



**URHEBER  
RECHTS  
DIALOG**  
6-18-6-12





Liebe Leser und Leserinnen dieser Broschüre,  
liebe Urheber, liebe Verbraucher,

die Piratenpartei hat es sich zum Ziel gesetzt, das Urheberrecht an die gesellschaftlichen und technischen Realitäten des 21. Jahrhunderts anpassen. Wir streben eine Reform des Immaterialgüterrechts an, die ein zukunftssicheres, freies und eigenständiges Urheberrecht zum Ziel hat. Wir möchten einen Ausgleich zwischen Ansprüchen der Urheber und der Öffentlichkeit schaffen und gleichzeitig dem Nutzer eine umfangreiche Teilhabe sichern.

In der Ihnen vorliegenden Broschüre widmen sich die Fachexperten der PIRATEN einzelnen Themenkomplexen – wie z.B. Verwertungsgesellschaften, tragfähigen Geschäftsmodelle im digitalen Wandel oder modernen, gemeinwohlorientierten Lizenzmodellen. Sie finden außerdem Thesen und eine Übersicht über die von uns angestrebten Änderungen am Urheberrecht.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der Lektüre, Sie werden hoffentlich feststellen, dass wir das Urheberrecht nicht abschaffen, sondern, ganz im Gegenteil, zugunsten der Verbraucher und Kulturschaffenden weiterentwickeln wollen.

**Bernd Schlömer**

Bundesvorsitzender der Piratenpartei Deutschland

# Inhalt

<b>Einleitung (Bruno Kramm)</b> .....	<b>5</b>
<b>GEMA (Bruno Kramm)</b> .....	<b>6</b>
<b>Text und Bild (Daniel Neumann)</b> .....	<b>9</b>
<b>Bildung und Forschung (Andreas Popp)</b> .....	<b>11</b>
<b>Software (Simon Lange)</b> .....	<b>13</b>
<b>Film (Christian Hufgard)</b> .....	<b>15</b>
<b>Rock- und Popmusik (Bruno Kramm)</b> .....	<b>18</b>
<b>Creative Commons (Elle Nerdinger)</b> .....	<b>20</b>
<b>Programm der Piratenpartei im Bereich Urheberrecht: PA149</b> .....	<b>23</b>
<b>Thesen der Urheberrechtsreform (AG Urheberrecht / Boris Turovskiy)</b> ....	<b>27</b>
Allgemein .....	<b>27</b>
Urheber- und Verwertungsrechte .....	<b>27</b>
Privatkopie und nichtkommerzielle Vervielfältigung .....	<b>28</b>
Stärkung der Gemeinfreiheit .....	<b>29</b>
Freier Zugang zu staatlich finanzierten Werken .....	<b>29</b>
Im Einzelnen fordern wir .....	<b>29</b>
<b>Erlösmodelle (AG Urheberrecht / René Heinig)</b> .....	<b>30</b>
Vorstellung tragfähiger Geschäftsmodelle im digitalen Wandel .....	<b>31</b>
Zusammenfassung .....	<b>32</b>
Geschäftsmodelle .....	<b>32</b>
Beispiele aus verschiedenen Kulturgüterbereichen .....	<b>35</b>



<b>Geschäftsmodelle</b> .....	<b>32</b>
Werbefinanzierung .....	<b>32</b>
Verkauf von knappen Gütern .....	<b>32</b>
Vermarktung des Künstlers .....	<b>32</b>
Freemium .....	<b>32</b>
Social Payment .....	<b>33</b>
Crowdfunding .....	<b>33</b>
Vorfinanzierender Verkauf .....	<b>33</b>
Nachfinanzierender Verkauf .....	<b>33</b>
Verwertungsunternehmen .....	<b>33</b>
Öffentliche Gelder .....	<b>34</b>
Politische Unterstützung .....	<b>34</b>
<b>Beispiele aus verschiedenen Kulturgüterbereichen</b> .....	<b>35</b>
Allgemein .....	<b>35</b>
Schriftwerke .....	<b>35</b>
Musik .....	<b>37</b>
Film/TV .....	<b>39</b>
Software .....	<b>41</b>
Videospiele .....	<b>43</b>

„Die Piratenpartei ist eine Kulturpartei“ – so brachte Olaf Zimmermann vom Deutschen Kulturrat das Wesen unserer Partei auf den Punkt und beschrieb damit sehr präzise den Kern der von uns angestrebten Urheberrechtsreform.

Seit unserer Gründung ist die Reform des Urheberrechtes eines unserer Kernthemen. Denn ein Recht, das heute so niederschwellig mit den alltäglichen Nutzungsarten in Konflikt gerät, muss unserer Ansicht nach grundsätzlich reformiert werden.

Und es muss den sich vollziehenden technologischen Paradigmenwechsel hin zur Informationsgesellschaft von Morgen abbilden.

Im Zeitalter der globalen Krise ist der Ruf nach Teilhabe aller und der damit verbundenen Freiheit von Wissen und Schöpfungen eine zutiefst humanistische Forderung. Gleichzeitig muss ein fairer Erlös für die Urheber von Werken gesichert werden, jedoch ohne dabei den in der digitalen Gesellschaft so wichtigen Schutz der Daten und der Privatsphäre zu gefährden.

Aus diesem Spannungsverhältnis heraus entstand die Forderung nach einem Dialog zwischen Urhebern und Nutzern, der über die oberflächliche Basisdebatte hinausgeht und den verschiedenen und gerade heute so vielschichtigen Kulturgattungen gerecht wird.

Die Piratenpartei entschloss sich deshalb, einen breit angelegten Urheberrechtsdialog ins Leben zu rufen, der zu Beginn dieses Jahres mit ersten „Runden Tischen“

begann. Unser Ziel ist es, entgegen den Generalisierungsversuchen anderer Parteien Akzente in der gesellschaftlichen Auseinandersetzung um das Urheberrecht zu setzen. Gemeinsam mit Autoren, Journalisten, Fotografen, Filmschaffenden, Musikern und Programmierern wollen wir in einem offenen Dialog individuelle Lösungsansätze für die einzelnen künstlerischen Gattungen und Urheber entwickeln.

In der vorliegenden Broschüre wollen wir Ihnen die ersten Ergebnisse unseres Urheberrechtsdialogs präsentieren. Da wir oft nach unseren Vorstellungen zu anderen Erlösmodellen jenseits des Urheberschutzes gefragt werden, haben wir uns entschlossen, neben unserem Urheberrechtsprogramm in einem gesonderten Kapitel einen Überblick über mögliche Direktvermarktungsmodelle zusammenzustellen. Auf unserer Webseite [www.urheberrechtsdialog.de](http://www.urheberrechtsdialog.de) finden Sie vertiefende Informationen sowie die Aufzeichnungen aller bisherigen Veranstaltungen.

Der Urheberrechtsdialog hat erst begonnen und muss den Weg in die Mitte der Gesellschaft finden, denn Kultur, Wissen und Schöpfungen und ihre Funktion leben vom Dialog zwischen Urhebern und Nutzern.

**Bruno Kramm**



**Bruno Kramm**

**GEMA** Verwertungsgesellschaften wie die GEMA nehmen die Urheberrechte und verwandten Schutzrechte treuhänderisch für Urheber wahr und sammeln Lizenzgebühren sowie Pauschalabgaben auf Leermedien und Kopiergeräte für Privatkopien ein. Die GEMA ist als Verwertungsgesellschaft die größte Gesellschaft für die musikalischen Urheber und vertritt als Verein über 65.000 Mitglieder. Allerdings sind nur 5 Prozent dieser 65.000 Mitglieder als so genannte ordentliche Mitglieder stimmberechtigt und nur sie dürfen über die Verteilungsschlüssel der eingesammelten Gelder befinden. Diese Form der Beteiligung mag in früheren Zeiten, als es nur wenige Contentoligopole gab, die sowohl Produktionsmittel als auch Vertriebswege für eine überschaubare Zahl von Künstlern verwalteten, ein probater Weg zur angemessenen Honorierung von Urhebern gewesen sein. Im Informationszeitalter haben sich jedoch die Verbreitungswege und Produktionsmittel demokratisiert, während die Anzahl derjenigen schöpferischen Urheber gestiegen ist, die auf Grund ihrer Kleinteiligkeit oder mangels Zugehörigkeit zu einer Verwertungsgesellschaft weder eine angemessene Honorierung noch Interessenvertretung vorfinden.

Die Piratenpartei trifft sich im Juni mit der GEMA in deren Büro für politische Kommunikation. Die Veranstaltung bildet gleichzeitig den Auftakt für den Urheberrechtsdialog der PIRATEN. Als einzige Veranstaltung wird diese Runde auf Wunsch der GEMA nicht live gestreamt, nachträglich jedoch online gestellt. Die Piratenpartei hat einen umfangreichen Fragenkatalog erarbeitet, der sowohl die neue Tarifreform für Diskotheken als auch

Struktur-, Satzungs- und Verteilungsfragen betrifft. Für die meisten Kritikpunkte macht die GEMA mangelnde Transparenz und schlechte Öffentlichkeitsarbeit in der Vergangenheit geltend und verspricht für die Zukunft eine bessere Kommunikation. Die GEMA verspricht, den mitgebrachten Fragenkatalog innerhalb der nächsten Wochen abzuarbeiten.

Großer Streitpunkt ist die so genannte GEMA-Vermutung. Diese führt dazu, dass jedes aufgeführte Stück als GEMA-Repertoire gilt, solange die Urheber von Text und Musik nicht explizit mit Klarnamen als Nicht-GEMA-Mitglied ausgewiesen werden können. Das führt dazu, dass die von der GEMA erhobenen Pauschalbeträge stillschweigend auch Beträge für GEMA-fremdes Repertoire beinhalten. Ferner werden diese Erlöse dann nach einem Schlüssel abgerechnet, der sich auf die Stichproben weniger Hundert in deutschen Diskotheken installierten Blackboxen verlässt und sie mit den bisherigen Verteilerschlüsseln kombiniert. Dieses Verfahren bedeutet, dass gerade die Nischenkultur durch das Raster fällt und verhältnismäßig wenig an die entsprechend eingezeichneten GEMA-Urheber dieser Nischenwerke ausgezahlt wird. Die anwesenden Vertreter der Piratenpartei schlagen der GEMA zur Lösung dieses Problems die Nutzung einer Applikation vor, die auf Smartphones vor Ort vom jeweils aufführenden DJ bedient werden könnte. Durch die Kombination von Geolocating, Timestamp und einem Musikerkennungs-System (z. B. Shazam) wäre zumindest eine weitaus gerechtere Verteilung der Clubgebühren zu verwirklichen. Auch wenn dieses Verfahren aktuell noch eine gewisse Fehlerquote beinhaltet, bedeu-

tet es in der Summe aber eine Verbesserung gegenüber dem aktuellen System. Letztendlich wurden mit Pilotprojekten wie [www.djmonitor.com](http://www.djmonitor.com) bereits positive Erfahrungen gesammelt. Dennoch lehnt die GEMA diesen Vorschlag als technisch zu komplex ab.

Ein weiterer großer Diskussionspunkt betrifft die Freistellung von einzelnen Werken unter Creative-Commons-Lizenzen, wie dies bereits der bayerische Landesverband der PIRATEN in einem Positionspapier zur GEMA-Reform verabschiedet hat. Diese Möglichkeit besteht bereits bei ausländischen Verwertungsgesellschaften und würde gerade urhebenden Bands in punkto Eigenpromotion neue Möglichkeiten eröffnen. Die GEMA lehnt auch diesen Vorschlag ab, da sie darin die Gefahr der Vorteilsnahme durch große Plattenfirmen sieht, entsprechende Forderungen zum Bestandteil von Verhandlungen mit Urhebern zu machen, um die eigenen GEMA-Zahlungen für die physikalische Vervielfältigung zu minimieren. Es wird ferner darauf hingewiesen, dass Urheber ihr komplettes Repertoire mittlerweile für die Onlinemusiknutzung bei der GEMA freistellen lassen können.

