Der Urheber hat Recht

Du erfährst, wozu das Urheberrecht dient, und lernst die wichtigsten Bestimmungen kennen. Du lernst, bei fremden Texten und Bildern die Quellen anzugeben und Texte korrekt zu zitieren. So kannst du dich fair verhalten im Umgang mit Werken, die andere geschaffen haben, und respektierst ihre Arbeit.

Alles umsonst im Netz?

Sandra und Stefan sind begeisterte Musikfans. Soeben ist das neue Album von Sandras Lieblingsband herausgekommen. Stefan möchte es ihr gerne schenken, doch sein Taschengeld ist bereits aufgebraucht. Da fällt ihm die Tauschbörse im Internet ein, von der ihm ein Freund erzählt hat. Dort findet Stefan tatsächlich das ganze Album. Noch am selben Abend lädt er es herunter und brennt für Sandra eine CD. Sandra freut sich über dieses Geschenk, vor allem, weil Stefan die CD-Hülle persönlich gestaltet hat. Dies ermuntert Stefan, weitere CDs zu brennen und sie an Mitschüler zu verschenken.

Mein und dein

Wer ein geistiges Werk schafft, sei dies ein Buch, ein Musikstück, eine Fotografie oder ein Bild, wird zum Urheber des Werkes und hat das Recht, zu bestimmen, was damit geschehen soll: Er kann es veröffentlichen oder für sich behalten, damit Geld verdienen oder es gratis weitergeben. Ohne seine Einwilligung darf niemand das Werk kopieren, verändern, weitergeben oder verkaufen. Sein Werk wird durch das Urheberrecht geschützt. Dieses Recht will sicherstellen, dass der Urheber von seinem Werk profitieren kann und es sich lohnt, kreativ zu sein.
Im Internet bieten sogenannte Tauschbörsen gratis Musik, Filme und Software an. Dabei werden über eine spezielle Software die Computer der beteiligten Internetbenutzer zu einem eigenen Netz zusammengeschlossen. Man nennt dies auch ein Peer-to-Peer-Netzwerk, weil es ohne zentralen Server auskommt. Jeder in diesem Netz gibt auf seinem Computer ein Verzeichnis mit Musikdateien, Filmen, Programmen frei, auf die andere zugreifen können, um sie zu kopieren. Meist handelt es sich um Dateien, die urheberrechtlich geschützt sind. Zudem werden auf diesem Weg auch Viren verbreitet.
Grundsätzlich darfst du Musik und Filme, die du im Internet findest, anhören und anschauen. Du darfst sie aber nicht weiterverbreiten. Und hier steckt der Haken: Die Software der Tauschbörse stellt die heruntergeladenen Dateien auf deinem Computer ebenfalls anderen zur Verfügung, meist ohne dass du es bemerkst. Damit machst du dich strafbar. Es gibt technische Mittel, um die Adressen von Computern in Tauschbörsen ausfindig zu machen. Die Musikfirmen verfolgen deren Besitzer und verlangen vor Gericht teilweise hohen Schadenersatz. Wenn du in Tauschbörsen Musik oder Filme herunterlädst, handelst du in jedem Fall unfair und schadest den betroffenen Künstlerinnen und Künstlern.

Fairnessregel 1: Es gibt einen Unterschied zwischen eigenen und fremden Texten, Bildern und anderen Medien. Mit diesem Umstand gehe ich fair um.

Urheberrecht
Das Urheberrecht erlaubt dir, Texte, Bilder, Musik und Filme aus Büchern, Zeitschriften, CDs und DVDs für private und schulische Zwecke zu nutzen. Dasselbe gilt auch für Inhalte aus dem Internet: Du darfst Texte, Bilder, Musik und Filme aus dem Internet auf deinen Computer laden und für deine privaten oder schulischen Arbeiten verwenden. Die fremden Texte, Bilder und Töne sind aber weiterhin durch das Urheberrecht geschützt. Ohne Einwilligung der Urheber darfst du sie nicht veröffentlichen oder damit Geld verdienen. Insbesondere darfst du sie nicht im Internet, etwa auf einer Homepage, publizieren. Dies gilt auch für deine eigenen Arbeiten, die fremdes Material enthalten.
Das Urheberrecht erlaubt auch die sogenannte Privatkopie: Von einer Musik-CD oder einer Film-DVD, die du gekauft hast, darfst du für deinen persönlichen Gebrauch eine Kopie erstellen. Du darfst davon auch Kopien für Familienangehörige und enge Freunde herstellen. Es ist aber verboten, die Kopien darüber hinaus anderen Personen zu geben, sie zu verkaufen oder sie im Internet anzubieten. Dasselbe gilt auch für Musik- und Videodateien, die du online gekauft hast.

