

Johannes Kreidler

Wissen in der modernen Gesellschaft

RECHTSRÄUME UND FREIE
LIZENZEN

VORWORT

Diese Ausarbeitung entstand im Rahmen der Veranstaltung „Wissen in der modernen Gesellschaft“ an der Universität Leipzig, unter der Leitung von Professor H.-G. Gräbe.

Der Inhalt ist größtenteils dem Buch „Freie Software – Zwischen Privat- und Gemeineigentum“ von Volker Grassmuck entnommen. Ergänzt wurde das Ganze um neuere Entwicklungen und um Themen, die in der Diskussion nach dem Vortrag auftraten.

Johannes Kreidler, Leipzig den 13. September 2009

INHALTSVERZEICHNIS

1	Rechtsräume	3
1.1	Das angloamerikanische Copyright	3
1.2	Das kontinentaleuropäische Droit d’auteur	5
1.3	Internationales Recht	6
1.4	Unterschiede: Copyright versus Droit d’auteur	7
1.5	Balance zwischen Autor und Öffentlichkeit	8
1.6	Digitale Medien	10
2	Freie Lizenzen	13
2.1	Berkeley Software Distribution BSD	13
2.2	Copyleft	14
2.3	Debian Gesellschaftsvertrag	16
2.4	„Halbfreie“ Lizenzen	17
3	Abschließende Betrachtung	18

1 RECHTSRÄUME

Schon im Römischen Reich gab es eine klare Definition von Eigentum, die dem Besitzer alle Rechte einräumte. Für abstrakten immateriellen Besitz gab es jedoch keine Regelung. Auch noch im Mittelalter wurden Abstrakta abgelehnt, so wurden Universitätsprofessoren, die für die Wissensweitergabe Geld verlangten, angeprangert; Sie würden göttliche Wahrheiten verkaufen wollen.

Patente wurden bereits ab dem 15. Jahrhundert gewährt, so wurde das erste Patent 1421 für einen Lastkran mit Winde angemeldet. Es wurde damals auf drei Jahre beschränkt. Diese Patente waren zeitlich auf maximal 14 Jahre begrenzt, da sich herausstellte, dass zeitlich unbegrenzte Patente schnell zu Monopolbildungen führten.

Durch den gutenberghianischen Druckmarkt entstand ein neues immaterielles Gut, für das es schon ab dem 15. Jahrhundert in Italien Urheber-, Patent-, und Markenschutzrecht gab. Bei der Entwicklung dieser Rechte gibt es im Wesentlichen zwei Richtungen, die sich gebildet haben. Aufgrund der verschiedenen Rechtsverständnisse der Länder in denen sich die Richtungen entwickelt haben, ist eine Harmonisierung dieser beiden Traditionen nicht vollständig machbar, trotzdem gibt es schon deutliche Annäherung (s.u.).

1.1 DAS ANGLOAMERIKANISCHE COPYRIGHT

Großbritannien

1476 kam der Buchdruck durch die Erfindung der Druckpresse nach England. Zur Kontrolle und um Gebühren einzuziehen, wurde der Buchhändler Gilde das Copyright-Recht gewährt. Dieses erlaubte gegen eine Gebühr Bücher zu drucken. Dazu kam, dass derjenige (Drucker) der ein Manuskript registriert hatte das exklusive Recht an dessen Verwertung hatte. Es handelte sich also um ein Kopierrecht der Verlage und kein Eigentumsrecht.

1557 bekam die Stationers' Company (Buchdruckergilde) durch die königliche *Charter Mary* das Recht „ungesetzliche“ Bücher (sogenannte „Raubdrucke“ von Buchdruckern, die nicht der Gilde angehörten oder die nicht die Rechte hatten die Bücher zu drucken) aufzuspüren und zu vernichten.

1710 wurde durch den *Act of Anne* versucht Anreize für mehr Werke zu schaffen, indem jetzt auch Urheber das Copyright-Recht an ihren Werken erwerben konnten. Es wurde also für jeden möglich seine Manuskripte zu registrieren. Diese Rechte waren zeitlich begrenzt auf 28 Jahre. Nach Ablauf dieser Schutzfrist wurden die Bücher zu *public domain* (es ist das erste Auftreten dieses geistigen Konzeptes). Verwaltet wurden und werden diese Copyrightrechte vom sogenannten „Stationary Office Limited“, einer nicht-staatlichen Einrichtung.

USA

In den USA beginnt die Geschichte des Urheberrechts mit der Verfassung von 1790. In dieser wird den Erfindern und Autoren das ausschließliche Recht an Schriften und Erfindungen zugesprochen. Dabei steht das Werk als Handelsware im Vordergrund.

Thomas Jefferson war allerdings der Ansicht, dass Ideen frei sein sollen. Er vergleicht die Idee mit einer Fackel, deren Flamme sich nicht ändert, egal wie viele Fackeln man an der ursprünglichen Fackel entzündet. Aus diesem Grund wurde das Urheberrecht nur für einen begrenzten Zeitraum gewährt. Im Allgemeinen waren das 14 Jahre, unter Umständen war es möglich noch weitere 14 Jahre Schutzfrist zu bekommen. Diese Schutzfrist konnte jedoch nicht jeder beanspruchen, es wurde an das Werk die Bedingungen gestellt, dass es ein Mindestmaß an Arbeit, Fertigkeit und Urteilsvermögen widerspiegeln muss. Die Urheberrechte eines Autors können auch an andere Personen weitergegeben werden. Dabei sieht das US-Amerikanische Copyright vor, dass mit der Übertragung der Rechte jegliche Beziehung des Autors zu seinem Werk endet. Damit ist sowohl die geistige als auch die materielle Beziehung gemeint. Mit der Zeit wurde das Copyright ausgedehnt, seit 1802 gilt es zum Beispiel auch für Bilder. 1831 wurde es dann auch noch auf Kompositionen erweitert. Wichtig ist es anzumerken, dass der Autor keinen besonderen Schutz genießt. So wird der Verzicht auf Urheberrechte von Verlagen häufig zur Vertragsbedingung gemacht.