Als letzter Punkt wird die GEMA-Tarifreform für Clubs, Diskotheken, Musikkneipen, Stadtfeste und Märkte angesprochen. Die GEMA argumentiert, dass die geforderten zehn Prozent der Eintrittsgelder auch den sonstigen Tarifen entsprechen und durch die Tariflinearisierung mehr Gerechtigkeit entsteht. Die Piratenpartei kritisiert die massiven Aufschläge auf den Basistarif, die dazu führten, dass sich viele Veranstalter schwerwiegend in ihrer Existenz bedroht sehen. Gerade die Flächenberechnung

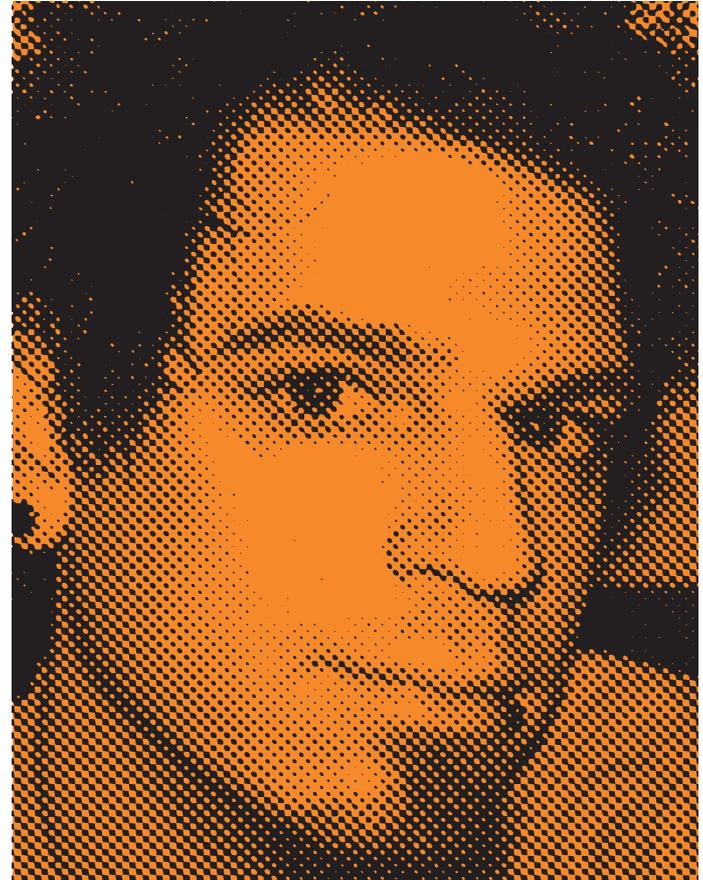
und die Aufschläge wie der Zeitzuschlag, aber auch der Vervielfältigungszuschlag, entbehrten jeder Nachvollziehbarkeit und zeigten die mangelhafte Beschäftigung der GEMA mit den Realitäten der Clubkultur. Im selben Zuge werden auch die wahllosen Erhöhungen der ZPÜ-Tarife kritisiert, wie zuletzt die Erhöhung für USB-Sticks und Flashspeicher mit 4 Gigabyte Volumen von 0,10 Euro auf 1,56 Euro – vor allem, weil der alte Tarif erst im Jahr 2010 gemeinsam mit den Verhandlungspartnern verabschiedet worden war. Die PIRATEN vermuten hier das einseitige Umschichten der Gebühren auf die private Nutzung, da das Padawan-Urteil (EuGH) eine zügige europaweite Harmonisierung hinsichtlich der Unterscheidung von Pauschalabgaben nach Nutzungsart (privat/geschäftlich) erfordert.

Auch wenn wesentliche Punkte offen blieben, kann die GEMA-Runde als eine erste Annäherung verstanden werden. Die Piratenpartei verlieh der Forderung Nachdruck, die Erlösverteilung an die Urheber transparent und fair zu gestalten und auf eine angemessene und kulturbewahrende Tarifharmonisierung gegenüber den Veranstaltern zu achten. Die PIRATEN erklärten deutlich, für wie wichtig sie eine Reform der Verwertungsgesellschaft erachten. Gerade in einer Informationsgesellschaft mit wachsender trägerloser Vermittlung von immateriellen Gütern ist der Bedarf nach einer administrativen Erlösverteilung ohne privilegierte Mitgliedschaften von steigender Bedeutung.

### **Bruno Kramm**

#### **Anmerkung der Redaktion:**

Leider hat die GEMA ihr Versprechen, unseren Fragenkatalog innerhalb weniger Wochen abzarbeiten, bisher nicht in die Tat umgesetzt.



**Daniel Neumann**

Der „Runde Tisch“ zum Urheberrecht für Autoren, Journalisten und Fotografen bietet in mancher Hinsicht eine Überraschung. Zusammengefunden haben sich eine Vielzahl von Leuten aus den unterschiedlichsten Bereichen: Verleger, Kleinverlage, freie Journalisten, Autoren und Fotografen. Auch der deutsche Kulturrat und der Börsenverein des deutschen Buchhandels haben Vertreter geschickt.

Nach einer kurzen Vorstellungsrunde und ersten Aussagen zu den persönlichen Motivationen der Beteiligten startet ein interessanter, teils erregter, aber konstruktiver Meinungs-austausch. Erfreulich ist, dass die meisten der Anwesenden wohl durchaus mit dem Programmabschluss der Piratenpartei vertraut sind und generell wenig Kritik zu hören ist.

Einer der größten Diskussionspunkte ist – wieder einmal – unsere Forderung nach der Legalisierung von Tauschbörsen im Internet. Da es bei diesem Thema oft nur den eigenen Erfahrungshorizont gibt und viele Kulturschaffende nur die bestehenden Geschäftsmodelle gewohnt sind, da sie in diesen sozialisiert wurden, wird das Gespräch teilweise sehr emotional. Doch war es letztendlich überraschend, dass trotz fehlender Einigung viele Diskussionsteilnehmer die Forderung nach der Legalisierung von Tauschbörsen nicht für absolut abwegig hielten. Insbesondere in diesem Punkt bedarf es, so die Erkenntnis, besonderen Muts, Neues zu wagen und sich gegenseitig Vertrauen und Respekt zuzusprechen.

In vielen anderen Programmpunkten spüren wir dagegen die deutliche Zustimmung vieler Autoren und Fotografen. Nicht verwunderlich, denn in vielem unterstützen wir Urheber direkt. So wollen wir Vergütungen für Urheber nicht mehr Verlegern einräumen, Zweitverwertungsrechte stärken und Sperrfristen für Verfilmungen verkürzen.

Einigkeit herrschte auch in dem Wunsch, neue Geschäftsmodelle einzuführen oder bestehende Geschäftsmodelle zu erweitern. Betrachtet man den reinen Umsatz, den beispielsweise die Buchbranche insgesamt erbringt, mag einen das vielleicht sogar verwundern. Die Anzahl der Neuerscheinungen war in den letzten Jahren zwar leicht rückläufig, der Gesamtumsatz der Branche steigt jedoch weiter kontinuierlich.

Gerade die Verlagsbranche – sowohl für Bücher als auch Zeitungsartikel – hat gute Chancen und Möglichkeiten, sich für die nächsten Jahre fit zu machen. Aus der Vielzahl möglicher neuer Geschäftsmodelle sollen kurz nur zwei herausgegriffen werden.

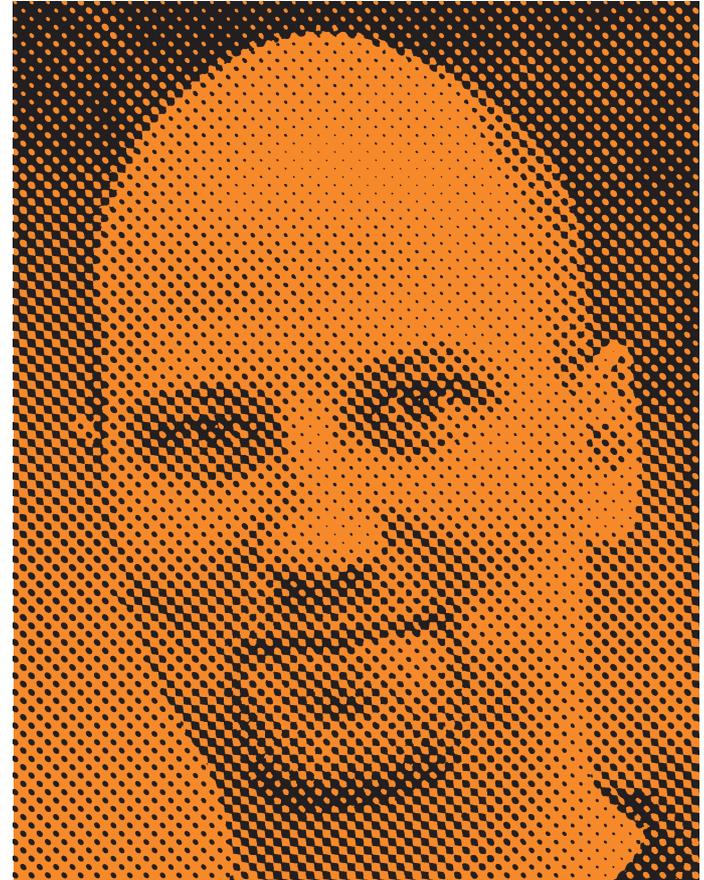
So ließen sich einzelne Artikel von Zeitungen etwa durch die flächendeckende Verbreitung und den Einsatz von Micropaymentsystemen problemlos gegenfinanzieren oder könnten zumindest als simples und einfaches Bezahlm-odell eine nicht unwesentliche Unterstützung bieten. Ferner ist der Markt für E-Books bisher in Deutschland nicht großflächig quasi nicht erschlossen. Zwar sind die Entwicklungen der letzten Jahre positiv zu betrachten, doch sind auch hier viele Verlage noch sehr zurückhaltend und setzen auf sehr restriktive DRM-Mechanismen,

welche schon im später einsichtig gewordenen Musikmarkt kläglich gescheitert sind. Bisher lassen diese produktabwertenden Mechanismen und der oftmals geringe Preisunterschied zwischen E-Book und Druckerzeugnis Kunden vom Kauf zurückschrecken. Hier genau liegt deshalb auch die echte Chance für Verlage. Schließlich unterliegen E-Books nicht der Buchpreisbindung und könnten daher wesentlich flexibler und angemessener gehandelt werden. Eine weitere einfache Möglichkeit kann es sein, gewillten Kunden einen echten Mehrwert zu bieten, indem physischen Druckerzeugnissen grundsätzlich eine Variante als E-Book beigelegt ist.

Der Buchmarkt ließe sich also leicht ausbauen und sichern, auch ohne sich von den bisherigen Vermarktungsmodellen komplett abzuwenden. Festzustellen bleibt aber, dass ein Mix aus Angebot, Bezahlmöglichkeiten und Mehrwert für die Kunden der entscheidende Faktor sein wird.

Der erste offene Runde Tisch zum Urheberrecht endete äußerst erfreulich mit der offenen Befürwortung einiger PIRATEN-Positionen durch den Deutschen Kulturrat.

***Daniel Neumann***



**Andreas Popp**

Auch in Bildung und Forschung sind urheberrechtliche Regelungen hinderlich. So können Lehrkräfte an Schulen ihrem pädagogischen Auftrag wegen zunehmender urheberrechtlicher Beschränkungen in der Mediennutzung immer schwerer nachkommen. In diesem Kontext wurde auch über das Thema Open Educational Resources (OER), freie Lehr- und Lernmaterialien im Netz, diskutiert. Im Forschungsbereich ist das größte Streitthema die Forderung nach Open Access, dem freien Zugang zu wissenschaftlicher Literatur im Internet.

Im schulischen Bereich stellt der (auslaufende) § 52a UrhG eine Schranke für Bildungszwecke dar. Zwar ermöglicht der Paragraph die (vergütete) Vervielfältigung von urheberrechtlich geschützten Werken in der Schule, schließt dabei aber explizit Schulbücher und andere Schulmedien aus. Lehrer, deren Aufgabe es nicht ist, Lehrmaterialien zu schaffen, sondern diese sinnvoll zusammenzustellen, werden hier in ihrer Arbeit massiv eingeschränkt. Doch Lehrer brauchen, so die PIRATEN, für die Erfüllung ihres Lehrauftrages dieses „Recht zu remixen“.

Die anwesenden Vertreter der Schulbuchverlage wenden ein, dass aus diesem Grund Verträge zwischen den Ländern und den Verlagen geschlossen wurden, die eine auszugsweise Vervielfältigung von Schulbüchern zu Unterrichtszwecken gestattet. Die Vergütung dafür sei eher symbolischer Natur. Die Lehrer in der Runde widersprechen. Die freie Nutzung von Schulbüchern ist in einem modernen Unterricht trotz dieser Regelung

kaum möglich, sei es im gesetzlichen oder im vertraglichen Rahmen. So stößt etwa die Nutzung elektronischer Whiteboards oder sozialer Netzwerke an urheberrechtliche Grenzen.

Auch wenn die Schulbuchverlage sich grundsätzlich gewillt zeigen, ihre Angebote z. B. um digitale Lehrmaterialien zu erweitern, ist eine größere Diskrepanz zu den Forderungen der PIRATEN zu erkennen. Die Verlage gehen bei ihren Geschäftsmodellen von geschlossenen Benutzergruppen (Klassenverbände) und einem landesweit einheitlichen Hauptlehrbuch aus, die Piraten stellen sich eher offene Benutzergruppen (z. B. in sozialen Netzwerken) und modulare Lehrmedien vor. Auch trennen die Verlage noch zwischen digital und analog. Die anwesenden PIRATEN halten es jedoch nicht für sinnvoll, analoge und digitale Werke unterschiedlich zu behandeln. Für sie müssen die urheberrechtlichen Rahmenbedingungen so konsistent sein, dass sie beide Arten von Werken gleichermaßen abdecken. Natürlich ist für die Verlage entlastend anzuerkennen, dass diese urheberrechtlich zwischen den Stühlen sitzen, da sie selbst Nutzungsrechte von Urhebern (z. B. Fotografen) erwerben müssen. Hier könnte der Einbau von Werken unter freier Lizenz in Lehrmedien hilfreich sein.

Weiterhin wurde von Diskutanten angemerkt, dass die Budgets für die Lehrmittelausstattung der Schulen zu gering seien. Ein direkter Appell ging hier direkt an die PIRATEN, sich dafür einzusetzen, dass diese Budgets erhöht werden.

