

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: Einführungsaufgabe zum Urheberrecht**

Die vorliegende Aufgabe ermöglicht einen textgestützten Einstieg in die grundlegende Thematik und Intention des Urheberrechts.

In dieser und den folgenden Unterrichtseinheiten („Fälle zum Urheberrecht“ und „Szenario Urheberrecht“) erarbeiten die Schülerinnen und Schüler selbstständig die Grundlagen des Urheberrechts, festigen diese an Fallbeispielen und bekommen im Szenario die Möglichkeit, kreativ eigene Ideen und Prognosen begründet zu entwickeln.

Hinweis:

Diese Materialien können bei entsprechender Zeitplanung oder didaktischer Reduktion auch ohne Profilstunden im Unterricht eingesetzt werden.

**Was ist das Urheberrecht?**

von Matthias Spielkamp und Philipp Otto

Das Urheberrecht ist ursprünglich als Verlegerrecht entstanden. So waren es zuerst die Verleger, die verhindern wollten, dass ihre erfolgreichen Bücher nachgedruckt wurden, ohne dass sie am Gewinn beteiligt waren. Erst im Zuge der Aufklärung trat der Schöpfer der Werke in den Fokus, indem man das Urheberrecht als ein Naturrecht des Autors an seiner geistigen Schöpfung definierte: Eine Art metaphysisches Band verbinde Schöpfer und Werk, das nicht von weltlichen Mächten getrennt werden könne. Der Gesetzgeber verleihe dieses Recht nicht, sondern erkenne es lediglich an. In dieser Tradition unterscheidet das Urheberrecht in Deutschland zwischen den Nutzungsrechten am Vertrieb, Vervielfältigung und der Veröffentlichung eines Werkes, das ein Urheber einem Verlag abtreten kann, und dem eigentlichen Urheberrecht, das ein Autor nicht veräußern kann und immer beim Urheber verbleibt. Dazu gehört, dass der Name des Autors in angemessener Weise bei der Veröffentlichung genannt werden muss oder dass der geistige Gehalt oder die eigenpersönliche Prägung der Schöpfung nicht ohne Erlaubnis verfälscht werden darf. […] Der Urheberrechtsschutz ist aus der Überlegung entstanden, dass Kreative einen Anreiz haben sollen, weitere Werke zu schaffen, da davon die Gesellschaft profitiere. Also verlieh ihnen der Staat ein Monopol: nämlich die Bestimmungsgewalt darüber, wer ihre Schöpfungen wie und zu welchen Konditionen verwerten darf. Dies sichert zudem den Lebensunterhalt der Kreativen. Im Laufe der Zeit haben sich die unterschiedlichen Auffassungen angeglichen. Multinationale Verträge haben schon früh dafür gesorgt, dass die Rechte sich in vielen Ländern ähneln und fast ausnahmslos weltweit anerkannt sind. Heute gilt das Urheberrecht für nahezu alle Werkarten bis 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers, und genehmigungspflichtig ist beinahe alles, was man mit einem Werk anstellen kann. Wer ein fremdes Musiksample von fünf Sekunden Länge in seinen Song einbauen möchte, braucht in nahezu allen Fällen eine Genehmigung. Anders ist die Rechtslage, wenn man ein Foto der *Mona Lisa* auf seine Webseite stellen möchte. Zwar war da Vincis Meisterwerk nie geschützt (im 16. Jahrhundert gab es kein Urheberrecht), aber der Fotograf hat möglicherweise das Urheberrecht auf sein Foto des Gemäldes, und der Verlag oder die Website, die das Foto veröffentlicht hat, besitzt wahrscheinlich entsprechende Nutzungsrechte. Ungeklärt ist häufig, wo die Grenze zwischen Handwerk und geistiger Schöpfung verläuft, also wann eine Tätigkeit die sogenannte Schöpfungs- oder Werkhöhe erreicht, die das Maß an Individualität bei einem Produkt geistiger Arbeit bezeichnet. So ist umstritten, ob ein Foto der *Mona Lisa* möglicherweise als Handwerk ohne eigene Schöpfungstiefe gelten kann, da der Fotograf nur eine Kopie eines Werkes erstellt, aber keine eigene Schöpfungshöhe erreicht. Nach dieser Interpretation ist ein Foto der *Mona Lisa* nicht mehr urheberrechtlich geschützt, sondern »gemeinfrei«.