1976 gab es eine Revision zum Copyrightgesetz, diese sollte das Copyrightgesetz dem europäischen Gesetzen angleichen. Seit dieser Revision ist keine Registrierung mehr notwendig, jedes Werk (auch nicht veröffentlichte) genießt den Copyrightschutz. Die Schutzdauer wurde deutlich erhöht, so gilt sie seit der Revision auf Lebenszeit des Autors und noch 50 Jahre danach. Bei pseudonymen oder anonymen Veröffentlichungen gilt die Schutzdauer 75 Jahre nach Erstveröffentlichung.

1 RECHTSRÄUME

Am Beispiel der Mickey Mouse lässt sich leicht nachvollziehen, was für Probleme aus der zeitlichen Ausdehnung des Copyright entstehen oder vielmehr, wer von dieser Revision am meisten profitiert. Die Walt Disney Corp. meldete 1928 das Copyright für Mikey Mouse an. Als das Urheberrecht nach 28 Jahren auslaufen sollte, wurde das Urheberrecht dank Revision bis 2004 verlängert (mittlerweile wurde es dank Copyright Term Extensions Act 1998 (CTEA) noch bis 2019 verlängert). Befürworter der Revision argumentieren, dass dauerhafte Werte für die Menschheit geschützt sein müssten. Kritiker sehen das ganz anders, sie sehen einen Widerspruch zur Intention der Verfassung.

„Die Erfahrung hat gezeigt, dass der Zuwachs an Monopolrechten von Copyright-Inhabern nicht zu einem Zuwachs an neuen Werken führt“

Lydia Pallas Loren (Rechtsgelehrte)

Dabei werden besonders Unternehmen mit Urheberrechten kritisiert, welche durch die neue Gesetzeslage offensichtlich gestärkt wurden. Jegliche Versuche, diese Gesetz auf juristischem Wege zu verändern, waren jedoch erfolglos.

1.2 DAS KONTINENTALEUROPÄISCHE DROIT D'AUTEUR

Das *Droit d'auteur* wurde vor allem von der Französischen Revolution 1789 geprägt. Während vor 1789 das Urheberrecht ähnlich wie in England der Krone nutzte, wurde dieses königliche Privileg, wie auch alle anderen, nach der Revolution abgeschafft.

Daraufhin entstand ein neues Urheberrecht, in welchem der Autor als Schöpfer des Werkes im Zentrum stand. Das Urheberrecht wurde als *natürliches Recht* des Autors angesehen.

Dabei wurde sogar schon die Gemeinschaft bedacht, führende Autoren argumentierten, dass Wissen ein Gemeinschaftsbesitz sein sollte, wodurch auch dieser Aspekt im Urheberrecht berücksichtigt wurde.

Deutschland

In Deutschland sah es zur gleichen Zeit weniger aufgeklärt aus. Hier war das Urheberrecht wie in England ein Privileg für die Druckergilde. Was sich in England gut durchsetzen konnte, war dank der kleinstaatlichen Struktur

in Deutschland nicht möglich. Diese Struktur führte zu einer regen „Raubdruckerei“, welche durch die Alphabetisierung der Gesellschaft noch weiter verschärft wurde.

Einige Juristen und Philosophen nahmen sich dieses Problems an und erstellten ein Modell, bei dem –ähnliche wie im Französischen Urheberrecht die Schöpfung des Werks durch den Autor im Zentrum steht.

1837 übernahm Preußen eine Vorreiterrolle mit dem „Gesetz zum Schutze der Werke an Wissenschaft und Kunst in Nachdruck und Nachbildung“, das auch Urheberrechte aus anderen Ländern respektierte.

Erst 1870 kam es dann zu einer gesamtdeutschen Regelung. Diese umfasste auch den Schutz von musikalischen Kompositionen und dramatischen Werken. Auch hier wurde das natürliche Recht des Autors an seinem Werk als zentraler Gegenstand genommen.

1.3 INTERNATIONALES RECHT

Mit zunehmendem grenzüberschreitendem Verkehr wurde eine internationale Regelung wichtig, damit nationale kulturelle Artefakte auch in anderen Staaten geschützt waren. Die nationalen Schutzrechte waren im 19. Jahrhundert schon in ganz Europa verbreitet, Frankreich machte dann als erstes Land den Schritt zum internationalen Recht. 1852 dehnte es seinen Urheberschutz auf Autoren aller Nationen aus. 1883 entstand dann das „Pariser Abkommen zum Schutz industriellen Eigentums“, der erste zwischenstaatliche Vertrag im Urheberrecht.

1886 unterzeichneten schon 14 Staaten das „Berner Abkommen zum Schutz von Werken der Literatur und Kunst“. 1893 werden beide Abkommen zusammengelgt und es entstand daraus das *United International Bureau for Protection of Intellectual Property* kurz BIRPI. Dieses aus dem Berner Abkommen entstandene Recht gilt noch heute, nachdem es 1979 grundlegend revidiert wurde, sodass es auch für Tonträger, Sendeunternehmen und ausübende Künstler gilt. Es wurde mit RBÜ abgekürzt, was für *Revidierte Berner Übereinkunft* steht.