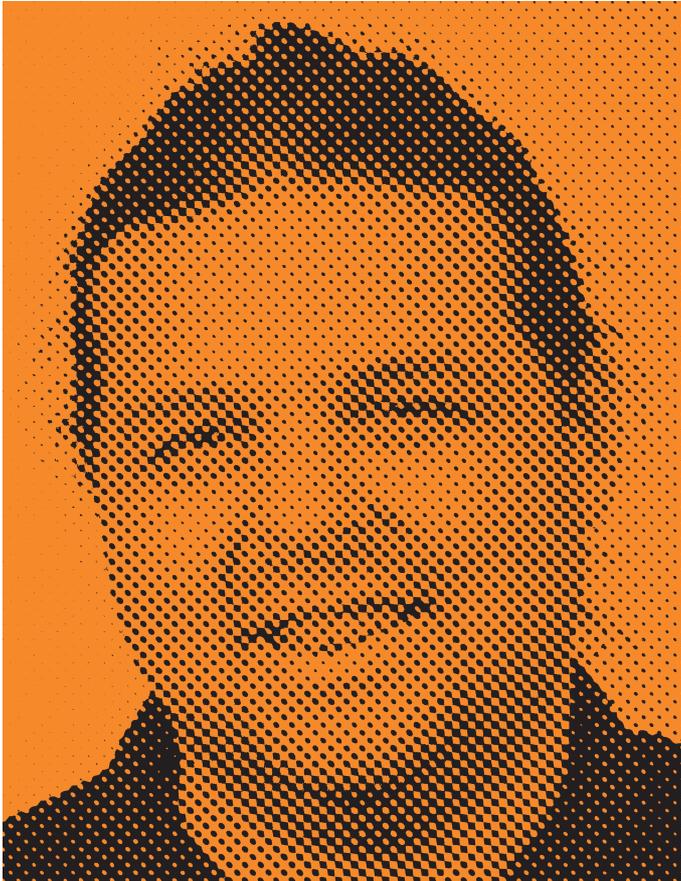
Die Alternative, freie Lehr- und Lernmaterialien gemäß dem Konzept Open Educational Resources (OER) zu schaffen, wurde von den Verlagsvertretern dagegen eher kritisch betrachtet. Wenn der Staat die Erstellung von Lehrmitteln selbst übernimmt, dann kann niemand damit konkurrieren. Hier wurde ein Beispiel aus Kalifornien gebracht. Dort wurde die Erstellung von Lehrmedien an die Linda-Gates-Foundation übertragen, um den Staatshaushalt zu entlasten. Die OER-Befürworter in der Runde lassen den Vergleich mit Kalifornien nicht gelten. Sie erwidern, dass es überhaupt nicht darum geht, Geld zu sparen. OER sei ein marktfähiges Prinzip. Die Leistung von Schulbüchern sei vielmehr die Didaktisierung und lehrplanmäßige Aufbereitung von Inhalten, was sich gut vermarkten ließe. Die Verlage müssten diesen neuen Markt erschließen, sonst werden sie überflüssig. Einigkeit kann bei diesem Thema nicht gefunden werden. Die Verlage scheinen das Konzept von freien Lehrmedien – gerade vor dem Hintergrund von Fällen wie Kalifornien – immer noch eher als Bedrohung denn als Chance zu sehen.

Das Thema Open Access in der Forschung wird aufgrund der fortgeschrittenen Zeit nur noch kurz gestreift. Hier geht es im Gespräch zentral um die Rolle von Wissenschaftsverlagen, die ihren Primärnutzen, das Verlegen von Druckwerken, im digitalen Zeitalter weitgehend eingebüßt haben. Zudem wird die inhaltliche Arbeit, die Begutachtung und die redaktionelle Arbeit bei wissenschaftlichen Veröffentlichungen von (meist staatlich bezahlten) Wissenschaftlern übernommen. Die Verlage sitzen allerdings auf den namhaften Zeitschrif-

ten, an denen gerade junge Wissenschaftler nicht vorbeikommen, wenn sie wirksam publizieren wollen. Kurz: Obwohl die Verlage kaum investieren, erzielen sie den größten Profit – teilweise indirekt über die Mitarbeit der Wissenschaftler aus staatlichen Geldern. Das ist ein Mischstand, der über die Publikation per Open Access umgangen werden kann.

Ein weiteres Argument für Open Access ist die damit mögliche breite Verfügbarkeit von Wissen. Derzeit behindert die restriktive Handhabung von Urheberrechten in der Wissenschaft nicht nur den wissenschaftlichen Austausch, sondern sie sorgt auch dafür, dass wissenschaftliche Ergebnisse – in Form wissenschaftlicher Veröffentlichungen – nur Menschen zugänglich sind, die einer akademischen Institution wie z. B. einer Universität angeschlossen sind. Staatlich finanzierte Werke sollten aber auch der Öffentlichkeit zugänglich sein. Das Ziel an sich fand breite Zustimmung, ein kurzer Diskurs entzündete sich nur an der Frage, ob sich die Wissenschaft von selbst in Richtung Open Access entwickeln kann oder ob der Staat steuernd eingreifen muss. Gerade die Piraten-Politiker am Tisch befürworteten einen staatlichen Eingriff.

**Andreas Popp**



**Simon Lange**

**Software** Während in der öffentlichen Diskussion zum Urheberrecht über Schutzfristen, Schutzrechte, Stärkung der Urheber in ihren Rechten und Verwertungsgesellschaften diskutiert wird, wird beinahe immer eine Gruppe der Urheber vergessen: die Software-Urheber.

Dabei ist es gerade von zentraler Bedeutung, die Entwickler von Software in die Betrachtung einzubeziehen. Denn mehr als alle anderen Urheber zusammen werden die Urheber von Software aktuell nicht nur faktisch, sondern sogar juristisch betrachtet schlechter gestellt. Zwar gibt es bei Software selbstverständlich das mit dem Urheberrecht verbundene Lizenzierungs-geschäft bzw. Verwertungsrecht. Allerdings ist das Gros der Urheber gesichtslos und entrechtet. Die Rede ist hier von Angestellten, also normalen Arbeitnehmern, aber auch von Freiberuflern, die in Werksverträgen per Buy-out-Vertrag einen Großteil ihrer Rechte abgeben.

Bei Angestellten ist das Urheberrecht zur Makulatur verkommen. Angestellte Software-Entwickler bleiben zwar rein rechtlich Urheber, haben aber alle exklusiven Nutzungs- und Verwertungsrechte an den Arbeitgeber abgetreten. Die „pauschale“ Vergütung in Form eines Angestellten-Bruttogehalts wird hier noch immer als angemessen betrachtet. Ob allerdings ein monatliches Salär von durchschnittlich ca. 3.000 EUR für die unbefristete Abtretung aller Rechte an allen in einem Monat geschaffenen Werken als angemessen zu betrachten ist, darf bezweifelt werden. Es ist durchaus zumutbar und im Sinne des Urheberrechts, wenn Nutzungs- und

Verwertungsrechte und die damit verbundenen Fristen Teil des Bewerbungsgesprächs werden. Also nicht nur Gehalt, Urlaub und leistungsbezogene Zusatzleistungen, sondern ganz klar auch Fragen des Urheberrechts.

Auf der anderen Seite stehen wie immer die Verbraucher. Auch hier versuchen Verwerter, die Nutzer-Rechte, welche sich aus dem Urheberrecht ergeben, immer weiter zu beschneiden.

Privatkopien bzw. Sicherheitskopien werden durch den Kopierschutz vereitelt – und zwar teilweise sogar durch Maßnahmen, die weit über Gebühr in die Persönlichkeitsrechte der Nutzer eingreifen. So wurde und wird dem Nutzer teilweise nach dem Erwerb und bei der Installation neuer Software vorgeschrieben, welche anderen Programme als „unerwünschte Software“ vom Rechner zu entfernen seien. Anderenfalls würden die erworbenen Nutzungsrechte versagt.

Aber auch beim Weiterverkauf von gebrauchter Software werden die Rechte der Nutzer bewusst missachtet. Das geht mitunter so weit, dass Unternehmen, welche sich auf den Vertrieb von gebrauchter Software spezialisiert haben, von Verwertern öffentlich als „kriminell“ stigmatisiert werden, ohne dass eine solche Behauptung belegbar ist geschweige denn der Wahrheit entspricht. Auch ist es nicht selten der Fall, dass auf der Suche nach „unerwünschter Software“ auf dem System auch höchst persönliche Bereiche durchsucht werden. Wo also Ermittlungsbehörden – nicht ohne Grund – richterliche Durchsuchungsbeschlüsse benötigen, durchsucht ein

Verwerter ohne die erforderlichen Kompetenzen nach Belieben persönliche PCs.

Diese und andere Themen wurden an einem „Runden Tisch“ zum Software-Urheberrecht im Juni diskutiert. Ein Teilnehmer der Runde monierte insbesondere das Verhalten großer Hersteller, die über technische oder rechtliche Möglichkeiten versuchen, unter dem Deckmantel eines Kampfes gegen „illegales Filesharing“ die Nutzbarkeit ihrer Produkte einzuschränken. Hier ist insbesondere zu beobachten, dass zunehmend dieselben Maßnahmen wie z. B. Onlinezwang oder Kontenbindung genutzt werden, um auch gegen den (legalen) Handel mit gebrauchten Spielen vorzugehen. Hier ist, so der Diskutant, der Verbraucherschutz gefordert, die geltende Rechtslage gegenüber den großen Publishern und Konsolenherstellern konsequent umzusetzen.

Mittlerweile ist der Verbraucherschutz auf diese Problematik aufmerksam geworden und steuert dieser Entwicklung immer häufiger öffentlichkeitswirksam entgegen. Die Gerichte unterstreichen häufig die Weiterveräußerungsrechte der Verbraucher. Um aber die Gerichte und die Verbraucherzentralen zu entlasten, bedarf es eines auf die heutige Lebenswirklichkeit zugeschnittenen und für Urheber und Nutzer ausgewogenen Urheberrechts.

**Simon Lange**



**Christian Hufgard**

**Film** Gegen Ende der 90er-Jahre wurde die Musikindustrie vom Aufkommen des Filesharings völlig überrascht. Es dauerte ein gutes Jahrzehnt, bis ein kommerzielles Angebot etabliert war, das mit der kostenlosen Musik aus dem Netz vergleichbar war, und Apple durchsetzen konnte, dass im iTunes-Store auch Titel der Major-Labels weitestgehend ohne Kopierschutz angeboten werden durften. Vor der gleichen Situation steht heute die Filmindustrie: Durch die zunehmende Verbreitung von Breitbandanschlüssen werden kostenfreie Filmkopien immer leichter verfügbar. Die Filmindustrie steht somit vor der gleichen Notwendigkeit, einen Mehrwert gegenüber den kostenlos verfügbaren Kopien ihrer Werke anzubieten.

Die Piratenpartei Deutschland lud deshalb auch Filmschaffende zu einem „Runden Tisch“. Diskutiert werden einige wesentliche Forderungen der PIRATEN, wie sie im auf dem Bundesparteitag in Offenbach verabschiedeten Urheberrechtsprogramm niedergelegt sind.

Einer der ersten Diskussionspunkte ist die von den PIRATEN geforderte Verkürzung des Urheberrechtsschutzes auf 50 Jahre nach Veröffentlichung des Werkes. Bisher gilt, dass ein Werk bis 70 Jahre nach dem Tod des Hauptregisseurs, des Drehbuchautors, des Verfassers der Dialoge und des Komponisten der Filmmusik geschützt ist. Die Vertreter der PIRATEN begründen die Forderung damit, dass an der Erstellung eines Werkes neben Regisseur, Drehbuchautor und Komponist sehr viele Urheber beteiligt sind, deren Arbeit wesentlich für das Werk ist, die jedoch durch die derzeitigen urheberrecht-

lichen Regelungen benachteiligt werden. Vor allem die Qualität der Schauspieler oder Spezialeffekt-Abteilungen entscheiden oft über Top oder Flop eines Films. Bei den anwesenden Filmschaffenden stößt dieser Gedankengang leider nicht auf viel Gegenliebe. Die bisher vom Gesetz genannten Personen seien, so die Anwesenden, für das Filmwerk die wichtigsten; sie besonders zu privilegieren, sei angemessen. Auf der anderen Seite wurde aber auch anerkannt, dass kaum einer der vor 50 Jahren veröffentlichten Spielfilme noch nennenswerte Umsätze generiert. Die Ausnahmen von dieser Regel wiederum tragen aber zum Verdienst der Branche bei. Insbesondere die Vertreter der AG Dok, einer Interessengemeinschaft der Dokumentarfilmer, sehen eine frühe Aufhebung des Urheberrechts kritisch, da zum Beispiel Dokumentationen über Politiker manchmal erst nach Jahrzehnten von öffentlichem Interesse sind.

Weiterhin wurde die Forderung der Piraten diskutiert, Eigenproduktionen öffentlich-rechtlicher Sendeunternehmen in ein öffentlich zugängliches Archiv zu überführen. Problematisch ist dabei, dass in der Öffentlichkeit viele Sendungen als Eigenproduktion wahrgenommen werden, die tatsächlich gar keine sind. Als Beispiel sei hier nur die Sendereihe „Tatort“ genannt. Wie auch bei den meisten Dokumentationen erwirbt der öffentlich-rechtliche Rundfunk hier nur ein Erstaussstrahlungsrecht und regelt vertraglich, wie Wiederholungen vergütet werden. Im Bereich von Dokumentationen stellt der öffentlich-rechtliche Rundfunk de facto einen Monopolisten dar und drückt die Preise stark nach unten. Aufgrund der zeitlich begrenzten Verfügbarkeit von

Inhalten über die Mediatheken lässt die Nachfrage nach Wiederholungssendungen stark nach, so dass die Verdienstmöglichkeiten der Urheber deutlich eingeschränkt werden. Sofern die Forderung der Piratenpartei auch auf Auftragsproduktionen angewandt wird, muss das dafür gezahlte Entgelt natürlich die Produktionskosten vollständig abdecken.