Übrigens: Die Privatkopien sind nicht ganz gratis. Beim Kauf eines leeren bespielbaren Datenträgers (CD-ROM, DVD, MP3-Player) bezahlen wir eine Gebühr, die von sogenannten Verwertungsgesellschaften an die Urheber verteilt wird.

Fairnessregel 2: In der Schule und privat darf ich fremde Texte, Bilder und andere Medien für meine Zwecke nutzen. Ich darf sie aber nicht veröffentlichen oder Geld damit verdienen.

Quellenangabe und Zitat

Wenn du in einer eigenen Arbeit fremde Texte, Bilder und Töne verwendest, sei dies aus Büchern, Zeitschriften, von CDs oder aus dem Internet, dann musst du immer angeben, woher sie stammen. Man nennt dies eine Quellenangabe.

Spaceshuttle Columbia beim Erstflug 1981 (http://de.wikipedia.org/wiki/Bild:Space_Shuttle_Columbia_launching.jpg; 7.9.2007)

Dazu gehört

- bei Büchern: Name und Vorname des Autors/der Autorin, Titel des Buches, Erscheinungsort und Erscheinungsjahr. Beispiel: *Gallenbacher, Jens: Abenteuer Informatik. München 2007.*
- bei Zeitschriften: Name und Vorname des Autors/der Autorin, Titel des Artikels, Name der Zeitschrift, Erscheinungsdatum. Beispiel: *Settele, Claude: Epidemie im Paradies. In: NZZ Folio, Februar 2007.*
- bei Quellen im Internet: genaue Adresse der Webseite und Datum, an dem die Quelle unter dieser Adresse zu finden war. Beispiel: Bild des Spaceshuttles aus dem Internet

Eine Textstelle, die wortwörtlich übernommen wird, bezeichnet man als Zitat. Ein Zitat dient dazu, eine Meinung oder eine Aussage zu belegen oder sich mit ihr kritisch auseinanderzusetzen.

Beispiele:
«Die Lehrer sind in der Cyberschule natürlich nur ein unnötiges Anhängsel. [...] Hat ein Schüler eine Frage, so kann er das neueste Online-Lexikon konsultieren, in einem Chatroom mitmachen oder ein E-Mail an einen Spezialisten schicken.» (Stoll, Clifford: LogOut. Frankfurt am Main 2001, S. 125)
«Second Life ist eine virtuelle Welt [...], die vollständig von ihren Bewohnern erschaffen und weiterentwickelt wird.» (http://secondlife.com/world/de/whatis/; 7.9.2007)

Ein Zitat muss klar als solches erkennbar sein:

1. Das Zitat beginnt mit einem Anführungszeichen und endet mit einem Schlusszeichen.
2. Nach dem Zitat folgt in Klammern die Quellenangabe, bei Büchern und Zeitschriften mit Angabe der Seitenzahl.
3. Wenn ein Text nicht vollständig zitiert wird, werden die Auslassungen mit Klammern und drei Punkten [...]gekennzeichnet.

Wenn jemand ein fremdes Werk oder Teile daraus verwendet und sie als sein eigenes Werk ausgibt, dann spricht man von einem Plagiat. Dies ist nichts anderes als Betrug. Mithilfe der Suchmaschinen im Internet lassen sich Plagiate aufdecken, indem man nach einer auffälligen Textstelle sucht. Meist findet man so die Quelle.

Fairnessregel 3: Bei fremden Texten, Bildern und anderen Medien gebe ich an, woher sie stammen. Keinesfalls gebe ich vor, sie selbst produziert zu haben.

Stopp dem «Kopieren und Einsetzen»!

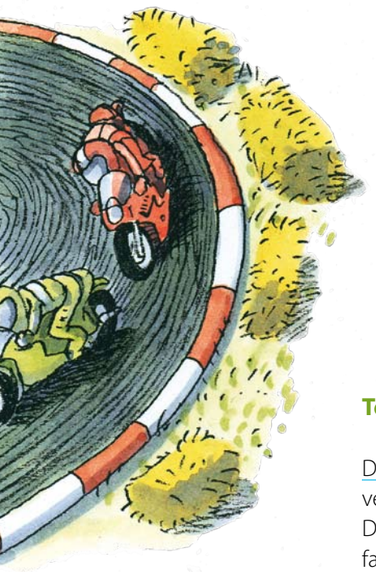
Im Internet nach Informationen zu suchen ist an sich eine gute Sache. Doch weil es so leicht ist, fremde Texte und Bilder aus dem Internet zu kopieren, ist die Versuchung gross, Texte zu übernehmen, ohne sie wirklich zu verstehen. Dabei lernst du aber nichts. Gewöhne dir deshalb an, fremde Texte genau zu lesen und mit eigenen Worten wiederzugeben. Nur wenn du sie auch wirklich verstehst, sollst du sie verwenden.
Übernimm fremde Texte nur dann wörtlich, wenn sie genau dem gewünschten Zweck entsprechen, wenn also eine sprachliche Überarbeitung eine reine Fingerübung wäre, die nichts zur Verbesserung der Verständlichkeit beiträgt.