Sowohl BIRPI als auch RBÜ entstanden aus der *Droit d’auteur* Tradition. Um eine Annäherung zum Copyright zu schaffen wurde 1955 die *Universal Copyright Convention* kurz UCC in Genf beschlossen. Sie stand dem Copyright recht nahe, so verlang sie zum Beispiel auch eine Kennzeichnung mit dem Copyrightzeichen. Jedoch galt das RBÜ wenn beide Rechte anwendbar waren.

1970 wurde das BIRPI zur *World Intellectual Property Organisation* (WI-

1 RECHTSRÄUME

PO), die 1974 dann zu den Status einer Behörde der Vereinten Nationen erhielt.

Seit 1988 ist die UCC fast bedeutungslos, denn die Vertreter des Copyright traten der RBÜ bei. Sie erkennen allerdings noch keine moralischen Rechte des Urhebers an seinem Werk an.

Momentan sind 184 Staaten der WIPO beigetreten, womit nach UNO Zählung nur acht Staaten fehlen.

1.4 UNTERSCHIEDE: COPYRIGHT VERSUS DROIT D'AUTEUR

Stellung des Autors

Die Stellung des Autors ist ein wesentlicher Unterschied zwischen den beiden Urheberrecht Traditionen. Die nachfolgenden Diagramme zeigen deutlich den Unterschied:

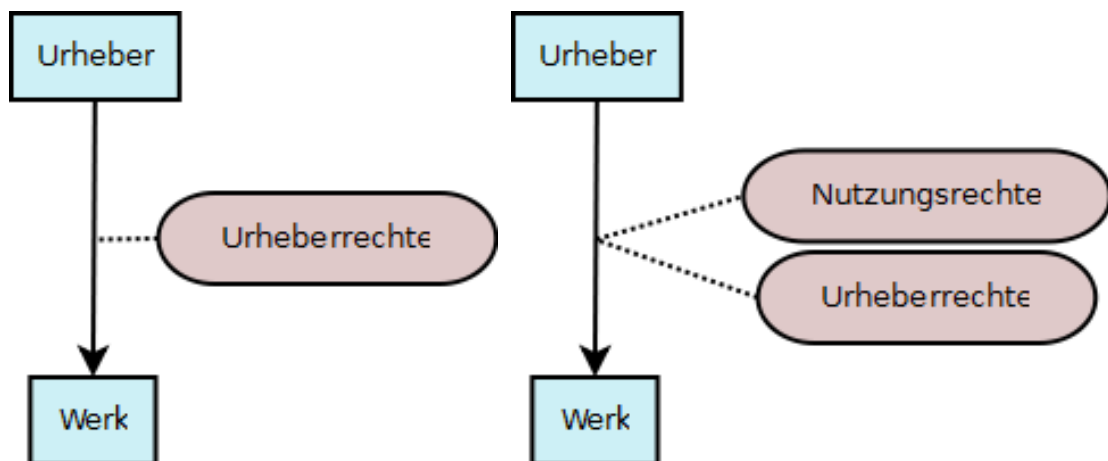


Abbildung 1: Copyright

Abbildung 2: Droit d'auteur

Klar erkennbar ist eine Unterscheidung in der Droit d'auteur Tradition zwischen Urheberrechten und Nutzungsrechten. Der Unterschied zwischen diesen ist, dass die Urheberrechte nicht übertragbar an die Rechteindustrie sind¹, die Nutzungsrechte können alle übertragen werden. Im Copyright können alle Rechte eines Urhebers verkauft werden. Abbildung 3 und Abbildung 4 verdeutlichen, wie die Rechteindustrie in den jeweiligen Traditionen mit Urheber und Werk im Zusammenhang steht. Durch den Verkauf aller

¹Mit Rechteindustrie sind Firmen die Urhebern die Rechte auf ihre Werke abkaufen gemeint (z.B. Verlage)

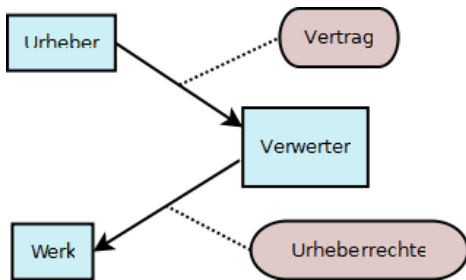


Abbildung 3: Copyright

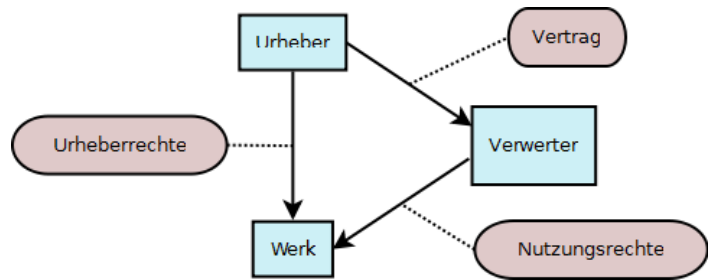


Abbildung 4: Droit d'auteur

Rechte endet im Copyright jegliche Beziehung zwischen Werk und Urheber. Der Käufer erlangt damit die Möglichkeit, das Werk nach seinen Wünschen zu gestalten und anzupassen, darauf hat dann der Urheber keinen Einfluss mehr. Der Verkauf aller Urheberrechte wird im Copyright häufig zur Vertragsbedingung erhoben.

In der Tradition des Droit d'auteur dagegen ist der Urheber als schwächste Partei geschützt. Die Urheberrechte werden nach dem Tod an die Erben weitergegeben, die Rechteindustrie kann sie nicht bekommen. Zusätzlich gibt es noch eine Regelung, die jegliche Rechte an nicht vertraglich geregelter Nutzung dem Urheber zuspricht. Es ist auch nicht möglich Rechte an noch nicht bekannte Nutzungsarten einzuräumen. Dies ist zum Beispiel bei Zeitungen problematisch, die ihre Bestände auf neueren Medien wie CD-Rom oder ähnlichem sichern und diese Sicherungen auch verkaufen. Zum Zeitpunkt, zu dem viele ältere Artikel geschrieben wurden, gab es noch keine CDs, darum konnte ihrer Nutzung auch nicht zugestimmt werden.