Ein großer Streitpunkt im Gespräch mit den Filmschaffenden sind auch die so genannten Verwertungsketten. Traditionell dauert es mehrere Monate, bis ein Kinofilm im regulären Handel erworben werden kann. Vorher wird er zum Beispiel Bezahlsendern exklusiv angeboten und Videoverleihketten zur Verfügung gestellt. Diese Einschränkung wird von den Nutzern heutzutage nicht mehr akzeptiert, wodurch sich ein Schwarzhandel etabliert hat, der Millionenumsätze generiert. Das ist auch für die Piraten eine strafbare Handlung. So wurde auf dem Bundesparteitag in Offenbach explizit bekräftigt, dass nur das Verbreiten von Inhalten ohne finanzielle Interessen legalisiert werden soll. Auch die anwesenden Filmschaffenden können sich eine drastische Verkürzung der Verwertungsketten vorstellen. Gleichzeitig hängen sie aber noch sehr an der Idee fest, man könne den illegalen Markt komplett austrocknen.

Generell sehen die Filmschaffenden deutliche Probleme, über Modelle wie Crowdfunding die notwendigen Finanzen für eine Produktion zu erreichen. Dieses Argument hält die Piratenpartei wiederum für nicht stichhaltig. Crowdfunding-Projekte haben bereits häufig die Millionen-Grenze erreicht, und dies bei dem Mainstream weitestgehend unbekanntem Akteuren. Crowdinvestment oder Crowdfunding sollen dabei aber keinesfalls bestehende Verwertungswege ersetzen. Ein HD-Video ersetzt keinen Kinobesuch, wie die Zahlen der Kinobesucher immer wieder zeigen.

***Christian Hufgard***



Konstruktiv und zukunftsorientiert präsentierte sich der Runde Tisch, der sich mit den Urheberrechten der Rock- und Popmusiker beschäftigte. Gemeinsamer Tenor war die dringend notwendige Reform der Verwertungsgesellschaft GEMA. Nur dann kann sie den Ansprüchen der Künstler bei ihrer Rechtswahrnehmung transparent und angemessen gerecht werden. So mahnte Zoe Leela, Musikerin: „Verwerter sollen Dienstleister sein.“ Bernd Seliger, Tourneeveranstalter, ging sogar noch weiter und fragte: „Warum gründen Urheber keine neue Verwertungsgesellschaft?“ Hier liegen die Hoffnungen gerade auf der in Gründung befindlichen C3S, die sich in besonderem Maße um Creative-Commons-Lizenzen bemüht.

Sehr kontrovers wurde die von der Piratenpartei geforderte Schutzfristenverkürzung auf zehn Jahre nach dem Tod diskutiert. Die Ausdehnung der Schutzfristen auf die Ewigkeit wurde bereits vom Bundestagsfraktionsvorsitzenden der CDU/CSU, Volker Kauder, auf einer Podiumsdiskussion gefordert und auch am Runden Tisch von einem Musiker eingeworfen. Doch gerade eine solche absolute Forderung macht die so dringend benötigte Verkürzung begreifbar. Wären alle Werke ewig geschützt, gäbe es keinen technologischen oder kulturellen Fortschritt mehr, da sämtliche Schöpfungen auf bereits Geschöpftes zurückgreifen und somit nicht genügend eigene urheberische Leistung enthalten würden. Darüber hinaus sind laut verschiedener empirischer Studien (J. Boyle, Yale University, 2008 und Amazon-Studie) gerade wegen der geltenden

Schutzfristen von 70 Jahren nach dem Tod viele Werke nicht mehr verfügbar. Da sich kommerzielle Auflagen betriebswirtschaftlich nicht mehr rechnen und gleichzeitig der noch geltende Schutz die legale Verbreitung im Netz behindert, geraten diese Werke in Vergessenheit.

Einig waren sich Musiker und PIRATEN beim unkontrollierbaren Abmahnwesen: Konsumenten und Musikfans sollen nicht weiter gegängelt werden. Eine sofortige Deckelung ist nötig, um eine kriminelle Schattenwirtschaft der Abmahnindustrie auszutrocknen.

Der Vertreter des Deutschen Rockmusiker-Verbandes, Markus Roscher, stellte klar, dass das geltende Urheberrecht zwischen den Interessen von kleinen und wenig bekannten und kommerziellen Urhebern keine gerechten Antworten finden kann und in erster Linie reine Verwertungsinteressen widerspiegelt. Er skizzierte eine Dreiecksbeziehung von Urhebern, Usern und Verwertern und forderte eine Reform, die gerade das Verhältnis von Urhebern und Usern stärkt, dagegen die Verwerter stärker in den Hintergrund drängt.

Bei der häufig kontrovers diskutierten und von der Piratenpartei geforderten Legalisierung von nichtkommerziellem Filesharing und freiem Kopieren stellte sich heraus, dass es auf Seiten der Verbände häufig Missverständnisse bei den Begriffen Filesharing, P2P, Torrent, Port und Protokolle gibt. Das führt dann bei Kreativen und Verwertern schlicht zu falschen Annahmen, wie z. B. der Vorstellung, dass „Peer-to-Peer“ eine grundsätzlich kommerzielle Plattform sei. So forderte Eva Klitz

vom Verband unabhängiger Musikunternehmen (VUT) dann auch: „Piraten müssen genauer definieren, was sie unter nonkommerziell verstehen.“ Sie forderte auch eine klarere Definition des Verwerterbegriffs, denn die Vielzahl der Urheber würde sich bereits heute selbst in kleinen, eigenen Unternehmungen vermarkten.

Besonders häufig wurde eine bessere Praxis des Urheberrechts gefordert. Das derzeit geltende Urhebervertragsrecht ist mangelhaft kodiert und das Urheberwahrnehmungsrecht veraltet.

Es wird in der Diskussion des Öfteren angemahnt, neue Geschäftsmodelle vorzustellen und diese öffentlich darzustellen. „Hier gibt es viel zu tun. Viele kennen unsere Angebote gar nicht“, so der Vertreter eines Crowdfunding-Portals. Gerade durch Crowdfunding können Urheber die oft dringend benötigten Anschubfinanzierungen selbst erwirtschaften. Gleichzeitig erlangen sie so wichtige marktbasierende Informationen über Kundeninteresse und Nachfrage. Mit diesen Informationen können Urheber und Künstler viel selbstbewusster in Verhandlungen mit klassischen Verwertern treten und diese besser als Dienstleister nutzen. Leider sind die Förderprogramme in Deutschland hinsichtlich dieser neuen Vermarktungsmodelle sehr dünn gesät. Von Mikropayments bis zu Social Network Marketing gibt es viel zu wenige öffentlich geförderte Programme für Urheber und Künstler.

Die von Verbänden häufig erklärten rückgängigen Umsätze resultieren aus einer stark verkürzten Betrachtung eines Marktsegments. Eine Vielzahl von Studien

beweist, dass Kulturindustrien weltweit wachsen, aber im Longtail stärker in Richtung einer kleinteiligen Diversifizierung streben.

Eine klare Absage erteilten alle Seiten den Flatrate-Modellen wie der Kulturflatrate, da sich Verteilungsgerechtigkeit so kaum erzielen lässt. Eine Ausnahme könnte die vom CCC vorgestellte Kulturwertmark darstellen. Jedoch sollten, hier waren sich alle einig, zuerst die bestehenden Pauschalabgaben eingehend geprüft werden, bevor über neue Pauschalen für Endnutzer diskutiert wird.

Letztendlich bescheinigte Markus Roscher den PIRATEN eine „realistische Sichtweise“. Diese müssten sie nur „in die Form eines Gesetzes bringen“.

**Bruno Kramm**



**Elle Nerdinger**

## Creative Commons

Viele Menschen können sich Texte, Bilder und Musik nicht leisten, da ihnen schlicht das Geld fehlt. Deshalb setzt sich die Piratenpartei für die Schaffung freier Inhalte ein. Auch aus künstlerischer Sicht sind diese notwendig, da Werke so leichter nur dann frei verändert und weiterverarbeitet werden können. Ein solches schöpferisches Gemeingut, die so genannten Creative Commons, betrifft alle künstlerischen Gattungen und muss deshalb auch gattungsübergreifend diskutiert werden. Die PIRATEN haben sich deshalb entschlossen, einen der „Runden Tische“ im Juni genau diesem Thema zu widmen.

Ein wichtiger Grundsatz der Idee von Creative Commons ist, dass die zur Verfügung gestellten freien Inhalte nicht kommerziell genutzt werden (Klausel NC: Noncommercial). Die erste Diskussion zwischen den Anwesenden entspinnt sich dann auch um die Definition von kommerzieller Nutzung. Hier zeigte sich schnell, dass die Grenzziehung zwischen kommerzieller und nichtkommerzieller Nutzung teilweise sehr schwierig ist. Ist ein Blog mit Flattr-Button oder Werbeschaltungen zur Eigenfinanzierung bereits kommerziell? Oder ist er das erst, wenn größere Gewinnabsichten dahinterstehen?

Ein weiterer großer Diskussionspunkt ist die so genannte GEMA-Vermutung (geregelt in § 13c Urheberrechtswahrnehmungsgesetz). Um Werke jeder Art unter Creative Commons veröffentlichen zu können, muss sichergestellt sein, dass diese GEMA-frei sind. Laut der Regelungen zur GEMA-Vermutung muss dafür durch Nennung des Kom-

ponisten, Texters, Bearbeiters und gegebenenfalls des beteiligten Verlags eindeutig nachgewiesen werden, dass ein entsprechendes Werk nicht GEMA-pflichtig ist. Gelingt dies nicht, gilt laut GEMA-Vermutung, dass dieses zum Repertoire der GEMA gehört und dementsprechend nicht unter einer CC-Lizenz angeboten werden kann. Diese Situation wirft natürlich die Frage auf, wer die Prüfungszuständigkeit hat: Wer würde für mehrere Verwertungsgesellschaften prüfen, ob ein Werk oder Urheber bei einer Verwertungsgesellschaft gemeldet ist? Bisher müsste bei Veröffentlichungen oder Veranstaltungen für CC-lizenzierte Musik die Nichtmitgliedschaft der Urheber gegenüber der GEMA nachgewiesen werden. Ein Teilnehmer schlägt vor, eine unabhängige Schiedsinstanz einzuführen, die diese Aufgabe erfüllen könnte. Dadurch entstehen natürlich bürokratische Hürden. Die Runde der Diskutanten wollte sich angesichts der unsicheren Situation nicht zu einer eindeutigen Empfehlung hinreißen lassen: Neben dem riskanten Weg, dennoch zu veröffentlichen, besteht die Möglichkeit, bei einem schwebenden Prüfungsverfahren vorläufig zu veröffentlichen oder gänzlich die Entscheidung der Verwertungsgesellschaft abzuwarten.

Insbesondere bei gemeinfreien Inhalten spielen natürlich die alternativen Vergütungs- und Vermarktungsmodelle eine wesentliche Rolle. Vor allem das Crowdfunding ist, hier sind sich die Diskutanten weitestgehend einig, eine zeitgemäße Möglichkeit, um freien kreativen Menschen eine Plattform zur Vermarktung und Bekanntmachung ihrer Projekte zu bieten. Dabei können und sollten die Crowdfunding-

Plattformen selbst wiederum per Crowdfunding finanziert und betrieben werden. So kann die Idee der gemeinsamen Teilhabe konsequent in die Plattformen eingebunden werden.

Im Laufe der Diskussion werden die PIRATEN von Teilnehmern aufgefordert, sich deutlicher zu positionieren und noch stärker politisch tätig zu werden. So fehle trotz eindeutiger Positionierung im Programm noch eine klare Politik für eine Stärkung des Urhebers und des Nutzers gegenüber den Verwertern oder für eine Verkürzung von Schutzfristen nach dem Tode. Außerdem müsse sich die Piratenpartei Deutschland noch wahrnehmbarer zur Commons-Idee positionieren. Hier gehe es, so die Kritik, weniger um Tausch- und Marktlogik als vielmehr um den Beitrag. Aus kultureller Sicht, so eine Teilnehmerin der PIRATEN, müssten Kreative weg von der Genius-Kultur hin zur Remix-Kultur. Kreative, die eben nicht „nur“ Geld verdienen, sondern einen kulturellen Beitrag leisten wollen und sich eine Verbreitung ihrer Werke explizit wünschen, müssten hier mehr Beachtung in den Diskussionen finden.

Aus dem Gespräch nehmen die teilnehmenden PIRATEN insbesondere mit, dass sie mit ihren bereits erarbeiteten programmatischen Inhalten stärker an die Öffentlichkeit gehen müssen. So sollte viel mehr darüber gesprochen werden, dass Kultur auch Allmende und Teilhabe bedeutet und Gewinnmaximierung nicht in jedem Bereich als einziges Kriterium zielführend ist.

**Elle Nerding**



# Programm der Piratenpartei im Bereich Urheberrecht

## PA149 - Reform des Urheberrechts

Das Papier zur Reform des Urheberrechts wurde auf dem Bundesparteitag in Offenbach Ende 2011 als Grundlage für das Wahlprogramm zur Wahl des 18. Deutschen Bundestags beschlossen.

