



Wer A sagt muß auch B sagen

Schadenersatz kann teuer sein. Diese Erfahrung musste kürzlich der amerikanische Pharmakonzern Merck machen: Die Richter sahen es als erwiesen an, daß das Schmerzmittel Vioxx einen Herzinfarkt verursacht habe. Strafe und Bußgeld beliefen sich auf fast 50 Millionen US-Dollar

[1]. Soweit zur Situation im realen Leben. Wie aber ist es in der virtuellen Realität? Wer haftet, wenn ein Virus die Informationssysteme rund um den Globus lahmlegt? Experten streiten schon allein über die Höhe der Schäden, die das "I love you"-Virus aus dem Jahr 2000 anrichtete - In die Milliarden gehen sie in jedem Fall

[2]. Proprietäre Softwarekonzerne gehen seit Jahren mit Begriffen wie "geistiges Eigentum" hausieren. Sie behaupten, Software sei ein "Produkt" und diffamieren Menschen, die ihre Software illegal kopieren, als "Produktpiraten". Nehmen wir an, sie hätten Recht - warum soll dann aber §1 des Produkthaftungsgesetzes [3] für ihre "Produkte" nicht gelten?

"(1) Wird durch den Fehler eines Produkts jemand getötet, sein Körper oder seine Gesundheit verletzt oder eine Sache beschädigt, so ist der Hersteller des Produkts verpflichtet, dem Geschädigten den daraus entstehenden Schaden zu ersetzen."

Diese Forderung wurde kürzlich auf einer Konferenz des Verbraucherschutzministeriums erhoben

[4]. Dies gilt insbesondere für "Produkte", die mit DRM (Devices Rigged to Malfunction - aka Digitales Rechtemanagement) ausgestattet sind.

Und weiter: Wenn es ein "geistiges Eigentum" gibt, so muß für dieses auch Art 14 GG [5] gelten:

"(2) Eigentum verpflichtet. Sein Gebrauch soll zugleich dem Wohle der Allgemeinheit dienen."

Dieser Forderung könnte meines Erachtens allerdings nur entsprochen werden, wenn alle Software unter einer Freien Softwarelizenz veröffentlicht würde.



Allerdings halte ich Begriffe wie "geistiges Eigentum" und vielmehr noch "Produktpiraten" für höchst problematisch - selbst wenn Gremien der Vereinten Nationen nach ihnen benannt sind.

Der Begriff des Eigentum beschreibt die rechtliche Zuordnung einer "Sache" zu einer natürlichen oder juristischen Person. Diese "Sache" zeichnet sich dadurch aus, das sie immer nur einer besitzen kann. Was aber ist das "geistige Eigentum"? Mit diesem Artikel möchte ich beispielsweise meine Meinung und mein Wissen zu einem bestimmten Thema mit anderen "teilen".

Aber "rauben" kann es mir niemand. Unter juristischen Gesichtspunkten scheinen im "geistigen Eigentum" Patent-, Urheber- und Warenzeichen-Recht durcheinander gemixt. Viele Menschen erliegen der bewussten Nebelpolitik von interessierten Unternehmen, die vermeiden wollen, das Unbedarfte erkennen, um was es sich genau handelt.

Nun zu der Annahme, das Software ein Produkt sei. "Produkte" müssen immer hergestellt und versandt werden. Dazu müssen Menschen und Maschinen an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit versammelt sein. Das ist bei Software nicht zwingend der Fall:

Software wird "geschrieben" und "veröffentlicht". Das muß nicht unbedingt am gleichen Ort und zur gleichen Zeit geschehen. Die Koordination kann per Internet funktionieren. Insofern ist Software zumindest kein Produkt im klassischen Sinn von "industrieller Produktion". Nicht umsonst unterliegt es dem gleichen (Urheber-)Recht wie Literatur, Kunst oder Filme.

Das Urheberrecht spielt auch in der freien Software-Wirtschaft eine wichtige Rolle - und das nicht obwohl, sondern gerade weil wir der Überzeugung sind, das Software als computerimplementiertes Wissen jedermann frei zugänglich sein sollte.

Deshalb "darf" freie Software nicht nur beliebig benutzt, verändert, kopiert und weitergegeben werden, nein, sie "soll" sogar kopiert werden - und das möglichst oft! Dies in der Überzeugung, das "Wissen" die volkswirtschaftliche Grundlage für den Erfolg einer Gesellschaft im Informationszeitalter ist - insbesondere übrigens in rohstoffarmen Ländern.

Somit würde also nie jemand auf die Idee kommen, ein Unternehmen der "Produktpiraterie" zu verächtigen, auch wenn es noch so viel freie Software kopiert.

Das Urheberrecht ...

...kann dazu dienen, die Freiheit der Software zu erhalten. So gibt es Lizenzen, die verlangen, das die Veränderungen inklusive Quelltext an freier Softwa-

re auch wieder allen Anwendern verfügbar gemacht werden müssen, wenn die veränderte Software am Markt angeboten wird.

