

Seminar
Gesellschaftliche, technische und juristische
Perspektiven von Filesharing-Netzen



Kompensationssysteme

Katharina Görlach

Gliederung

1. Einführung

1.1 Privatkopien

1.2 Motivation

2. Digitales Rechtemanagement (DRM)

3. Die Kulturflatrate

4. Freiwillige Gemeinschaftslizenzierung

5. Zwangslizenzierung

Privatkopien

- ☐ Gesetzgeber führt „Privatschranke“ ein
 - ☐ erlaubt sind Kopien für Freunde und Familie von eigenen CDs und DVDs

Legale Kopien sind (teilweise) möglich von

- ☐ Musik
- ☐ Spiel-, und Dokumentarfilme
- ☐ Fernsehfilme
- ☐ Software (in engen Grenzen)

Motivation

- ❏ Filesharing-Netzwerke bestehen trotz größter Bemühungen diese zu verbieten
- ❏ Künstler und Urheberrechtinhaber müssen für ihre Leistungen vergütet werden
- ❏ Filesharing-Netzwerke ermöglichen ein breites Angebot

Digitales Rechtemanagement (DRM)

elektronische Schutzmechanismen in DRM-Systemen erlauben:

-  individuelle Lizenzierung, wodurch die unbegrenzte Nutzung eingeschränkt werden kann
-  individuelle Abrechnung nach Häufigkeit, Dauer oder Umfang der Nutzung

DRM – Anwendungen

am weitesten verbreitet sind z.Z.:

 Windows Media DRM
(Napster, Musicload, „Video-on-Demand“-Dienste
von T-Online und Arcor)

 FairPlay
(Apple iTunes)

weitere DRMS:

-  Real Media Helix
-  CoreMedia DRM 3.0
-  Navisware FileLine

DRM – Technische Umsetzung

grundlegende Bestandteile eines DRMS:

-  digitale Zertifikate
zur eindeutigen Identifizierung von Objekten und Personen
-  kryptographische Verfahren
für die Verschlüsselung der digitalen Inhalte
-  digitale Container
um eine ständige Verschlüsselung der Inhalte zu gewährleisten

DRM – Technische Umsetzung (Forts.)

weitere Bestandteile, die die Sicherheit erhöhen:

-  Device Revocation
zur Deaktivierung von kompromittierten Geräten
-  Traitor Tracking
die Identifizierung von Nutzern, die Manipulationen an digitalen Inhalten oder Endgeräten vorgenommen haben
-  „Rights Locker Architecture“
um die Nutzung auf verschiedenen Endgeräten zu ermöglichen

DRM – Vorteile/Nachteile

Vorteile

-  Kopierschutz ist schwer zu brechen
-  Verwendung von illegal kopierten Inhalten ist stark eingeschränkt
-  Zugriff auf verbotene Daten auf privaten PCs kann leicht gesperrt werden

Nachteile

-  Geräte werden weniger kundenfreundlich
-  Datenschutz
-  Informationen könnten verloren gehen
-  Freigabe der Inhalte wird nicht berücksichtigt
-  keine legalen Kopien möglich
-  Gefährdung von freier Software

Die Kulturflatrate

Kompensation ohne Kontrolle:

- 🖥️ erlaubt werden digitale Privatkopien und das nichtkommerzielle Tauschen von Musik und Filmen
- 🖥️ als Ausgleich wird eine Gebühr auf Computerhardware und auf Internetzugänge erhoben:
 - bspw. 2,5 % des Verkaufspreises der Hardware
 - und
 - 5,00 € pro Monat für eine DSL-Flatrate,
 - 1,00 € pro Monat für einen zeitbasierten ISDN-Zugang, oder
 - 0,50 € pro Monat für einen zeitbasierten analogen Zugang

Die Kulturflatrate

Verteilung der Einnahmen:

- ☞ richtet sich danach, wie oft eine Datei aus dem Netz geladen bzw. wie oft sie verwendet wird
- ☞ durch digitale Technik ist dies leicht anonym festzustellen
- ☞ zusätzlich können Mittel der Meinungsforschung eingesetzt werden, um möglichst genaue Zahlen zu erreichen

