ist eine pädagogisch reduzierte Kurzform für ca. 3 Unterrichtsstunden. In der Fachliteratur kann das Erstellen eines Szenarios bis zu drei Tage in Anspruch nehmen, auch sind die Phasen deutlich komplexer – so viel Zeit bleibt natürlich im Unterricht nicht.

**2 Weitere Informationen zur Szenariotechnik finden sich unter folgenden Adressen:**

Methodenkoffer der Bundeszentrale für politische Bildung

<http://www.bpb.de/methodik/J4X0OC,0,0,Anzeige_einer_Methode.html?mid=275>

Sozialwissenschaften und ihre Didaktik

<http://www.sowi-online.de/methoden/dokumente/szenariotechnik.htm>

<http://www.sowi-online.de/methoden/dokumente/retzmszen.htm>

**3 Erarbeitung des Szenarios**

**Phase 1: Status Quo**

Mit Hilfe der Materialien „Einführungsaufgabe zum Urheberrecht“ und „Fälle zum Urheberrecht“ erarbeiten sich die Schüler selbständig das Grundwissen zum Thema Urheberrecht. Sie bekommen einen Einblick in die grundsätzlichen Reglungen zum Urheberrecht und lernen die aktuelle Situation kennen.

**Phase 2: Szenario entwickeln**

Die Schüler entwickeln zum vorgegebenen Thema ein in sich stimmiges, auf Ursache-Wirkungs-Argumentation basierendes Worst-Case- **oder** Best-Case-Szenario.

Tipps zum Ablauf:

1. Ein kurzes Brainstorming zum Ideensammeln – alle Ideen werden auf Kärtchen/Papier festgehalten.
2. Die Ideen werden geclustert – man sucht Überbegriffe für gleichartige Vorschläge.
3. Die Ideen werden in der Gruppe diskutiert und weiterentwickelt, es entsteht ein Szenario.
4. Das Szenario wird durch Plakate/Folien/Präsentation visualisiert.

**Phase 3: Präsentation und Diskussion**

Das erstellte Szenario wird präsentiert und anschließend kritisch im Plenum diskutiert.

Alternativ: Alle Szenarien werden präsentiert und anschließend diskutiert.

**4 Mögliche Szenarien:**

1. „Das Urheberrecht wird komplett abgeschafft. Beschreibe den Zustand in 10 Jahren.“
2. „Das Urheberrecht wird verschärft (Umfang und auch Strafverfolgung). Beschreibe den Zustand in 10 Jahren.“

Um die Komplexität zu verringern, könnte man auch die Fragestellung konkretisieren: „Beschreibe den Zustand der Musikindustrie/Softwareindustrie/usw. in 10 Jahren.“

Allerdings geht durch diese Einschränkung viel kreatives Potential verloren, da die Gedanken und Ideen der Schülerinnen und Schüler stark kanalisiert werden.