Viele Großkonzerne - auch aus Deutschland - haben gegen diese Lizenzbestimmung in der Vergangenheit verstoßen, müssen mit richterlichem Beistand davon bevorzugt werden, das "Rosinen picken" nicht gilt. Besonders übrigens solche Unternehmen, die anderen Orts gerne mit dem "geistigen Eigentum" und ähnlichen Vokabeln hausieren gehen: So ist die von der Filmindustrie unterstützte "copypolice.de" kürzlich dadurch aufgefallen, das sie Nachrichten des Fachinformationsdienstes Heise.de teilweise sogar ohne Nennung der Autoren kopiert und auf die eigene Internet-Seite gestellt hat [6].

Die Frage ist: Wenn sogar die selbsternannte "Polizei" sich nicht an die Spielregeln hält, wie kann man es dann von Unternehmen erwarten? Oder gar Schülern? Wie kann die Bundesregierung vor diesem Hintergrund die aktuell geplante neuerliche Verschärfung des Urheberrechts rechtfertigen? Und wenn der Branchenverband Bitkom zum "IT Gipfel" der Bundesregierung im vergangenen Dezember das Hohe Lied aufs "geistige Eigentum" anstimmt [7], dann sollte er sich um seiner eigenen Glaubwürdigkeit willen auch von den Schwarzen Schafen in den eigenen Reihen distanzieren.

Neben dem Urheberrecht haben auch Warenzeichen- und das Patentrecht ihre Legitimation: Viele freie Software-Marken könnten massiv geschädigt werden, wenn ihr Marke einfach so missbraucht werden könnte. Und Patente könnten Belohnung für viele Jahre Forschung an den bereits genannten "Sachen" sein und könnten somit zur Entwicklung von Wirtschaft und Gesellschaft beitragen.

Auch hier unterscheiden sich "Sachen" von "Wissen": Es gibt Bestrebungen, nicht nur technische oder medizinische Erfindungen zu patentieren, sondern auch Wissen - vom Kochrezept angefangen über das menschliche Erbgut bis hin zu Software: Die Idee zu mancher Software ist dem Entdecker spontan gekommen, musste nicht mühsam per Jahre erarbeitet werden. Umso schwieriger kann sich dann aber die praktische Umsetzung der Idee darstellen. Somit riskiert der Erfinder, seine eigene Erfindung letztlich köpfen zu müssen, sollte ein gewiefter Patentanwalt fixer gewesen sein. Allein die Schwierigkeiten, die diese so genannten "Patent-Trolle" in den USA darstellen [8] sollten uns Mahnung genug sein.

Im Bereich der Software hatten Patente massive negative Auswirkungen auf Staat und Gesellschaft, wie von zahllosen renommierten Studien [9] nachgewiesen wurde:

So gibt es viele Webseiten öffentlicher Einrichtungen in Berlin oder Brüssel wie auch von Medienkonzernen, die gegen zahlreichen Patente verstoßen (es sei denn, sie hätten jedes einzeln lizenziert): Da werden Bilder im jpeg-Format gespeichert, da kann per ein Formular online gesucht werden oder die Internetseite verfügt per so ge-

nannte "Kartenreiter" in der Kopfzeile. der 30.000 dieser "Zeitbomben" warten derzeit im Europäischen Patentamt in München auf eine gesetzliche Grundlage - und bedrohen nicht nur ein paar Webseiten, sondern die gesamte IT Infrastruktur von jedem Unternehmen oder öffentlicher Einrichtung in ganz Europa.

Unterm Strich bleibt die Erkenntnis, das in jedem von uns ein potentieller "Produktpirat" schlummert - jedenfalls wenn man die Masse derer anlegt, die diesen Begriff mit Erfolg in die Welt tragen (auch wenn er offenbar für sie selber nicht gelten soll): Hier mal eine CD kopiert, da mal ein Softwarepatent verletzt - das geht ganz fix.

Was aber macht man jetzt mit einem "Produktpiraten"? Da dieser Begriff wohl in Anlehnung an Räuber und Mörder geprüft wurde, werden vermutlich auch ähnliche Sanktionen zu erwarten sein: Das heißt entweder Hürde abhacken oder am nächsten Galgen aufgeknöpft! Angesichts der laufenden Diskussion müssen wir uns jedenfalls ernsthaft Sorgen um das "Recht zu lesen" [10] machen.

Links zum Thema:

- [1] http://www.deutscher-apotheker-verlag.de/daz_neu/public/tagesnews/Maerz/tagesnews20070316c.html
- [2] <http://news.com.com/2100-1001-240112.html>
- [3] <http://dejure.org/gesetze/ProdHaftG/1.html>
- [4] <http://www.heise.de/newsticker/meldung/86839>
- [5] <http://dejure.org/gesetze/GG/14.html>
- [6] https://www.fsfe.org/en/fellows/jj/jj_s_blog/knast_fuer_copypolice_de
- [7] http://www.bitkom.org/43099_43092.aspx
- [8] <http://www.heise.de/newsticker/meldung/74364>
- [9] <http://www.germany.fsfeurope.org/projects/swpat/memorandum.en.html>
- [10] <http://www.gnu.org/philosophy/right-to-read.de.html>