Übersicht über die Änderungen am Urheberrecht

(detaillierte Version unter:

[http://wiki.piratenpartei.de/wiki/images/0/07/UrhG\\_Arguments\\_FassungBPT2011-2.pdf](http://wiki.piratenpartei.de/wiki/images/0/07/UrhG_Arguments_FassungBPT2011-2.pdf))

- 01** Streichung des Schutzes von Bauwerken. (§ 2 Absatz 1)
- 02** Streichung des Schutzes von Darstellungen wissenschaftlicher oder technischer Art. (§ 2 Absatz 1)
- 03** Klarstellung, dass nur geringfügige Bearbeitungen von Werken nicht selbst schutzfähig sind. (§ 3)
- 04** Streichung des Schutzes von Sammelwerken und Datenbankwerken. (§ 4)
- 05** Kennzeichnung verfasster Leitsätze. (§ 5 Absatz 1)
- 06** Ausweitung der Gemeinfreiheit bei amtlichen Werken. (§ 5 Absatz 2)
- 07** Veröffentlichung von Normwerken im amtlichen Wege. (§ 5 Absatz 3)
- 08** Aufhebung der Unterscheidung zwischen veröffentlichten und erschienenen Werken. (§ 6)
- 09** Klarstellung, dass es Ausnahmen geben kann, bei denen der Urheber keine Vergütung erhält. (§ 11)
- 10** Ausweitung des Erschöpfungsgrundsatzes. (§ 17 Absatz 2 und 4)
- 11** Befreiung von Wohngemeinschaften von der Vergütung für Kabelweitersendungen. (§ 20b Absatz 3)
- 12** Bearbeitung und Remix von geschützten Werken zu nicht kommerziellen Zwecken. (§ 23)
- 13** Ausweitung der freien Benutzung von Werken. (§ 24)
- 14** Änderung der Vererbung des Urheberrechts auf zehn Jahre nach dem Tod für Familienangehörige. (§ 28)
- 15** Beschränkung der Vergabe ausschließlicher Nutzungsrechte auf 25 Jahre. (§ 31 Absatz 3)
- 16** Beschränkung der Vergabe von Nutzungsrechten auf bekannte Nutzungsarten. (§ 31 Absatz 4)
- 17** Stärkung des Urhebers bei Weitergabe der Nutzungsrechte an Dritte. (§§ 34 und 35)

- 18** Veröffentlichung von Vergütungsregeln, die durch Schlichtungsstellen getroffen werden. (§ 36 Absatz 5)
- 19** Stärkung des Zweitverwertungsrechts für Urheber bei Beiträgen zu Sammlungen und Zeitungen. (§ 38 Absatz 1 und 3)
- 20** Stärkung des Rückrufsrechts von Nutzungsrechten bei Nichtausübung. (§ 41)
- 21** Streichung des Rückrufsrechts wegen gewandelter Überzeugung. (§ 42)
- 22** Fotografie von Originalen und deren Verbreitung im Internet durch den Besitzer. (§ 44 Absatz 2)
- 23** Vervielfältigung von Werken im Internet zu ihrer Auffindung. (§ 44a Absatz 2)
- 24** Verzicht auf Vergütung bei Aufbereitung oder Verbreitung von Werken für Behinderte. (§ 45a Absatz 2)
- 25** Ausweitung der Nutzung von Teilen einer Sammlung für den Kirchen-, Schul- und Unterrichtsgebrauch. (§ 46)
- 26** Schaffung einer Ausnahmeregelung für die Nutzung von Rundfunksendungen im Schul-, Weiterbildungs- und Unterrichtsgebrauch. (§ 47)
- 27** Verbreitung öffentlich gehaltener Reden im Internet. (§ 48)
- 28** Verbreitung von Zeitungsartikeln und Rundfunkkommentaren im Internet. Erweiterung um kulturelle Themen. (§ 49)
- 29** Ausweitung der Nutzung von Zitaten. (§ 51 Absatz 1)
- 30** Ausweitung der Ausnahmeregelung für die öffentliche Wiedergabe von Werken. (§ 52 Absatz 1, 3 und 4)
- 31** Ausweitung der Ausnahmeregelung für Unterricht, Forschung und Bildungseinrichtungen bei der Veröffentlichung und Verbreitung in einem Intranet. (§ 52a)
- 32** Neuregelung der Wiedergabe von Werken in öffentlichen Einrichtungen. (§ 52b)
- 33** Stärkung der Privatkopie. (§ 53 Absatz 1)
- 34** Vereinfachung der Herstellung von Vervielfältigungen zum privaten und sonstigen eigenen Gebrauch. (§ 53 Absatz 2)
- 35** Vereinfachung der Kopie von Teilen eines Werkes zu Bildungs- und Prüfungszwecken für alle öffentlichen Ausbildungs- und Weiterbildungseinrichtungen. (§ 53 Absatz 3)
- 36** Streichung der Sonderregeln für Bücher und Musiknoten bei der Vervielfältigung. (§ 53 Absatz 4)
- 37** Legalisierung der nicht gewerblichen oder kommerziellen Verbreitung von rechtmäßig hergestellten Kopien über das Internet (Tauschbörsen). (§ 53 Absatz 6)
- 38** Erlauben des Fotografierens und Filmens von Konzerten, Vorträgen und Ähnlichem. (§ 53 Absatz 7)

- 39** Lockerung der Regeln für den Kopienversand durch öffentliche Bibliotheken. (§ 53a)
- 40** Deckelung der Urheberrechtsabgaben auf Speichermedien und Geräte auf maximal 1 Prozent des Verkaufspreises. (§ 54a)
- 41** Streichung der Vergütungspflicht für Betreiber von Kopiergeräten. (§ 54c)
- 42** Streichung der Hinweispflicht auf die Urheberrechtsabgabe auf Rechnungen für Geräte. (§ 54d)
- 43** Archivierungspflicht für öffentlich-rechtliche Sendunternehmen. (§ 55 Absatz 2)
- 44** Erweiterung der Panoramafreiheit. (§ 59)
- 45** Ausweitung der Rechte des Bestellers eines Bildnisses. (§ 60)
- 46** Ausnahme des Verlegers von den Vergütungen des Urhebers. (§ 63a)
- 47** Verkürzung des Urheberrechts auf höchstens zehn Jahre nach dem Tod des Urhebers. (§ 64)
- 48** Anpassung und Verkürzung des Urheberrechts bei Filmen auf 50 Jahre nach Veröffentlichung. (§ 65)

- 49** Anpassung und Verkürzung des Urheberrechts bei anonymen und pseudonymen Werken auf höchstens 30 Jahre. (§ 66 Absatz 1)
- 50** Enthüllung des Urhebers bei anonymen oder pseudonymen Werken. (§ 66 Absatz 3)
- 51** Definition von Computer- und Videospielen als Computerprogramme. (§ 69a Absatz 6)
- 52** Verkürzung des Urheberrechts für Software auf höchstens 20 Jahre nach Veröffentlichung. (§ 69a Absatz 7)
- 53** Reform zustimmungsbedürftiger Handlungen bei Software. (§ 69c Nr. 1)
- 54** Ausweitung des Erschöpfungsgrundsatzes für Software. (§ 69 Nr. 3)
- 55** Software als normales Eigentum. (§ 69d und § 69e)
- 56** Legitimierung nicht von kommerziellen Erweiterungen für Computer- und Videospiele. (§ 69h)
- 57** Streichung des Leistungsschutzrechtes für wissenschaftliche Ausgaben. (§ 70)
- 58** Streichung des Leistungsschutzrechtes für nachgelassene Werke. (§ 71)
- 59** Streichung des Leistungsschutzrechtes für Lichtbilder. (§ 72)
- 60** Reduzierung der Persönlichkeitsrechte ausübender Künstler bis zu ihrem Tod. (§ 76)

**61** Streichung des Schutzes von Veranstaltern. (§ 81)

**62** Kürzung der Verwertungsrechte für Aufnahmen ausübender Künstler auf 30 Jahre. (§ 82)

**63** Beschränkung des Leistungsschutzrechtes für Tonträgerhersteller. (§ 85 Absatz 3)

**64** Reduzierung des Leistungsschutzrechtes für Sendeunternehmen auf 25 Jahre. (§ 87 Absatz 3)

**65** Stärkung des Urhebers bei der Verfilmung seines Werkes. (§ 88 Absatz 2)

**66** Reduzierung des Leistungsschutzrechtes für Filmhersteller auf 25 Jahre. (§ 94 Absatz 3)

**67** Streichung des Leistungsschutzrechtes für Laufbilder. (§ 95)

**68** Ablehnung von technischen Schutzmaßnahmen. (§ 95a)

**69** Streichung von Ansprüchen bei fahrlässigen Handlungen. (§ 97 Absatz 2)

**70** Einfache Verletzungen mit bloßem Hinweis bereinigen. (§ 97a Absatz 1)

**71** Beschränkung der Vernichtung von Geräten auf gewerbliche Fälle. (§ 98 Absatz 1)

**72** Streichung der Haftung eines Unternehmensinhabers. (§ 99)

**73** Entschädigung bei weder fahrlässigen noch vorsätzlichen Verletzungen. (§ 100)

**74** Streichung der Regelung für Schadensersatzansprüche. (§ 101b)

**75** Streichung der Bekanntmachung des Urteils. (§ 103)

**76** Streichung der Sonderregelung für unerlaubte gewerbsmäßige Verwertung. (§ 108a)

**77** Streichung der Regelung für die Beschlagnahme. (§ 110)

**78** Streichung der Bekanntgabe von Verurteilungen. (§ 111)

**79** Ausweitung des Pfändungsschutzes für Originale. (§ 114 Absatz 2)

**80** Gleichstellung ausländischer Staatsangehöriger. (§ 121 Absatz 1, § 125 Absatz 2)

**81** Gleichstellung ausländischer Tonträgerhersteller, Sendeunternehmen und Filmhersteller. (§§ 126, 127 und 128)

**82** Schaffung einheitlicher Übergangsbestimmungen. (§ 129)

**83** Abschaffung des Registers für anonyme und pseudonyme Werke. (§ 138)

**84** Sonstige Optimierungen.

## Allgemein

Die technische Entwicklung der letzten Jahrzehnte bringt Veränderungen mit sich, die eine Anpassung bestehender Gesetze und Vorstellungen erfordern. Insbesondere betrifft dies das Urheberrecht. Die Forderung nach einer Liberalisierung und Modernisierung der bestehenden Urheberrechtsgesetze gehört zu den Gründungsthemen der Piratenbewegung und stellt nach wie vor einen der Kernpunkte des Programms und der Identität der Piraten dar.

Die Piratenpartei achtet die individuelle Freiheit als hohes Gut und möchte den Konsumenten beziehungsweise die Allgemeinheit unmittelbar in die Verantwortung nehmen, auch in Zeiten der möglichen kostenlosen Vervielfältigung Leistungen angemessen zu honorieren. Wir stehen jedoch gegen Bestrebungen, alle Nutzer von Tauschbörsen zu kriminalisieren und die individuelle Freiheit im Internet durch weitreichende Verbote und Überwachung zu beschneiden. Unser Ziel ist es, einen fairen Ausgleich zwischen Urhebern und Nutzern zu erreichen und somit die Schaffung von Kunst, Kultur und wissenschaftlichem Fortschritt auch in Zukunft zu fördern.

## Urheber- und Verwertungsrechte

In Deutschland wird, anders als beispielsweise in den USA, zwischen dem Urheberpersönlichkeitsrecht und den Verwertungsrechten unterschieden. Erstere umfassen die persönlichen Rechte des Urhebers an seinem Werk, sie sind unveräußerlich. Die Verwertungsrechte sind hingegen handelbar. Der Urheber kann sie an einen Rechteinhaber (Verlag, Plattenlabel) in Teilen oder (in einem so genannten Buy-out-Vertrag) als Ganzes veräußern. Dazu gehören Vervielfältigungsrechte, Nutzungsrechte, Zweitverwertungsrechte und Ähnliches. Die im Urheberrechtsgesetz festgeschriebenen Regelungen schränken die Rechte der Allgemeinheit an der Verwendung von Wissen und Informationen ein. Eine solche Einschränkung ist in gewissem Umfang gerechtfertigt, falls sie den Interessen der Urheber von Werken dient. Keinesfalls aber darf sie einseitig zugunsten wirtschaftlicher Interessen Dritter stattfinden. Die derzeitigen Regelungen führen trotz eines stetig wachsenden Kulturmarktes bisher nur selten dazu, dass die Urheber angemessen an den daraus entstehenden Einnahmen beteiligt werden. Daher setzen wir uns für eine Stärkung der Urheber gegenüber Rechteinhabern in Form eines Urhebervertragsrechtes ein.

### **Privatkopie und nichtkommerzielle Vervielfältigung**

Für die Freigabe von nichtkommerziellen Vervielfältigungen sprechen aus unserer Sicht zwei gewichtige Argumente: Erstens ist der freie Zugang zu Wissen und Kultur entscheidend für die Entwicklung der Gesellschaft. Ihn aus rein wirtschaftlichen Überlegungen einzuschränken, ist gesellschaftlich nicht tragbar. Mit der Entwicklung immer neuer Technologien (vom Buchdruck zu Ton- und Videoaufnahme bis schließlich zur Digitalisierung und zum Internet) wird die Verbreitung von Informationen fortwährend erleichtert. Das ist eine begrüßenswerte Entwicklung, die gefördert und nicht durch Gesetze verhindert werden soll.

Zweitens zeigen immer wieder aufkommende Vorschläge zu Maßnahmen wie Vorratsdatenspeicherung, Netzsperrern oder Sperrung von Internetanschlüssen ganzer Haushalte in Verbindung mit Urheberrechtsverletzungen, dass die restriktive Durchsetzung von Urheberrechten im nichtkommerziellen Bereich eine Überwachungsinfrastruktur im Internet, eine Einschränkung der Kommunikationsfreiheit und Eingriffe in die Privatsphäre der Bürger erfordern würde, die weder akzeptabel noch verhältnismäßig sind.

Zahlreiche Studien belegen berechtigte Zweifel an der von Wirtschaftsverbänden verbreiteten Vorstellung, den Kreativen würden durch Filesharing erhebliche Verluste entstehen. Einige Studien zeigen sogar das Gegenteil. Insbesondere werden immer wieder die positiven Effekte der freien Verfügbarkeit von Inhalten ausgeblendet und bestehende Vertriebs- und Geschäftsmodelle als einziger Maßstab genommen. Die großen Unternehmen der Bran-

che widmen sich eher dem Kampf gegen eine freiere Verbreitung von Kulturgütern, statt die Weiterentwicklung zeitgemäßer Modelle voranzutreiben.