Selbst die Nutzungsrechte der Rechteindustrie kann der Autor noch nachträglich beeinflussen. So sind alle Änderungen, die die Ehre und den Ruf des Autors nachteilig beeinflussen, verboten. Der Autor darf bestimmen, wie sein Werk veröffentlicht wird, und er darf seine Nutzungsrechte zurückrufen, wenn sich seine Überzeugungen, die er im Werk zum Ausdruck bringt, geändert haben. Die Vertragsfreiheit ist im Copyright also absolut gegeben, während sie in der Droit d'auteur Tradition zum Schutz des Urheber eingeschränkt wird.

1.5 BALANCE ZWISCHEN AUTOR UND ÖFFENTLICHKEIT

Das Urheberrecht hat die Aufgabe, eine Balance zwischen zwei Akteuren herzustellen. Auf der einen Seite gibt es den Urheber, dessen Interessen geschützt werden müssen, auf der anderen Seite gibt es die Öffentlichkeit, die Zugang zu allgemeinen Wissensgütern haben soll.

Im Deutschen Recht wird das Urheberrecht darum als „Sozialvertrag“ über

die Rechte des Autors und die Rechte der allgemeinen Öffentlichkeit gesehen.

Die US Verfassung definiert das Copyright zur Förderung von Fortschritt, Wissen und Bildung. Es sollte nicht wie ursprünglich in Großbritannien als Zensur genutzt werden können, aber auch Monopole durften nicht entstehen. So entstanden in beiden Traditionen übereinstimmende Punkte, wie die Erstverkaufsdoktrin. Dies erlaubt das Weiterverkaufen von Werken, ohne vorher die Erlaubnis des Urhebers einzuholen.

Beide Traditionen sind der Ansicht, dass Ideen frei sein müssen, und wollen Anreize schaffen, Werke zu erfinden, indem kurzzeitig ein Monopol auf sie gewährt wird. Beide gewähren diese Anreize auch über den Tod eines Urhebers hinaus, was durchaus fragwürdig erscheint.

Droit d'auteur

In der Droit d'auteur Tradition gibt es verschiedene Gruppen, die im Bezug auf das Urheberrecht einen Sonderstatus haben. Diejenige mit den meisten Sonderrechten ist die Berichterstattung. Reporter dürfen Werke bildender Künstler reproduzieren und sprachliche Werke zitatweise wiedergeben. Auch für den Bildungsbereich gibt es eine Sonderregelung, so wird einer Vorführung von Filmen zu schulischen Zwecken nicht widersprochen und auch das Zitatrecht ist im Bezug auf den Bildungsbereich ähnlich dem der Berichterstattung. Ansonsten sieht die Droit d'auteur Tradition eine allgemeine Pauschalgebühr für private Kopien vor. Diese sind jedoch nur erlaubt, wenn die Kopien sich nicht auf ganze Werke beziehen (handschriftliche Kopien von ganzen Büchern sind erlaubt), und auch Noten dürfen zum Beispiel nicht kopiert werden. Die Pauschalgebühr, die erhoben wird, ist beim Kauf von Kopiergeräten oder auch bei Kopien direkt enthalten. Die Droit d'auteur Tradition erlaubt also das Kopieren für den privaten Gebrauch, verlangt dafür jedoch Gebühren, welche dann an die Autoren weitergegeben werden.

Copyright

Die Copyright Tradition verfolgt einen völlig anderen Weg. Im Copyright muss grundsätzlich jede Kopie lizenziert werden, aber nur, wenn dafür nicht ein unverhältnismäßig großer Aufwand betrieben werden muss. Wenn zum Beispiel für einen zitierten Satz ein Autor ausfindig gemacht werden muss und dann noch eine Lizenz ausgehandelt werden muss, steht der Aufwand in einem unverhältnismäßigen Zusammenhang mit dem Zitat. Dieser Umgang wird Fair Use genannt und hat in den USA und Großbritannien verschiedene Umsetzungsformen.

In Großbritannien ist eine nicht erlaubte Reproduktion nur genehmigt, wenn es sich um öffentliche Bildung oder die Anregung geistiger Produktion handelt. In den USA ist das Fair Use Konzept seit 1976 Teil des US Copyright Act. Es bezieht sich auf ein Gerichtsurteil von 1841, bei dem die Punkte, nach dem über Fair Use entschieden, wird zum ersten Mal auftraten. Die Vier Punkte, nach denen entschieden wird, ob es sich um einen Fair Use handelt, sind:

[...] - Zweck und Charakter der Nutzung einschließlich der Frage, ob die Nutzung kommerzieller Art oder gemeinnützigen Bildungszwecken dient; die Art des urheberrechtlich geschützten Werkes; Umfang und Ausmaß der genutzten Ausschnitte im Verhältnis zum urheberrechtlich geschützten Werk als Ganzem und die Auswirkung der Nutzung auf den potenziellen Markt für das urheberrechtlich geschützte Werk und seinen Wert. [...]
(§ 107 U.S.C), zitiert nach [1, S. 70]

Es gibt im Copyright also eine grundsätzliche Lizenzierungspflicht bis auf Fälle, in denen es sich um einen Fair Use handelt. Da Fair Use nicht immer so klar erkennbar ist, gibt es in den USA eine ständige Debatte über seinen Status.