Das Urheberrecht soll jedoch auch eine Balance herstellen zwischen den Rechten der Urheber und denen der Allgemeinheit. Im deutschen Recht etwa gibt es deswegen sogenannte Schrankenbestimmungen. Sie beschränken das Recht des Urhebers zu kontrollieren, wie sein Werk genutzt werden darf. So muss er es beispielsweise dulden, dass Teile seiner Werke im Unterricht genutzt oder für private, nichtgewerbliche Zwecke kopiert werden. Durch die Digitalisierung und das Internet ist eine neue Situation entstanden. Zum einen wird immer mehr Wertschöpfung durch sogenannte Immaterialgüter erzeugt: Software, Musik, Filme, Computerspiele und dergleichen mehr. Zum anderen ist es einfacher geworden, diese Güter so zu kopieren, dass die Kopie dem Original wie ein Ei dem anderen gleicht. Viele sogenannte Rechteverwerter wie große Musikverlage, Softwarefirmen oder Filmstudios sehen deshalb ihr Geschäftsmodell bedroht. Sie fordern, das Urheberrecht zu verschärfen, und gehen so weit, zu versuchen, Nutzern die Kontrolle über ihre Computer zu entziehen, um unberechtigte Kopien zu verhindern. Verbraucher- und Datenschützer, Wissenschaftler und Bürgerrechtler warnen daher mit Nachdruck davor, dass das Allgemeinwohl und die persönliche Freiheit zu stark beschränkt werden gegenüber den Wünschen der großen Rechteverwerter. Und selbst die Interessen der eigentlichen Urheber können dabei unter die Räder geraten, weil sie faktisch in einer schwachen Position gegenüber der Urheberrechtsindustrie sind, die den Künstlern oftmals Knebelverträge bezüglich der Nutzungsrechte aufzwingen. Ob schließlich ein fairer Ausgleich geschaffen werden kann zwischen den Interessen der Urheber, der Verwerter und der Allgemeinheit, ist offen. Anfang 2008 ist die zweite Stufe der Gesetzesnovelle in Kraft getreten, der sogenannte 2. Korb. In wesentlichen Punkten konnten dabei die großen Rechteverwerter und die Urheber ihre Interessen durchsetzen. In den meisten Fällen müssen erst Gerichte entscheiden, wie einzelne Paragrafen des Urheberrechtsgesetzes anzuwenden und auszulegen sind. Doch selbst das ist nicht das Ende der Debatten. Netzaktivisten und Anhänger der Piratenpartei fordern beispielsweise eine grundsätzliche Reform des Urheberrechtes, da es die Verbreitung kultureller Produkte hemme, und die Übersetzung des Urheberrechtgesetzes in die digitale Welt zu Internetzensur und staatlicher Überwachung missbraucht werden könne. Ein mögliches Konzept wäre in ihren Augen eine »Kulturflatrate«. Verlage und Kulturschaffende, die von den Einnahmen ihrer Werke leben, verteidigen das bestehende Urheberrecht und fordern, dass es stärker im Netz durchgesetzt wird.

Quelle: Medienkunde, Zeit für die Schule, Zeitverlag 2011, gekürzt

**Aufgaben zum Text: Was ist das Urheberrecht und welche Rolle spielt es?**

**Aufgabe 1:**

Begründen Sie das Zitat: „Der Gesetzgeber verleihe dieses Recht nicht, sondern erkenne es lediglich an.“ (Text, Z. 11f.)!

**Aufgabe 2:**

Vervollständigen Sie folgende Übersicht über das Urheberrecht mithilfe des Textes. Zeigen Sie auf, worin sich Urheberpersönlichkeitsrechte von Nutzungs- und Verwertungsrechten in ihrem Wesen unterscheiden, und erläutern Sie an einem konkreten Beispiel die Bedeutung der Nutzungs- und Verwertungsrechte aus Sicht der Urheber in der Praxis!