Insgesamt sehen wir keinerlei Beleg dafür, dass durch die Entkriminalisierung von Filesharing ein Einbruch in den kreativen Branchen stattfindet. Die Verbreitung von Tauschbörsen ist bereits jetzt so hoch, dass ein solcher Einbruch schon hätte stattfinden müssen, was jedoch ausgeblieben ist. Ganz im Gegenteil – der Kulturgütermarkt wächst beständig, lediglich der Absatz nicht mehr zeitgemäßer Medien wie Musik-Kassetten und CDs wird schwieriger.

Das Recht auf Privatkopie, das formell im § 53 UrhG gegeben ist und die Grundlage für die Erhebung von Abgaben auf Leermedien und Kopiergeräte darstellt, wird durch Kopierschutzmaßnahmen systematisch ausgehöhlt. Diese Maßnahmen greifen in die Rechte der Nutzer ein und führen zu einer eingeschränkten Benutzbarkeit alter Exemplare von Kulturgütern. Sie sind deshalb abzulehnen. Als erster Schritt muss die Umgehung dieser Maßnahmen seitens der Nutzer und die Bereitstellung von Software zu diesem Zweck wieder legalisiert werden.

### **Stärkung der Gemeinfreiheit**

Gemeinfreie Werke bilden unseren gemeinsamen Kulturschatz und sind zu schützen, wie in dem 2010 von der Piratenpartei Deutschland unterzeichneten Public Domain Manifesto dargelegt. Bildung und Forschung haben einen besonderen Wert für die Gesellschaft, der über die kommerziellen Interessen der Urheber zu stellen ist. Deshalb treten wir für eine Befreiung der Bildungseinrichtungen von Urheberrechtsabgaben durch Schranken für die Nutzung zu Bildungs- und Wissenschaftszwecken ein.

### **Freier Zugang zu staatlich finanzierten Werken**

Besonders im wissenschaftlichen Bereich werden Werke meist in staatlich finanzierten Einrichtungen erstellt, aber in kommerziell vertriebenen Zeitschriften veröffentlicht, die nicht einmal Bildungseinrichtungen kostenfrei zur Verfügung gestellt werden. Wird ein Werk durch den Staat – und somit die Gesellschaft – finanziert, so muss der bereits durch Steuern bezahlte freie Zugang erhalten bleiben. Das trifft auch auf amtliche Werke zu, bei denen das Urheberrecht als Vorwand verwendet werden kann, um Transparenz zu verhindern, und auch auf mit öffentlichen Geldern geförderte Kunst. Was die Öffentlichkeit bezahlt, muss der Öffentlichkeit gehören.

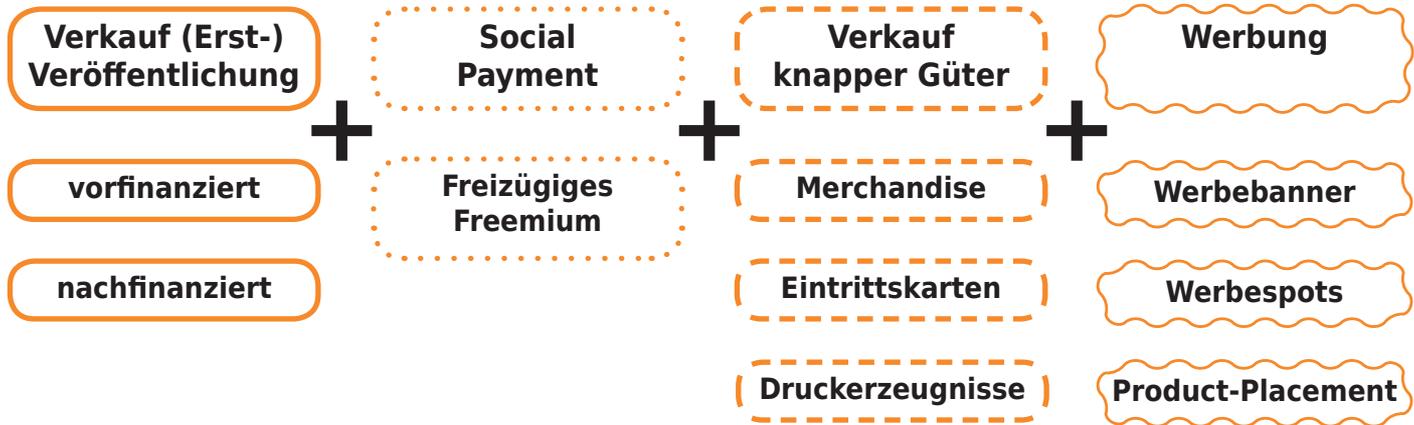
### **Im Einzelnen fordern wir:**

- Keinen Einsatz von Überwachungs- oder Zensurtechnologien wie Vorratsdatenspeicherung, Kommunikationsüberwachung oder Internetsperren zur Rechtedurchsetzung
- Die Verkürzung von gesetzlichen Schutzfristen, die in ihrer bisherigen Länge vor allem den Verwertern zu gute kommen
- Keine Beschränkungen durch Kopierschutzmaßnahmen oder gar Sperrungen von Internetanschlüssen
- Mehr Mitspracherechte für Urheber gegenüber den Rechteinverwertern, z. B. durch ein Zweitverwertungsrecht oder eine zeitliche Begrenzung von „Buy-out“-Verträgen
- Eine neue Schrankenregelung des Urheberrechts, die das freie, nichtkommerzielle Kopieren von kreativen Werken im Internet legalisiert
- Eine zeitgemäße digitale Archivierung für Bibliotheken
- Die Befreiung der Bildungseinrichtungen von Urheberrechtsabgaben
- Den freien Zugang zu mit öffentlichen Geldern finanzierten Inhalten wie beispielsweise wissenschaftlichen Arbeiten oder Medien der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten
- Die Legalisierung privater offener (WLAN-)Netzwerke durch die Abschaffung der Störerhaftung

### **AG Urheberrecht**

unter Federführung von **Boris Turovskiy**

# Erlösmodelle



# Vorstellung tragfähiger Geschäftsmodelle im digitalen Wandel

Das Ziel der Piratenpartei ist ein liberales Urheberrecht [1], das mit nur wenigen staatlichen Eingriffen auskommt. Dadurch sollen sich auch im Internet marktwirtschaftliche Geschäftsmodelle und Preise ohne die ständige Überwachung und Kriminalisierung der Verbraucher durchsetzen können. Vielfach sind bereits jetzt Geschäftsmodelle erfolgreich, die auf der digitalen Vernetzung aufbauen und den Verbrauchern ermöglichen, jederzeit und überall auf Kulturgüter zuzugreifen und selber am Kulturaustausch teilzunehmen.

Die wohl bekanntesten dieser neuen Geschäftsmodelle bieten kostenlose Internetbrowser, E-Mail-Konten, Suchmaschinen, Online-Karten und weitere – teilweise werbefinanzierte – Dienste, mit denen sogar große Konzerne Geld verdienen. Zunehmend an Bedeutung gewinnt das Crowdfunding, welches erst durch die wachsende Vernetzung der Menschen möglich wurde und dessen Potenzial zusammen mit dieser größer werden.

Die Piratenpartei möchte hiermit eine Diskussionsgrundlage zu tragfähigen Geschäftsmodellen im digitalen Wandel vorstellen. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf Modellen, welche die freie digitale Verfügbarkeit im Inter-

net bereits gewinnbringend nutzen oder von dieser nicht oder kaum betroffen sind.

[1] <http://www.piratenpartei.de/2012/04/15/vorstellung-der-urheberrechtspositionen-der-piratenpartei-und-aufklarung-von-mythen/>

## Zusammenfassung

Komfortable Downloadangebote und Zahlungsmöglichkeiten, bei denen die Einnahmen größtenteils an die Urheber fließen, sind der Weg der Zukunft. Jedes der hier vorgestellten Geschäftsmodelle lebt von der Bekanntheit und Verbreitung des Werkes sowie dem Willen der Verbraucher, dafür auch zu zahlen – auch bei einer Lockerung des Urheberrechts im nichtkommerziellen Bereich. Klassische Modelle wie der Buchverkauf, Konzerte oder Kino sind deshalb kein Auslaufmodell, da sie sich sehr gut mit neuen Finanzierungswegen ergänzen. Das enorme Wachstum des Kulturgütermarktes der letzten zehn Jahre spricht auf jeden Fall dafür [2]. Würde das Rad der Zeit zurückgedreht und das Internet und die modernen technischen Geräte eingeschränkt, müsste auch mit einer Marktschrumpfung auf das Niveau von vor zehn Jahren gerechnet werden.

Viele der neuen Geschäftsmodelle bieten den Nutzern eine kostenlose Vorschau des (geplanten) Werkes. Oft können und wollen zahlungsmotivierte Nutzer auch an den Werken mitarbeiten. So kann jeder Urheber leicht neue Internetmärkte erschließen und eigene Fankreise pflegen und erweitern. Dabei kann es immer wieder von

Vorteil sein, einzelne Werke oder Teile daraus kostenlos zu verbreiten, um damit zahlungswillige Unterstützer für größere Projekte zu finden. Außerdem können gewerbliche Zweitnutzungen von Werken zunehmen, die den Urheber direkt beteiligen. Dabei lässt sich jedes Geschäftsmodell mit Werbeeinnahmen begleiten, wie seit Beginn des Internets üblich.

[2] <http://www.techdirt.com/skyisrising/>

## Geschäftsmodelle

### Werbefinanzierung:

Dieses Geschäftsmodell ist nicht neu, finanzieren sich doch die meisten Druckerzeugnisse und TV-Sender durch Werbung. Im Internet zeigt beispielsweise Google das Potenzial von werbefinanzierten Geschäftsmodellen. Das Modell Google ist sogar so erfolgreich, dass nun auch Verlage und Verwertungsgesellschaften per Leistungsschutzrecht an den Milliardengewinnen teilhaben wollen. Begleitende Werbeeinnahmen sind natürlich auch für einzelne Autoren und besonders für Plattformen naheliegend.

### Verkauf von knappen Gütern

(nicht einfach kopierbare Produkte und Dienstleistungen):

Dieses Geschäftsmodell ist ebenfalls sehr alt. Lange bevor Datenträger alltäglich wurden, bildete es die Einnahmequelle in vielen kreativen Bereichen – beispielsweise in Form des Verkaufs von Konzert- und Kinokarten. Auch Lesungen oder Merchandising-Produkte mit Motiven aus beliebten Werken zählen dazu. Im Softwarebereich wird

das Geschäftsmodell oft genutzt, indem ein Programm kostenlos zur Verfügung gestellt wird, der professionelle Kundendienst aber einen kostenpflichtigen Zugang verlangt. Beispielsweise bietet die Zeitschrift PC Games Hardware kostenlos täglich aktuelle Artikel online an und zeigt dazu an auffälligen Stellen Werbung für zwei knappe Güter, die sie verkauft: Print-Abos sowie von der Redaktion selbst zusammengestellte Komplett-PCs.

### Vermarktung des Künstlers statt des Kunstwerks:

Beim so genannten „Idol-Marketing“ handelt es sich um eine Variante der Vermarktung knapper Güter. Denn während viele Werke nicht mehr knapp sind, ist der Künstler immer noch einmalig und nicht kopierbar. Beim „Idol-Marketing“ strebt der Künstler eine maximale Verbreitung seiner Werke an, um sich dadurch selbst bekannt zu machen. Wenn er eine entsprechende Bekanntheit erreicht hat, verdient er Geld durch TV-Auftritte, Werbeverträge oder eine Kombination der anderen hier aufgeführten Modelle (z. B. Live-Konzerte). Ein Beispiel für erfolgreiches Idol-Marketing ist der US-Musiker Cee Lo Green, der zwar relativ wenig Musik verkauft, aber dennoch erfolgreich Geld verdient – unter anderem in der Jury der US-Castingshow „The Voice“.

**Freemium** (*über ein Basisangebot hinausgehende, kostenpflichtige Dienste*):

Dies ist ein häufig auf Social Payment aufbauendes Geschäftsmodell, das es jedem Interessierten erlaubt, einen Dienst gratis zu nutzen, oft mit begleitender Werbung. Stamm- und Vielnutzer werden als zahlende Kunden umworben, indem Zahlungen mit Werbefreiheit, zusätzlichen Möglichkeiten und Prämien belohnt werden. Dieses Modell ist bei vielen Onlinespielen üblich und dort unter dem Namen „Free to Play“ bekannt. Ein Anbieter für Freemium ist beispielsweise VODO. Dieses Geschäftsmodell liegt auch dem Refinanzierungsansatz der Serien „Pioneer One“ und „Zenith“, dem Film „The Yes Men Fix The World – P2P Edition“ und der Online-Zeitung FT zugrunde.

**Social Payment:** Kleinabgaben oder „Pay what you want“: Nach diesem Geschäftsmodell werden einfache, freiwillige und direkte Zahlungsmöglichkeiten zwischen Konsumenten und Urhebern angeboten. Die Nutzer haben so die Möglichkeit, den Urheber unkompliziert und zügig für seine Leistung zu vergüten. Bekannte Beispiele für Social-Payment-Dienste sind Flattr, Kachingle und VODO. Auf diese Weise finanzieren sich beispielsweise Wikimedia, das Online-Radio Chaoradio Express, der Film „Us Now“ und das Softwareprojekt Freenet, welches sogar über fest angestellte Programmierer verfügt. Beim „Pay what you want“ entscheidet der Nutzer selbst, wie viel er für ein Werk zahlen möchte. Einige Künstler – z. B. der Jazz-Musiker Jason Parker – berichten, dass sie nach der Umstellung auf „Pay what you want“ im Schnitt höhere Preise erzielen als vorher beim klassischen bezahlten Download.