1.6 DIGITALE MEDIEN

Digitale Medien stellten das Urheberrecht vor neue Probleme. Der Unterschied zwischen digitalen und analogen Medien ist der, dass ein Werk auf einem digitalen Medium verlustfrei kopiert werden kann. Das bedeutet, wenn eine Musik-CD hundert Mal kopiert wird, dann ist selbst das Werk auf der hundertsten Kopie genauso klar und fehlerfrei wie das Original (dabei ist es egal ob eine Kopie des Werks kopiert wird oder das Original, das Ergebnis ist immer das selbe). Hinzu kommt, dass Kopien bisher materieller Natur waren und so etwa beim Droit d'auteur Gebühren auf die Leermedien erhoben werden konnten, bei der Verbreitung von digitalisierten Werken über das Internet ist das nicht möglich. Eine weitere Schwierigkeit waren Programme, die man nur einmal installieren brauchte und dann auf seinem heimischen PC hatte. Darf das Medium, auf dem das Programm ist, weiterverkauft werden nachdem das Programm installiert wurde, wie es die Erstverkaufsdoktrin erlaubt?

Die Industrie reagierte auf diese neuen Herausforderungen mit technologischen Lösungen. Kopierschutz war der Versuch, das Kopieren und Verbreiten

von digitalisierten Werken einzuschränken.

Der erste urheberrechtliche Lösungsversuch für Computerprogramme als Werke auf digitale Medien wurde 1974 in den USA gemacht, als Computerprogramme als literarische Werke aufgefasst wurden, wodurch sie Copyrightschutz bekamen.

1979 zog die RBÜ nach und stellte auch Programme unter den Schutz literarischer Werke. In Deutschland kam es erst 1993 zur gleichen Regelung, vorher waren Programme urheberrechtlich nicht geschützt.

Diese Regelung brachte einige Probleme mit sich, da ein Programm in seiner Ausführung häufig kopiert werden muss. So wurde zum Beispiel die RAM-Kopie² als Verletzung des Urheberrechts gesehen. Solche absurden Probleme erforderten eine Sonderregelung und so entstanden Schrankenbestimmungen, welche speziell auf digitale Medien abgestimmt wurden. Die rechtliche Lösung wurde im Drei Stufen Test der RBÜ festgehalten:

Es sollte Sache der Gesetzgebung in den Mitgliedsländern sein, die Reproduktion solcher Werke in bestimmten, besonderen Fällen zu erlauben, vorausgesetzt, dass eine solche Reproduktion nicht im Widerspruch mit einer „normalen Verwertung“ dieses Werkes steht und dass sie im Bezug auf die rechtmäßigen Interessen des Autors keine unzumutbaren Nachteile darstellt.

RBÜ, Artikel 9, zitiert nach [1, S. 118]

Der Drei Stufen Test erlaubt also eine Reproduktion, wenn sie keinen Widerspruch zu einer normalen Verwertung darstellt und dem Autor keine unzumutbaren Nachteile entstehen.

Die Rechteindustrie ergänzte diese Schutzrechte um Lizenzen, die sie nach eigenen Vorstellungen gestalten konnte und auch noch kann. Wenn man heute in einem Geschäft Software kauft, schließt man einen Kaufvertrag ab. Bevor man die Software benutzen kann, muss man noch einem Lizenzvertrag zustimmen. Es wird also die Benutzung vom Besitz getrennt.

Übliche Lizenzbedingungen sind das Verbot, das erworbenene Produkt zu reproduzieren, weiterzuverbreiten und zu modifizieren.

Viele dieser Lizenzen werden per „Mausklick“ akzeptiert. Die rechtliche Rich-

²RAM ist der Arbeitsspeicher eines Computers, in den alle Programme geladen (=kopiert) werden müssen, bevor sie gestartet werden können. Ein Programm zu nutzen ohne es in den RAM zu laden ist technisch unmöglich.

tigkeit dieses Aktes war nunächst strittig, in den USA wurde diese Problem durch den *Uniform Computer Information Transactions Act* (UCITA) gelöst. Dieser erlaubt anonyme Massenmarkt-Lizenzen und geht sogar so soweit, dass er bei Verstößen gegen die Lizenz durch den Lizenznehmer technische Maßnahmen zum Deaktivieren oder auch Löschen der Software erlaubt. Um solche Verstöße erkennen zu können, müssen die Lizenzgeber massiv in die Privatsphäre des Lizenznehmers eingreifen. Ein Vorteil des UCITA sind die minimalen Garantieansprüche, die Kunden gewährt werden müssen, was vorher durch Lizenzen ausgeschlossen wurde.

Problematisch an den Lizenzen ist, dass sie die Nutzungsrechte stark einschränken. Durch den UCITA werden Teile des Copyrights ausgehebelt und es gibt keinerlei zeitliche Einschränkung für Lizenzen. Durch Lizenzen ist es der Rechteindustrie möglich, Autoren und Öffentlichkeit Nutzungsbedingungen zu diktieren.

2 FREIE LIZENZEN

Während Hersteller proprietärer Software die Nutzungsrechte der Öffentlichkeit immer stärker einschränkten, entstanden aus verschiedenen Gründen sogenannte Freie Lizenzen, die der Öffentlichkeit mehr Nutzungsrechte einräumten. Aus welchen Gründen die einzelnen entstanden und wie sie konkret aussehen, soll im nächsten Abschnitt erläutert werden. Ein paar prominente Freie Lizenzen werden dort genauer angeschaut.