Die Kulturflatrate

Vorteile

-  Nutzer bleiben anonym
-  keine Einzelabrechnungen
-  kleinere Bands ohne Plattenvertrag können ihre Musik verbreiten und dafür vergütet werden
-  keine Abgaben für CDs, Einzelhändler, usw.
-  geringerer Einfluss der Plattenfirmen auf den Markt

Nachteile

-  jeder muss die Flatrate bezahlen
-  neue Verwertungsgesellschaft muss aufgebaut werden
-  Arbeitsplatzverluste bei bestehenden legalen Musikangeboten im Internet

Freiwillige Gemeinschaftslizensierung

Konzept:

- ☞ Künstler bilden freiwillig eine Gemeinschaft
- ☞ Gemeinschaft räumt den Nutzern die legitime Verwendung von Filesharing-Netzwerken ein
- ☞ zum Ausgleich zahlen Nutzer regelmäßig einen angemessenen Betrag an die Rechteinhaber

Freiwillige Gemeinschaftslizensierung

Wie wird das Geld eingenommen?

 Unterstützung verschiedener Methoden:

 Zahlung auf einer Webseite

 Zahlung beim Internet-Provider

 Softwarehersteller binden Zahlung in ihre Anwendungen ein

 Betrag, der zu zahlen ist, bleibt angemessen, da die Vermittler sonst die Zahlung nicht mehr unterstützen können

Freiwillige Gemeinschaftslizensierung

Verteilung der Einnahmen:

- ☞ Nach Popularität der Künstler
- ☞ Popularität wird ermittelt durch
 - ☞ einen Mix von anonymen Beobachtungsmethoden für Nutzer von Filesharing-Netzwerken
 - ☞ Aussagen von Freiwilligen
- ☞ Institution zur Regulierung wird benötigt, um sicherzustellen, dass die Einnahmen fair unter den Rechteinhabern verteilt wird

Freiwillige Gemeinschaftslizensierung

Vorteile

-  minimales Eingreifen der Regierung notwendig
-  Zahlung wird nur von den Personen erhoben, die Filesharing-Netzwerke nutzen
-  Künstler bestimmen die Höhe der Zahlung
-  Nutzer können selbst entscheiden, welche Software sie verwenden möchten

Nachteile

-  Institution zur Regulierung notwendig
-  Künstler, die nicht in die Gemeinschaft eintreten wollen, werden nicht entlohnt
-  wenig Handhabe geben Nutzer, die nicht bezahlen wollen

Zwangslizensierung

- es werden Vereinbarungen zu Ausnahmen im Urheberrecht getroffen
- Das Eingreifen der Regierung zwingt Rechteinhaber dazu, die Nutzung ihrer Werke teilweise zu gewähren

Beispiele:

- Bildung und Wissenschaft
- TV
- Radio
- Verändern von bestehenden Musikstücken

Zwangslizensierung

Anwendung auf Filesharing-Netzwerke

- ☞ Nutzer von Filesharing-Netzwerken werden von Klagen wegen Urheberrechtsverletzungen ausgeschlossen
- ☞ Regierung verlangt zur die Entschädigung der Rechteinhaber die Zahlung einer Gebühr
 - z.B. auf
 - ☞ Leermedien
 - ☞ benötigte Software
 - ☞ Internetzugänge

Zusammenfassung

- ☐ Kompensation ist nötig
- ☐ viele Modelle sind denkbar
- ☐ Kompensation ist auch ohne ständige Kontrolle möglich
- ☐ Einfluss der Regierung kann minimiert werden

Quellen

 Electronic Frontier Foundation

www.eff.org

 Fairsharing.de

www.fairsharing.de/index_all.php

 iRIGHTS – Urheberrecht in der digitalen Welt

www.irights.de

 Wikipedia

http://de.wikipedia.org/wiki/Digital_Rights_Management

http://en.wikipedia.org/wiki/Compulsory_license

 Chaos Computer Club

www.ccc.de/digital-rights