**Crowdfunding:**

*Vorfinanzierender Verkauf der (Erst-)Veröffentlichung:* Urheber können sich ihre Werkschöpfung von Konsumenten vorfinanzieren lassen („Crowdfunding“) statt von einzelnen großen Produzenten, die ihnen meist sehr enge Bedingungen setzen. Häufig wird dieses Geschäftsmodell mit den oben genannten Freemium-Ansätzen kombiniert. Ein Beispiel dafür bietet die Projektfinanzierungs-Plattform Kickstarter mit dem Film „Blue Like Jazz“, bei dem verglichen mit der Zielsetzung von 125.000 Dollar das Dreifache eingenommen wurde. Dieser Ansatz kann mit einer finanziellen Erfolgsbeteiligung der Projektförderer einhergehen, was aber eher unüblich ist (in diesem Fall spricht man von „Crowdinvestment“).

*Nachfinanzierender Verkauf der (Erst-)Veröffentlichung:* In diesem Geschäftsmodell werden geistige Werke von den Nutzern „freigekauft“. Jeder Interessierte entscheidet selbst anhand einer freien Teilveröffentlichung des Werkes (beispielsweise eines Trailers oder einer Demo-Version), ob und wie viel er bezahlen will. Das Werk wird in seiner Gesamtheit erst veröffentlicht, wenn ein vom Urheber vorgegebenes Einnahmeziel erreicht ist. Ein Anbieter dieses Geschäftsmodells ist beispielsweise SellyourRights. Ein auf diese Weise verkauftes Werk ist das Musik-Album „One Night“ der Band Desert Next Door.

**Verwertungsunternehmen und -gesellschaften für die kommerzielle Rechtewahrnehmung:**

Nicht jeder Künstler hat selbst die Möglichkeit, seine kommerziellen Rechte umfassend zu vermarkten und durchzusetzen. Aus diesem Grunde sind Verwertungsun-

ternehmen wie Verlage, Labels und Publisher als Dienstleister ein wichtiger Faktor. Wesentlich ist dabei die Verhandlungsposition der Urheber bei der Aufteilung der Einnahmen. Dabei sorgen Rechte der Urheber auf Mehrfachverwertung sowie das Zurückfallen der Rechte vom Verwerter an den Urheber bei Nicht-Ausübung und nach Ablauf eines festgelegten Zeitraums für zusätzliche Einnahmen. Verwertungsgesellschaften wie GEMA oder VG WORT bündeln Einzelrechte und verkaufen sie an kommerzielle Anbieter wie Rundfunksender, Diskotheken, Bibliotheken oder Internet-Streamingdienste wie Spotify oder YouTube. Die Einnahmen werden an die Urheber ausgeschüttet. Wesentlich dafür sind angemessene Lizenzkosten z. B. für Clubs und Diskotheken, ein gerechter Verteilungsschlüssel der eingenommenen Tantiemen, geringe Verwaltungskosten, Mitspracherechte in der Verwertungsgesellschaft und die Möglichkeit, differenziert zu entscheiden, welche Werke wie vermarktet werden.

### **Öffentliche Gelder zur Förderung von Künstlern und zur Erfüllung des Bildungsauftrages:**

Zur Unterstützung der freien Entfaltung einzelner aufstrebender Künstler, insbesondere in Bereichen, die nicht im Mainstream der bisherigen Verwertung liegen, besteht die Möglichkeit und die gesellschaftliche Verantwortung zur Förderung. Dies kann beispielsweise über Stipendien und Förderpreise erfolgen. Für Werke wie filmische Dokumentationen, die nicht im Fokus der kommerziellen Verwertung stehen, jedoch einen hohen gesellschaftlichen Nutzen haben, sind direkte Finanzierungen über öffentliche Gelder notwendig. Allein der öffentlich-rechtliche Rundfunk verfügt über ein jährliches Gesamtbudget von

mehr als 9 Mrd. Euro. Diese Gelder müssen dem Bildungsauftrag entsprechend verteilt werden, als Ergänzung und nicht in Konkurrenz zum privaten Rundfunk. Auch lassen sich öffentliche Gelder für die Erstellung freier Lehr- und Lernmaterialien abrufen, welche beliebig verbreitet und weiterentwickelt werden können, oder auch für Portale zur Begutachtung (Review) und zum barrierefreien Anbieten wissenschaftlicher Artikel.

### **Politische Unterstützung moderner Geschäftsmodelle**

Moderne Geschäftsmodelle wie Crowdfunding haben häufig das Problem einer langen Anlaufzeit. Da einige Branchen die Entwicklung moderner Geschäftsmodelle aber lange verschlafen haben, besteht Bedarf, diese Anlaufzeit zu verkürzen.

Der Staat hat in einem solchen Fall die Möglichkeit, zu Subventionsinstrumenten zu greifen. Ein Subventionsinstrument für Crowdfunding (der sog. „Crowd-Bonus“) könnte z. B. folgendermaßen aussehen: Der Staat und die etablierten Urheber (vertreten über die Verwertungsgesellschaften) bilden einen Topf mit Fördermitteln. Förderungswürdige, über Crowdfunding finanzierte Kulturprojekte, die festgelegte Kriterien erfüllen, erhalten auf den per Crowdfunding gesammelten Betrag einen prozentualen Bonus, der nach oben beschränkt ist.

Damit die Subvention ihre Wirkung entfaltet und nicht zum Ersatz für echte Einnahmen wird, sollte die Subvention zeitlich befristet sein. So kann auch die Größe des Fördertopfes im Laufe der Zeit sinken. Ein solches Instrument ist natürlich nicht nur für Crowdfunding, sondern auch für andere neue Geschäftsmodelle einsetzbar.

# Beispiele aus verschiedenen Kulturgüterbereichen

## Allgemein

Erfolgreich finanzierte Projekte finden sich beispielsweise in der Topliste des Portals Kickstarter <http://www.kickstarter.com/discover/most-funded>. Crowdfunding ist jedoch nicht nur auf diese Bereiche beschränkt – auch Mode, Fotografie und Theater werden so finanziert. In Deutschland wächst seit 2010 mit Startnext <http://www.startnext.de> eine junge Crowdfunding-Plattform mit bisher 222 erfolgreichen Projekten. Ein Überblick über deutschsprachige Finanzierungsportale findet sich im t3n-Artikel „Deutschsprachige Crowdfunding-Plattformen auf einen Blick“ <http://t3n.de/news/deutschsprachige-crowdfunding-plattformen-blick-318076>.

Für 2012 wird erwartet, dass in den USA durch das drei Jahre alte Kickstarter mehr Geld in Kunst und Kultur fließt als durch die 1965 gegründete staatliche Kulturförderung National Endowment of Arts <https://netzpolitik.org/2012/kickstarter-erwartet-fur-2012-mehr-geld-als-us-kulturforderstiftung>. Crowdfunding im Ganzen soll von 1,5 Mrd. Dollar im Jahr 2011 auf 2,8 Mrd. Dollar im Jahr 2012 zunehmen <http://www.marketingcharts.com/direct/crowdfunding-platforms-raised-almost-15b-in-11-up-72-y-o-y-22049/>.

## Schriftwerke:

Fast alle Tageszeitungen besitzen ein breites werbefinanziertes Online-Angebot und werben dabei für Abonnements der umfangreicheren und hochwertigen Druckausgabe. Gedruckte Bücher verkaufen sich ebenfalls sehr gut, sie haben einen Sammelcharakter und lassen sich nur aufwendig privat kopieren, jedoch kaum in der Qualität, wie sie Verlage erreichen. Der Verkauf von E-Books kann eine wesentliche Ergänzung zum Verkauf der physischen Produkte darstellen. Geschäftsmodelle zur Kombination des physischen Druckwerks mit der digitalen DRM-freien Kopie könnten den Gesamtverkaufswert erhöhen.

## Neue Geschäftsmodelle, die vom digitalen Wandel profitieren:

- **Online-Lexikon**

Wikipedia

<http://de.wikipedia.org>

Finanzierung: Plattform: Social Payment  
Inhalte: ehrenamtliche Arbeit

- **Kostenlos nutzbare digitale Fachbuchausgaben:**

z. B. O'Reilly

OpenBooks

<http://www.oreilly.de/online-books>

Finanzierung: Printausgaben und sauber  
aufbereitete Downloads in  
Formaten wie PDF

- **Kickstarter**

generiert bereits ähnlich starke Umsätze für  
Graphic Novels wie Marvel und DC

[http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/  
book-news/comics/article/52925-is-kickstarter-  
the-2-graphic-novel-publisher-.html](http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/book-news/comics/article/52925-is-kickstarter-the-2-graphic-novel-publisher-.html)

- **Digitale Eigenpublikation (Self-Publishing),**  
meist in Verbindung mit Amazon – Autoren  
erzielen dort bis zu 70 Prozent der Gewinne

Beispiele:

J. A. Konrath führt ein ausführliches Blog  
<http://jakonrath.blogspot.de> dazu,

Mike Stackpole, David Gaughran, Bob Mayer, Dean Wesley Smith, Amanda Hocking, Oliver Potzsch

[1] [http://www.usatoday.com/life/books/news/2011-02-09-  
ebooks09\\_ST\\_N.htm](http://www.usatoday.com/life/books/news/2011-02-09-ebooks09_ST_N.htm),

[2] [http://www.huffingtonpost.com/michael-a-stackpole/  
ebooks-why-go-digitalorig\\_b\\_819756.html](http://www.huffingtonpost.com/michael-a-stackpole/ebooks-why-go-digitalorig_b_819756.html)

[3] [http://goodereader.com/blog/electronic-readers/author-  
bob-mayer-transitions-to-ebooks](http://goodereader.com/blog/electronic-readers/author-bob-mayer-transitions-to-ebooks)

# Musik:

Durch den digitalen Wandel sank der Verkauf von CDs mit der Einführung von Kopierschutzmaßnahmen in den Jahren 2000 bis 2003, blieb seitdem jedoch konstant, während digitale Verkäufe zunahmen [http://www.openmusiccontest.org/promotion/mythos\\_raubkopie.pdf](http://www.openmusiccontest.org/promotion/mythos_raubkopie.pdf). Moderne Abspielgeräte setzen ausschließlich auf digitale Formate und bieten wesentlich größere Speichervolumen als CD-Rohlinge und somit eine längere Spieldauer und größere Musikauswahl über Playlisten. Digitale Musikstücke können auf Grund ihrer geringen Größe sehr einfach und schnell weltweit offline über Smartphones, USB-Sticks/-Festplatten sowie online über E-Mail und soziale Netzwerke getauscht werden. Aus diesem Grund ist der Musikmarkt auch messbar vom digitalen Wandel betroffen. CDs sind als Medium für Musik in vielen Bereichen kaum noch tragfähig, viele Kunden sind von dem Verhalten der Musikindustrie maßlos enttäuscht und der Verkauf der digitalen Kopie ohne Zusatzleistungen ist somit nur zu geringeren Preisen möglich.

Eine wesentliche Einnahmequelle für Musiker sind daher Livekonzerte. Für diese ist die Bekanntheit der Künstler ein entscheidender Faktor, da so das Verhältnis von Angebot zu Nachfrage den Ticketpreis und damit die Gesamteinnahmen bestimmt. Durch die größere Reichweite vieler Künstler mit der Verbreitung im Internet sind die Konzerteinnahmen stark gestiegen

[http://grabstats.com/statmain.asp?StatID=70:](http://grabstats.com/statmain.asp?StatID=70)

16,6 Mrd. Dollar (2006)

18,1 Mrd. Dollar (2007)

19,4 Mrd. Dollar (2008)

20,8 Mrd. Dollar (2009)

22,2 Mrd. Dollar (2010)

23,5 Mrd. Dollar (2011)

Künstler mit großer Reichweite können so jährlich über 100 Mio. Dollar einspielen:

U2 – 160 Mio. Dollar

Taylor Swift – 126 Mio. Dollar

Lady Gaga – 109 Mio. Dollar

<http://musicfeeds.com.au/news/u2-top-ultimate-2011-sales-and-concert-revenue-list/>

## Neue Geschäftsmodelle, die vom digitalen Wandel profitieren:

- **Musikportal:**

Jamendo

<http://www.jamendo.com/de>

mit 800.000 Nutzern und 35.000 Alben von über 19.000 Musikern

Finanzierung: Plattform: Werbung

Inhalte: Social Payment

- **Internetradio:**

Last.fm

<http://www.lastfm.de>

mit 80 Mio. Werken, 7 Mio. für Internetradio zum Streaming, 150.000 kostenlose MP3-Downloads

Finanzierung: Werbung, werbefreie Abonnements mit Extra-Diensten, Verkauf von CDs, Downloads und Konzertkarten

- **Streaming-Portale:**

Spotify

<http://www.spotify.com/de/>

Simfy

<http://www.simfy.de/>

Finanzierung: Flatrate-Gebühr und Werbung

- **Musik- und Merchandise-Direktverkauf:**

Bandcamp

<http://bandcamp.com>

Finanzierung: Downloadverkauf und Social Payment

- **Die erfolgreiche CC-Musikerin Zoe.Leela**

<http://www.zoeleela.com>

Finanzierung: Social Payment und Verkauf von Kopien von CC-Werken in Online-Musikportalen

- **Kickstarter-finanzierte Public-Domain-Aufnahmen älterer Kompositionen:**

Musopen

<http://en.wikipedia.org/wiki/Musopen>

Open Goldberg Variations

<http://www.opengoldbergvariations.org>

u. a.