2.1 BERKELEY SOFTWARE DISTRIBUTION BSD

Die erste große Freie Lizenz war die BSD Lizenz die 1979 von der Berkeley University und dem Kabelunternehmen AT&T entwickelt wurde. Sie wurde für das Betriebssystem UNIX entwickelt und ist urheberrechtlich geschützt. AT&T hatte sein Unix an Universitäten verkauft mit der Auflage, dass diese nicht weiter gegeben werden durften. Die Benutzung und die Modifizierung wurde den Universitäten erlaubt. Als die Berkeley University anfangs Unix Versionen zu verbreiten, die ihren und den Quellcoden von AT&T enthielt, wurde die BSD Lizenz entwickelt. Diese Lizenz wurde notwendig, weil eine proprietäre Lizenz nicht benutzt werden durfte. Die Berkeley University ist eine öffentliche Universität, die staatliche gefördert wird, als solche wird von ihr erwartet, dass die für sie verfassten Werke frei verfügbar sind. So entstand die erste freie Lizenz, die BSD Lizenz.

Die BSD Lizenz erlaubt die Weiterverbreitung der Software in Quell- und Binärform³ sowie deren Veränderung. Die ist eingeschränkt dadurch, dass der Lizenztext mitverbreitet werden muss. Wenn Software, die unter der BSD Lizenz steht, in Softwarepaketen vertrieben wird oder auch nur Teile des Quellcodes benutzt werden, muss die Klausel *„Dieses Produkt beinhaltet Software, die von der Universität von Kalifornien in Berkeley und ihren Kontributoren entwickelt wurde“* in der Werbung für dieses Pakete enthalten sein. Zusätzlich schließt die BSD Lizenz jegliche Haftungs- und Garantieansprüche, die sich aus der verwendeten Software ergeben, aus.

Aus dieser Lizenz ergaben sich mehrere Probleme. Sie erlaubte die Verbreitung in einer reinen Binärform, wodurch Änderungen nicht mehr möglich waren, das heißt die Quelloffenheit, war nicht gewährleistet. Ein eher

³Quellform bedeutet, dass es sich um die von den Programmierern in einer Programmierspache geschriebenen Dateien handelt, diese müssen erst umgewandelt, werden um als Programm genutzt werden zu können. Die Binärform ist dann die umgewandelte Form, in der das Programm ausführbar ist.

praktisches Problem war die Tatsache, dass viele andere diese Lizenz übernahmen, wodurch die Anzahl der Klauseln, die in der Werbung enthalten sein mussten, immer größer wurde. Bei einer NetBSD Version wurden 75 verschiedene Organisationen gezählt, die in einer Werbung zu nennen wären. Die relative Freiheit, die diese Lizenz gibt, führte dazu, dass Microsoft große Teile des FreeBSD Code in ihren Produkten benutzte. So profitierte proprietäre Software von Freier Software, gab aber nichts an die freie Softwaregemeinde zurück.

2.2 COPYLEFT

Um ein Programm unter das Copyleft zu stellen, stellen wir es zuerst unter das Copyright; dann fügen wir als Rechtsmittel Vertriebsbestimmungen hinzu, die allen erlauben, den Code des Programms oder jedes davon abgeleiteten Programms zu verwenden, zu ändern und weiter zu verteilen, aber nur wenn die Vertriebsbestimmungen unverändert bleiben. So werden der Code und die gewährten Freiheiten rechtlich untrennbar.

Richard Stallman, zitiert nach [1, S. 281]

Das Copyleft ist eine Antwort R. Stallmans auf die proprietären Lizenzen. R. Stallmans ist der Begründer von GNU-Linux, welches dem UNIX sehr stark gleicht aber, unter einer anderen Lizenz steht, der *General Public Licence* GPL, die Teil des Copylefts ist. Die Idee hinter dem Copyleft ist, dass die Software, die unter diesen Lizenzen steht, auch in ihren Weiterentwicklungen frei bleibt. Eine Übernahme von Code, wie es bei der BSD Lizenz durch Microsoft gemacht wurde (Siehe Abschnitt 2.1) ist mit diesen Lizenzen nicht mehr möglich. R. Stallman hat diese Freiheit von Software in vier Punkte gefasst, die in der GPL umgesetzt worden sind:

1. Die Software darf für jeden Zweck ausgeführt werden.
2. Die Software darf nur unter gleicher Lizenz weiterverbreitet werden, für die Verbreitung darf eine Gebühr verlangt werden.
3. Die Software darf verändert werden, die veränderte Software darf nur unter der gleichen Lizenz verbreitet werden.
4. Der Quelltext der Software muss mindestens drei Jahre lang frei verfügbar sein.

Zusätzlich zu diesen vier Punkten legt die GPL noch fest, dass der Software keine weiteren Restriktionen auferlegt werden dürfen. Außerdem werden noch jegliche Gewährleistungs- und Haftungsansprüche ausgeschlossen. Mit der Verbreitung der Software, oder veränderter Versionen, muss man die Lizenz akzeptieren. Da die Benutzung nicht eingeschränkt ist, muss für sie keine Lizenz akzeptiert werden.

Kritiker bezeichnen diese Lizenz als „viral“, weil sie sich einmal im Quelltext wie ein Virus ausbreitet. Das hängt mit dem dritten Punkt zusammen, der bei Übernahme oder veränderter Übernahme von Quellcode das Übernehmen der Lizenz erzwingt, womit proprietäre Software bei Benutzung von Quellcode, der unter der GPL steht, gezwungen ist, die Software und den Quellcode unter den Bedingungen der GPL frei verfügbar zu machen.