**Aufgabe 3**

Sie erstellen mit einem Freund einen Flyer über interessante Sport- und Kulturangebote in Ihrer Umgebung und möchten Ihre Arbeit durch entsprechende Werbeanzeigen finanzieren und dabei auch selbst ein wenig mitverdienen. Die Entwurfsversion schicken Sie per E-Mail an Ihre Anzeigenkunden und einige Bekannte zum Korrekturlesen. Kurz darauf erscheint Ihr Flyer ohne Werbeanzeigen im Internet auf einer fremden Tourismusseite zum Download. Beschreiben Sie ausführlich, weshalb Sie dies unterbinden möchten!

**Aufgabe 4**

Nennen Sie Berufsgruppen, die besonders vom Urheberrecht geschützt werden!

**Aufgabe 5**

Das Urheberrecht wird von verschiedenen Seiten kritisiert. Sammeln Sie mögliche Kritikpunkte und recherchieren Sie vor diesem Hintergrund den Nutzen einer „Kulturflatrate“!

**Lösungsvorschläge:**

1. Das Urheberrecht wurde schon sehr früh als Naturrecht (das für den Menschen durch seine Existenz begründet ist) gewertet. Daher greift der Gesetzgeber das ohnehin schon zuerkannte Urheberrecht nur auf, um es formell in gesetztes Recht zu übernehmen.

2. Die passenden Textstellen befinden sich im Bereich der Zeilen 12 – 24:

Das Urheberpersönlichkeitsrecht ist untrennbar mit dem Urheber verbunden, wohingegen die Nutzungs- und Verwertungsrechte an Dritte übertragen werden können.

Erläutern, z. B.:

Der Autor eines Bestellers müsste ohne die Möglichkeit, Nutzungs- und Verwertungsrechte abzutreten, den Druck und den Vertrieb seines Werkes selbst organisieren und das wirtschaftliche Risiko alleine tragen.

3. Die investierte Arbeitszeit, Leistung und die Ausgaben sollen durch den Verkauf der Werbeanzeigen finanziert und entlohnt werden. Der werbefreie Download gefährdet massiv die erwarteten Werbeeinnahmen, da das Downloadangebot vermutlich mehr Personen erreicht als die gedruckte Version. Es soll sich auch kein anderer mit einer Fremdleistung schmücken können.

4. Es werden alle Personen geschützt, die ein eigenes Werk schaffen. Dies betrifft insbesondere Berufsgruppen wie Designer, Grafiker, Schriftsteller, Autoren, Journalisten, Fotografen, Musiker, aber auch Programmierer, Schnitzer, Bildhauer, Komponisten.

5. Rechteverwerter: Mehr Umsatz durch immaterielle (digitale) Produkte, die leicht vervielfältigt werden können. Einnahmen sind bedroht.

Verbraucher, Datenschützer, Wissenschaftler, Bürgerrechtler: Gefahr, dass Allgemeinwohl und persönliche Freiheit zu stark eingeschränkt werden im Vergleich zu den rein finanziellen Interessen der großen Rechteverwerter.

Urheber: Sehen sich oft in Knebelverträgen mit den Rechteverwertern, was die Nutzung ihrer Werke betrifft.

Die Kulturflatrate ist das Konzept einer gesetzlich geregelten Pauschalabgabe, die an die Rechteinhaber digitaler Inhalte verteilt werden soll. Im Gegenzug soll dafür die öffentliche Verbreitung digitaler Kopien, beispielsweise in Filesharing-Netzwerken, legalisiert werden. Zur Umsetzung müsste das (deutsche) Urheberrechtsgesetz geändert werden. Dabei geht es insbesondere um digitale Inhalte, die konsumiert werden, wie Bilder, Texte, Spiele und Filme. Unternehmenssoftware gehört in der Regel nicht zu solchen Kulturgütern.

Vorteile:

* Bestimmte Kopien und deren Veröffentlichung sind kaum zu verhindern (Filesharing).
* Pauschalabgaben sind heute schon in den Verkaufspreis für Kopierer und Brenner eingepreist.

Nachteile:

* Schwierige Bestimmung von Werknutzungen als Basis für die Entschädigung der Rechteinhaber
* Zwangsabgabe auch für Nichtnutzer

(nach: http://de.wikipedia.org/wiki/Kulturflatrate)