**Lösungsskizze zu Szenario 1 (Ideensammlung)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Betroffene** | **Worst-Case-Szenario** | **Best-Case-Szenario** |
| **Software­industrie** | Software-Entwickler stellen die Arbeit ein, da Sie keinen Lohn mehr erhalten. Ihre Ideen verbreiten sich rasant im Internet, die Leistung wird nicht mehr gekauft. Der technische Fortschritt stoppt. Sicherheitslücken klaffen auf, da sich niemand um aktuelle Updates für Virensoftware kümmert. Unternehmen fallen häufiger Hacker­attacken zum Opfer, da es keine individuellen Siche­rheitsprogramme mehr gibt, da jegliche Antiviren­software Freeware ist und ge­meinsam im Netz entwickelt wird (und somit jeder die Hintertüren kennt). Es werden keine Datenbanken mehr erstellt. | Software wird nur in Open-Source-Communities hergestellt, jeder ist am Entwicklungsprozess beteiligt. Die Finanzierung erfolgt auf freiwilliger Basis, dadurch werden gute Programme entsprechend honoriert.  Informatiker werden zu hoch­bezahlten Spezialisten, die unter­nehmensintern Programme schreiben und entwickeln, die nicht nach außen gelangen.  Spielehersteller finanzieren sich durch gegen Bezahlung erhältliche Zusatz-Tools, die nur beim Hersteller zu bekommen sind und Vorteile bei Online-Spielen bringen. |
| **Musik­industrie** | Musiker veröffentlichen keine Musik mehr, da Sie damit kein Geld mehr verdienen.  Keine Band kann mehr für sich beanspruchen, Urheber eines Number-One-Hits zu sein, es gibt keine Charts mehr. Gute Lieder werden sofort gecovert, verbessert und gelangen via Internet ohne Bezahlung zu jedem nach Hause.  Es werden keine Tonträger mehr gepresst, da sich nur noch wenige Abnehmer finden.  iTunes und andere Online-Anbieter von mp3-Files stellen ihr Geschäft ein. Musik ist überall in den Online-Tauschbörsen umsonst zu haben. Es werden keine Livealben von Künstlern hergestellt – die Liveaufnahmen existieren bereits kurz nach dem Konzert im Internet mit Video. | Musiker stellen alle Alben umsonst ins Internet und verdienen ihr Geld mit Live-Konzerten – diese sind deutlich besser besucht, seit man kein Geld für die Musik ausgeben muss. Die Musikindustrie fertigt für Liebhaber wieder schwere Vinylplatten und Sammler-CDs. Sie beschränkt sich ansonsten auf den Ticketverkauf und die Vermarktung der Künstler über ihre eigenen Internetportale, auf denen die Musik der Künstler zu finden ist und zum freien Download bereitsteht. Modelle wie: „Zahl, was du denkst“ sind hip. Dabei verschenken die Künstler ihre Alben, der Konsument hat allerdings die Möglichkeit, freiwillig einen bestimmten Betrag zu zahlen. Viel mehr Fans als früher zahlen somit kleine Beträge an ihre Lieblings­künstler – diese verdienen mehr als vorher, da kaum Produktionskosten anfallen. Die GEMA löst sich auf. |
| **Film­industrie** | Der letzte gute Film ist zehn Jahre her. Die Kinos sind leer. Man trifft sich mit Freunden in Kneipen und schaut alte Filme oder private Clips über das Internet auf Großleinwand mittels günstiger Hochleistungsbeamer und kompakter Discoanlagen an. Reality-TV und werbefinanzierte Filme überwiegen. Billige Merchandise- artikel aus Entwicklungsländern überschwemmen den Markt und nehmen den großen Produzenten ihre letzte Einnahmequelle, um ihre Filme zu vermarkten. DVDs / Blue-ray-Discs werden nicht mehr produziert, da die Herstellungskosten nicht gedeckt werden können. Alle Filme sind kurz nach der Veröffentlichung im Netz jedermann zugänglich. | Die Filmindustrie verdient mit Product Placement ihr Geld. Die Stars verdienen keine Unsummen mehr, werden allerdings von Unternehmen gesponsert. Fans zahlen für exklusives Material Geld (Interview über Internet, limitierte Sonder­prägungen von DVDs und Blue-rays). Der Kino-Gang wird zum Erlebnis aufgewertet: Neue Techniken wie bewegliche Stühle in Verbindung mit ausgefeilter 3D Technik lassen den Zuschauer in eine neue Welt eintauchen – der zahlt dafür gerne einen hohen Preis. |
| **Sonstiges** | Der Buchhandel kommt zum Erliegen, da neue Bücher nach dem Erscheinen sofort kostenfrei für Tablets und Smartphones verfügbar sind. Daher werden kaum noch Bücher veröffentlicht, denn kein Autor kann mehr davon leben.  Bilder / Fotos werden hemmungslos dupliziert, verwendet und verbreitet. | Es wird viel mehr gelesen, da der Zugriff einfach und preiswert ist. Autoren verdienen über Lesungen und Merchandise-Produkte (Stofftiere, Poster, Schlüsselanhänger etc.) oder handsignierte Editionen ihr Geld. |