Ebenfalls unter das Copyleft fällt die LGPL, die *Library General Public Licence* oder später *Lesser General Public Licence*. Diese wurde ursprünglich für Softwarebibliotheken benutzt. Aufgrund ihrer besonderen Beschaffenheit ist schon die Benutzung einer Softwarebibliothek eine Reproduktion derselben und erfordert nach GPL das Übernehmen der GPL für die gesamte Software, in der die Bibliothek verwendet wird. Dadurch können Softwarebibliotheken, die unter der GPL stehen, nicht für proprietäre Software verwendet werden. Um die Benutzung der Freien Bibliotheken auch für proprietäre Software zu erlauben, entwickelte R. Stallman die LGPL. Dies hat den Vorteil, dass die Softwarebibliotheken auch von kommerziellen Entwicklern weiterentwickelt werden und diese Weiterentwicklungen stehen dann wieder der freien Entwicklergemeinschaft zur Verfügung.

Heute rät R. Stallman davon ab, die LGPL zu verwenden, wenn es sich um neue Bibliotheken handelt, die nicht schon in ähnlicher Form vorhanden sind. Dadurch werden kommerzielle Entwickler gezwungen, ihre Software frei zur Verfügung zu stellen. Der dann frei verfügbare Quellcode kann dann wieder in Freier Software verwendet werden, wodurch die Menge der Freien Software beständig wächst.

Das Copyleft ist im deutschen Recht noch nicht in Frage gestellt worden, ist aber nicht in allen Punkten mit dem deutschen Urheberrecht kompatibel. Problematisch ist das Ermöglichen der Veränderung, dies schränkt die Persönlichkeitsrechte der Urheber ein, da im Deutschen Urheberrecht ein Autor der Veränderung seines Werkes widersprechen kann⁴. Hinzu kommt, dass Garantiausschlüsse im deutschen Urheberrecht nicht vorgesehen sind, da es

⁴In den neueren Versionen der GPL und LGPL ist diesem Punkt mehr Beachtung geschenkt worden, sodass jetzt vom Urheber entschieden wird, ob etwas verändert werden darf oder nicht

sich auf Grund der freien Verfügbarkeit aber um eine Art Schenkung handelt, ist dies nur bei grober Fahrlässigkeit problematisch.

2.3 DEBIAN GESELLSCHAFTSVERTRAG

Bei proprietärer Software wird die Software für den Arbeitgeber geschrieben, der dann die Rahmenbedingungen festlegt, wie die Software vertrieben wird, und was für Standards gelten. Bei freier Software gibt es erstmal keinerlei solche Regelung, jeder kann nach seinen eigenen Standards arbeiten und für seine Arbeit eigene Urheberrechte geltend machen. Bei kleinen freien Softwareprojekten führt das nicht zu Problemen, größere Software Distributionen sind ohne eine klare Regelung kaum möglich. Aus diesem Grund entwickelte Bruce Perens ein Maintainer von Debian GNU / Linux einen Gesellschaftsvertrag mit der Gemeinschaft der Freien Software. Dieser Vertrag bezieht sich ausschließlich auf den Zusammenhang zwischen den einzelnen Softwareentwicklern untereinander. Der Gesellschaftsvertrag enthält fünf Punkte, an die sich jeder einzelne halten muss, der an Debian GNU / Linux mitarbeiten möchte. Diese betreffen die Freiheit, den Beitrag zur Gemeinschaft für Freie Software, den Umgang mit Problemen, Prioritäten und wie mit Arbeiten umgegangen wird, die nicht den Standards genügen.

Die Freiheit von Debian soll immer im Rahmen der *Debian-Richtlinien für Freie Software*[3] gelten. Personen die in diesem Rahmen bereit sind mitzuarbeiten, würden unterstützt. Eine Abhängigkeit durch nicht-freie Komponenten wird abgelehnt.

Beim Beitrag zur Gemeinschaft der Freien Software wird Wert darauf gelegt, dass die Komponenten, die für Debian geschrieben werden, möglichst vielfältig weiter einsetzbar für Freie Software genutzt werden können. Insbesondere werden die Autoren über Verbesserungen und Änderungen ihrer Entwicklungen in Kenntnis gesetzt.

Der Umgang mit Problemen ist transparent. Probleme werden öffentlich in einer Fehlerdatenbank gespeichert. Dadurch ist es jedem möglich sich über aktuelle Probleme und den Stand der Behebung zu informieren.

Die Prioritäten von Debian liegen beim Anwender. Debian orientiert sich an den Bedürfnissen seiner Anwender und der Gemeinschaft der Freien Software. Dabei wird eine hohe Qualität angestrebt. Unfreie Arbeiten, die für Debian-systeme geschrieben werden sind ausdrücklich erlaubt. Auch dem kostenfreie Weiterverbreiten von Distributionen die das Debian System und andere Arbeiten enthalten wird nicht widersprochen.

Für Arbeiten, die nicht den Debian Standards für Freie Software genügen, gibt es extra Bereiche im Archiv. Diese Arbeiten sind nicht Teil des offiziellen

Debian-Systems, sind aber für den Einsatz für Debian vorbereitet.

Der Debian Gesellschaftsvertrag setzt also auf eine vielseitige, nach ihren Standards, Freie Software. Diese muss hohen Qualitätsstandards genügen und Fehlertransparenz aufweisen. Dabei wird auf die Bedürfnisse der Nutzer und der Freien Softwaregemeinde eingegangen, wobei auch nicht-freier Software Beachtung geschenkt wird.

2.4 „HALBFREIE“ LIZENZEN

Freie Software hat eines gemeinsam: die Benutzung ist für alle, ohne Ausschluss frei. Bei den „halbfreien“ Lizenzen ist das anders. Eine häufig auftretende Form von halbfreien Lizenzen ist die, dass die Benutzung für Privatpersonen frei ist, für kommerzielle Nutzung jedoch kostenpflichtig.