- **Musik- und Informationsportal:**

Musik klarmachen zum Ändern

<http://musik.klarmachen-zum-aendern.de>

Finanzierung: Plattform: ehrenamtliche Arbeit

Inhalte: Social Payment, Crowdfunding

# Film/TV:

**Kinofilme** finanzieren sich zum Großteil über den Ticketverkauf im Kino, so spielte z. B. „Avatar“ mit Produktionskosten von 237 Mio. Dollar im Kino mehr als das Zehnfache ein: 2,78 Mrd. Dollar.

[http://de.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_%E2%80%93\\_Aufbruch\\_nach\\_Pandora#Produktionskosten](http://de.wikipedia.org/wiki/Avatar_%E2%80%93_Aufbruch_nach_Pandora#Produktionskosten)

[http://de.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_%E2%80%93\\_Aufbruch\\_nach\\_Pandora#Einspielergebnisse](http://de.wikipedia.org/wiki/Avatar_%E2%80%93_Aufbruch_nach_Pandora#Einspielergebnisse)

Hinzu kommen die Einnahmen durch die Verkäufe von DVD- und Blu-Ray-Sammelboxen und der Verkauf der TV-Rechte.

*Finanzierung: Verkauf knapper Güter, Kinokarten, Sammelboxen; Fernsehwerbung*

**Serien** finanzieren sich zum überwiegenden Teil über Fernsehwerbung und zunehmend auch über den Verkauf von DVD-/Blu-Ray-Sammelboxen

*Finanzierung: Fernsehwerbung, Verkauf knapper Güter*

## Neue Geschäftsmodelle, die vom digitalen Wandel profitieren:

- **Streamingdienste:**

Hulu

<http://www.hulu.com>

Netflix

<http://www.netflix.com/>

*Finanzierung: Werbung und Gebühren*

- **„Stromberg“-Film**

<http://www.quotenmeter.de/cms/?p1=n&p2=53958>

*Finanzierung: teils durch Crowdfunding*

- **„Iron Sky“**

<http://www.ironsky.net/site/support/finance>

*Finanzierung: teils durch Crowinvestment und -funding, auch als Supplement*

- **17 Filme auf dem letzten Sundance Film Festival**

<http://mediadecoder.blogs.nytimes.com/2012/01/30/at-sundance-kickstarter-resembled-a-movie-studio-but-without-the-egos>

*Finanzierung: Crowdfunding*

- **„Granny’s Dancing on the Table - a GRANNY-INVASION!“**  
<http://www.kickstarter.com/projects/370814120/grannys-dancing-on-the-table-a-granny-invasion>  
 Finanzierung: Crowdfunding
- **„Space Command“**  
<http://www.kickstarter.com/projects/58936338/space-command>  
 Finanzierung: Crowdfunding
- **„Indie Game: The Movie“**  
<http://www.indiegamethemovie.com>  
 bekam einen Preis für „World Cinema Documentary Editing“, versucht unter anderem neue Distributionswege mit einem Release auf Steam und DRM-frei auf VHX  
<http://artists.vhx.tv>.
- **YouTube-Partner verdienen etwa 50 Prozent der Werbeeinnahmen**  
[http://www.usatoday.com/tech/news/2011-06-03-YouTube-creators-camp-Michelle-Phan-Joel-Jutagir\\_n.htm](http://www.usatoday.com/tech/news/2011-06-03-YouTube-creators-camp-Michelle-Phan-Joel-Jutagir_n.htm)  
 Finanzierung: Werbung

• Auf **YouTube Movies** <http://www.youtube.com/movies> sind inzwischen „vollwertige“ Filme verfügbar in Zusammenarbeit mit Werbepartnern, für Deutschland noch etwas eingeschränkt. Zudem werden ältere TV-Shows neu entdeckt, wie z. B. im Fall von „Red Green“ <http://www.amestrib.com/sections/entertainment/theater/meet-steve-smith-handyman-behind-red-green.html>. Andere, wie z. B. Freddie Wong, stellen eigens dafür „Fernsehserien“ wie „Video Game High School“ <http://www.zeit.de/digital/games/2012-06/video-game-high-school> her, welche über Kickstarter finanziert wurden. „Maker Studios“ <http://www.makerstudios.com/about/> wurde gegründet und kann eine Brücke zwischen klassischem Fernsehen und Internetstreaming (YouTube) schlagen, indem es in Künstler investiert und ein eigenes Programm herstellt.

• Im englischen Wikipedia gibt es unter anderem eine Liste von bekannten **„YouTube Celebrities“** [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_YouTube\\_personalities](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_YouTube_personalities). Ein Artikel <http://finance.yahoo.com/tech-ticker/meet-the-youtube-stars-making-100000-plus-per-year-535349.html> aus dem Jahr 2010 zeigt Persönlichkeiten, die über 100.000 Dollar pro Jahr mit YouTube verdient haben. Auch investiert YouTube <http://www.usatoday.com/tech/news/story/2012-02-20/youtube-original-content/53170394/1> mehr in ein originelles Programm, um ein größeres Publikum <http://www.variety.com/article/VR1118053423> anzusprechen, dazu gehört unter anderem der „WIGS“-YouTube-Kanal <http://www.youtube.com/user/wigs> mit speziell dafür erstellten Serien wie „Blue“ oder „Jan“, während sich einige YouTube-Phänomene mit Agenten professionalisieren [40](http://www.usatoday.com/tech/co-</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

lumnist/talkingtech/story/2012-04-12/hollywood-collective-agency/54233860/1.

• **Self-Publishing**, z. B. Louis C. K.

[http://money.cnn.com/2011/12/22/technology/louis\\_ck\\_million/index.htm](http://money.cnn.com/2011/12/22/technology/louis_ck_million/index.htm)

mit eigenem Ticket-Verkauf

<http://www.inquisitr.com/265221/louis-c-k-ticket-experiment-pays-off-actor-sells-4-5-million-in-two-days/>

## Software:

Software finanziert sich überwiegend über konkrete Auftragsarbeiten und Supportverträge mit Unternehmen. Bereiche, die nicht von Unternehmen oder nur unzureichend abgedeckt werden, profitieren häufig von sehr großem ehrenamtlichen Engagement versierter Softwareentwickler, die freie Software bis zum offenen Source-Code und meist auf offenen Standard-Dateiformaten aufbauend entwickeln.

### **Neue Geschäftsmodelle, die vom digitalen Wandel profitieren:**

- **Betriebssysteme:**

Linux,

z. B. Ubuntu

<http://www.ubuntu.com/download>

*Finanzierung: ehrenamtliche Arbeit und Merchandise-Artikel*

- **Office:**

Libre Office

<http://de.libreoffice.org>

Open Office

<http://www.openoffice.org/de>

*Finanzierung: ehrenamtliche Arbeit und Social Payment*

- **Grafik/Bildbearbeitung:**

GIMP

<http://www.gimp.org>

Finanzierung: *ehrenamtliche Arbeit und Social Payment*

- **Video:**

VLC Media Player

<http://www.vlc.de>

Finanzierung: *ehrenamtliche Arbeit*

- **Internet-Software:**

Browser wie Firefox

<http://www.mozilla.org/de/firefox/fx>,

E-Mail-Clients wie Thunderbird

<http://www.mozilla.org/de/thunderbird>

Finanzierung: *Werbung und Einbindung von Suchmaschinen*

- **Datenbanken:**

MySQL

Finanzierung: *kommerzielles Dual-Licensing und Support*

- **Social-Network-Plattformen:**

Twitter

<https://twitter.com/>

Facebook

<http://de-de.facebook.com/>

XING

<https://www.xing.com/>

Finanzierung: *Werbung, Freemium*

- **Online-Bildergalerie-Software:**

Flickr

<http://www.flickr.com/>

Picasa

<https://picasaweb.google.com/>

Finanzierung: *Werbung, Freemium*

- **Content-Management-Systeme (Blog-Software):**

WordPress

<http://wpde.org/>,

Drupal

<http://www.drupal.de/>

Finanzierung: *Social Payment, Freemium*

# Videospiele:

Videospiele finanzieren sich zu einem wesentlichen Teil über den Verkauf von CD-/DVD-/Blu-Ray-Sammelboxen und Merchandise-Artikeln wie T-Shirts, Spielfiguren, Karten und Lösungsbücher. Mit der Videospielekonsole Ouya <http://www.kickstarter.com/projects/ouya/ouya-a-new-kind-of-video-game-console>, welche das bisher erfolgreichste Kickstarter-Projekt darstellt und statt erhoffter 950.000 Dollar sogar über 8,5 Mio. Dollar erzielte, soll ein neuer Weg für Konsolenspiele beschritten werden. Der Hersteller setzt auf ein freies Betriebssystem (Android 4.0), bietet ein freies SDK an und verlangt keine Bewerbungsverfahren oder Gebühren von Entwicklern. Zudem sollen alle Spiele eine frei spielbare Basisversion besitzen.

## Neue Geschäftsmodelle, die vom digitalen Wandel profitieren:

- „Double Fine Adventure“  
<http://www.kickstarter.com/projects/doublefine/double-fine-adventure>  
Finanzierung: Crowdfunding
- „Wasteland 2“  
<http://www.kickstarter.com/projects/inxile/wasteland-2>  
Finanzierung: Crowdfunding
- „Shadowrun Returns“  
<http://www.kickstarter.com/projects/1613260297/shadowrun-returns>  
Finanzierung: Crowdfunding
- „Pay what you want“-Modelle von zunehmenden Indie-Bundles, wobei es jedem überlassen ist, auch nur Centbeträge zu zahlen. Das neue „Humble Indie Bundle“ <http://www.humblebundle.com> scheint mit 5 Mio. Dollar erneut Rekorde zu brechen.
- **Self-Publishing mittels Digital Distribution** auf Plattformen wie Steam oder Good Old Games, wo etwa 70 Prozent der Einnahmen direkt an den Entwickler gehen. Beispiele für erfolgreiche Indie-Spiele: Terraria, Torchlight (über eine Million Verkäufe), Dear Esther, Legend of Grimrock, Super Meat Boy. Auch viele Studios mittlerer Größe wie Double Fine, Tripwire Interactive, das schwedische Frictional Games oder das finnische Remedy Entertainment publizieren inzwischen auch selbst. Die Finanzierung ist teilweise möglich durch Einrichtungen wie den „Indie Fund“ <http://indie-fund.com/about>.

- „Minecraft“  
<https://www.minecraft.net/>  
*Finanzierung: DRM-freie Independent-Direktvermarktung*
  - **„Free to play“**-Geschäftsmodelle, die auch zunehmend von großen Publishern und Entwicklerstudios wie SONY Online Entertainment, Crytek  
<http://www.computerbase.de/news/2012-06/crytek-entwickelt-kuenftig-free-to-play-spiele>  
oder auch Electronic Arts  
<http://www.zeit.de/digital/games/2012-08/star-wars-old-republic-free-to-play/seite-1>  
aufgegriffen werden. Dabei ist das Produkt kostenlos spielbar, kleine Zusatzinhalte oder Vorteile im Spiel müssen jedoch bezahlt werden.  
*Finanzierung: Microtransactions und Werbung*
- Beispiele dafür:**
- Online-Fussballmanager  
<http://www.onlinefussballmanager.de>
  - League of Legends  
<http://euw.leagueoflegends.com>
  - Team Fortress 2  
<http://www.teamfortress.com>
  - Age of Empires Online  
<http://www.ageofempiresonline.com/de>
  - Herr der Ringe  
Online <http://www.lotro.com>
  - Tribes: Ascend  
<http://account.hirezstudios.com/tribesascend>
  - Firefall  
<http://www.firefallthegame.com>
  - Warface  
<http://www.warface.com>
  - viele Spiele von Motion Twin  
<http://motion-twin.de/unsere-spiele/unsere-aus-haengeschilder>, wie das international erfolgreiche Spiel Die Verdammten  
<http://www.dieverdamnten.de>
  - weitere Online-Spiele  
<http://de.gameforge.com/home/index>, <http://store.steampowered.com/genre/Free%20to%20Play>

- **Werbefinanziertes Spielen**, auch in diesem Bereich sind Projekte erfolgreich, z. B. GamersGate Void <http://www.gamersgate.com/void>, dabei wird vor dem Spielen ein Werbespot präsentiert. Andere Spiele wie Arthoria <http://arthoria.de/index.php> schalten während des Spiels Werbung.  
*Finanzierung: Werbung*

- **Werbefinanzierte Online-Lösungen** wie spieletipps.de <http://www.spieletipps.de/> oder komplettloesung.de <http://www.komplettloesung.de/>  
*Finanzierung: Werbung*

### **AG Urheberrecht**

unter Federführung von **René Heinig**



**URHEBER  
RECHTS  
DIALOG**  
**6-18-6-12**



**1. Auflage 2012, 2500, Berlin**

**Impressum**

*herausgegeben von der  
Piratenpartei Deutschland  
Pflugstraße 9a  
10115 Berlin*

*V.i.S.d.P.: Bruno Kramm*

*fragen@piratenpartei.de  
www.piratenpartei.de*

*Satz und Layout: Olaf Finkbeiner*

**GEMA Text und Bild  
Bildung und Forschung**

**Software Film**

**Rock- und Popmusik**

**Creative Commons**

Programm der Piratenpartei im Bereich Urheberrecht: PA149

**Thesen der Urheberrechtsreform**

**Erlösmodelle**