Einen leicht abgewandelten Weg geht Peter Deutsch, der Entwickler von Ghostscript. Ghostscript ist ein Programm, mit dem man Postscript-Dateien erstellen, anschauen und manipulieren kann (auch PDF-Dateien können dargestellt werden). Ghostscript wird unter einer Doppellizenz vertrieben. In freien Software-Distributionen kann Ghostscript unter der *Aladdin Ghostscript Free Public License* (AGFPL) lizenziert werden. Diese Lizenz entspricht der GPL bis auf die Ausnahme, dass der Quellcode enthalten sein muss und sie untersagt Gebührenerhebung.

Wenn Ghostscript in einer kommerziellen Software-Distribution vertrieben wird, muss es unter Artifex Ghostscript lizenziert sein. Für die dadurch entstehenden Kosten gibt es dann noch einen umfangreichen Kundensupport. Peter Deutsch vertritt die Position:

[...] dass diejenigen, die bereit sind zu teilen, von den Vorteilen des Teilens profitieren sollten, während diejenigen, die selbst nach kommerziellen Regeln spielen, sich an diese Regel halten müssen, um Vorteile der Software zu erlangen, die für andere frei weitergebbar ist.

Deutsch, 1996, zitiert aus [1, S. 295]

Die *Free Software Foundation* (FSF), eine von R. Stallman ins Leben gerufene Stiftung, die freie Software fördert, steht diesen „halbfreien“ Lizenzen kritisch gegenüber. Einerseits werden sie als wesentlich besser angesehen als proprietäre Software. Andererseits ist es nicht möglich, „halbfreie“-Software in Freie Software zu integrieren. Eine Integration würde das gesamte System

halbfrei machen. Freie Software ist gegen jegliche Diskriminierung, auch die von Unternehmen, damit ist also eine solche Vereinigung unmöglich.

3 ABSCHLIESSENDE BETRACHTUNG

Meiner Einschätzung nach ist die Problematik digitaler Medien in ihrer jetzigen Form nur unzureichend rechtlich geregelt. Die Richtlinien lassen viel Spielraum, der in gerichtlichen Auseinandersetzungen abgewogen werden muss. Die Möglichkeit der Lizenzierung bietet neue Chancen, aber auch neue Zwänge die der Öffentlichkeit durch die Industrie auferlegt werden können.

Die Industrie nutzt ihre Lizenzen, um die Nutzerrechte immer stärker einzuschränken. Die Durchsetzung der Lizenzen und die Verfolgung von Nutzern, die sich nicht daran halten, ist der Industrie teilweise selbst überlassen. Die Situation ist schon fast vergleichbar mit der der Stationers' Company 1557 nach der Charter Mary (vgl. Kapitel 1.1 „Großbritannien“). Es bestehen bereits Theorien wie man die Benutzer noch genauer kontrollieren könnte um Missbrauch von Lizenzen noch besser überwachen zu können (siehe [6]). Ein von Natur aus „böser“ Nutzer könnte zum „gläsernen“ Nutzer werden, dessen Handeln genauestens überprüfbar wird.

Auf der anderen Seite sind die Freien Software Lizenzen. Auch hier wird das Urheberrecht genutzt um Lizenzen zu erstellen, dieses Mal mit dem Ziel, Wissen der Öffentlichkeit zugänglicher zu machen. Eine art Public Domain hat sich entwickelt. Jeder hat uneingeschränkt Zugang zu dieser Software und kann sie nach Belieben verändern und seinen Wünschen entsprechend anpassen. Wenn Veränderungen weitergegeben werden so kommen sie automatisch wieder allen zu Gute. Das ist der Unterschied zur Public Domain, niemand darf sich etwas nehmen und kostenpflichtig weitergeben, ob etwas verändert wurde oder nicht ist dabei unerheblich.

Diese Software steht kommerziellen Angeboten, was Qualität angeht nicht nach, meist enthält sie durch die Quelloffenheit sogar weniger Fehler. Freie Software wird nicht nur von Hobby-Programmierern entwickelt. Viele Mitwirkende sind professionelle Programmierer, die durch Spenden finanziert werden oder direkt von großen Firmen.

Die Freie Softwaregemeinde, deren Freiheit schon ins Philosophische geht, ist in den letzten Jahren beständig gewachsen. Wenn sich ihr Einfluss weiter

LITERATUR

ausbreitet, wird eine rechtliche Lösung vielleicht nicht mehr nötig sein, weil die kommerzielle Software immer mehr vom Markt gedrängt wird.

LITERATUR

- [1] Grassmuck, Voker: Freie Software Zwischen Privat- und Gemeineigentum, 2004, Bundeszentrale für politische Bildung
- [2] Artifex Software Inc. Licensing Information
URL: <http://www.artifex.com/indexlicense.htm>
- [3] Debian Gesellschaftsvertrag, Bearbeitungsstand: 07.07.2009,
URL: http://www.debian.org/social_contract
- [4] Free Software Foundation and GNU Operating System, Bearbeitungsstand: 07.06.2009
URL: <http://www.fsf.org>
- [5] Stallman, Richard: Was ist das Copyleft, Übersetzt von Christian Siefkes, Bearbeitungstand 21.01.2009,
URL: <http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.de.html>
- [6] Stefik, Mark: Letting Loose the Light: Igniting Commerce in Electronic Publication
URL: <http://www2.parc.com/istl/groups/uir/publications/items/UIR-1996-10-Stefik-InternetCommerce-IgnitingDreams.pdf>
- [7] Wikipedia - Die freie Enzyklopädie,
URL: <http://de.wikipedia.org/wiki> (Stand: 18.08.2009)
- [8] World Intellectual Property Organisation, Bearbeitungsstand: 27.07.2009,
URL: <http://www.wipo.org>