Fairnessregel 4: Für meine Arbeiten übernehme ich fremde Texte und Bilder nur, wenn ich sie zu 100% verstehe und erklären kann. Meine Arbeiten bestehen überwiegend aus Eigenleistungen.

Lizenzierungsmodelle

Manche Menschen sind der Ansicht, dass die bestehenden Urheberrechte im Zeitalter des Internets den Austausch von Wissen und Ideen behindern, und suchen nach anderen rechtlichen Formen, um ihre Werke zu veröffentlichen. Deshalb gibt es im Internet Open-Content (freier Inhalt), d. h. Texte, Bilder und Tonwerke, die ohne Zahlung von Lizenzgebühren bearbeitet, weiterverbreitet und auch verkauft werden dürfen. Zu den erfolgreichsten Open-Content-Projekten zählt die Wikipedia, die von freiwilligen Autorinnen und Autoren verfasst wird und deren Inhalte mit Angabe der Quelle frei kopiert und verwendet werden dürfen.
Creative Commons (schöpferisches Allgemeingut) bietet als gemeinnützige Organisation spezielle Verträge an für Leute, die ihre Werke im Internet kostenlos veröffentlichen möchten, dabei aber ihr Urheberrecht behalten wollen. Die Urheber lassen zu, dass ihre Werke vervielfältigt und verbreitet werden, sofern ihr Name genannt wird. Zusätzlich können sie die kommerzielle Verwertung erlauben und die Bearbeitung ihrer Werke zulassen. Die verschiedenen Rechte werden mit einfachen Piktogrammen dargestellt (siehe Aufgabe «Creative Commons»).
Übrigens: Als Public Domain (öffentlicher Bereich) bezeichnet man frei verfügbare und kostenlose Inhalte, die nicht urheberrechtlich geschützt sind, weil der Urheber ganz auf sein Recht verzichtet oder weil die Schutzfrist abgelaufen ist. Sie beträgt 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers (50 Jahre im Fall von Software). Das Projekt Gutenberg stellt literarische Werke, deren Urheberrecht abgelaufen ist, im Internet gratis zur Verfügung (www.gutenberg.org; die deutsche Website: http//gutenberg.spiegel.de).

Software
Wie jedes andere Werk ist auch Software durch das Urheberrecht geschützt. Hier haben sich verschiedene Lizenzformen entwickelt:
- *Kommerzielle Software* muss gekauft werden; jede Weitergabe ist verboten, auch im privaten Rahmen. Einzig eine Sicherheitskopie ist erlaubt.
- *Shareware* kann in einer eingeschränkten oder zeitlich limitierten Version kostenlos genutzt und weitergegeben werden; die unlimitierte Vollversion hingegen ist kostenpflichtig.
- *Freeware* wird unentgeltlich zur Verfügung gestellt. Der Autor, die Autorin behält aber alle Rechte an der Software (etwa das Recht, die Software zu verkaufen).
- *Open-Source-Software* darf unentgeltlich beliebig genutzt und verbreitet werden. Neben der eigentlichen Software ist auch der Quelltext, d. h. der Programmcode, verfügbar. So kann und soll die Software verändert und verbessert werden. Open-Source-Software wird deshalb meist von vielen Menschen auf der ganzen Welt laufend weiterentwickelt. Bekannte Open-Source-Projekte sind der Browser Firefox und der Webserver Apache.



Technik

Digitale Daten lassen sich ohne Qualitätsverlust sehr leicht und billig kopieren. Dies ist aber nicht immer erwünscht. Verfahren zur digitalen Rechteverwaltung (Digital Rights Management, kurz DRM) verhindern, dass sich Musikstücke oder Filme ohne Berechtigung kopieren und abspielen lassen. Firmen können so Musikstücke, Filme, Klingeltöne usw. mit unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten und zu verschiedenen Preisen online anbieten.
Gemäss den Geschäftsbedingungen des Anbieters kann man beispielsweise einen Song bereits für wenige Rappen einmal als sogenannten Stream anhören. Für etwas mehr Geld darf man den Song herunterladen, ihn auf maximal fünf Computern abspielen, dreimal auf eine CD brennen und auf ein Abspielgerät eines bestimmten Herstellers übertragen. Weitere Kopien werden durch einen Kopierschutz verhindert.

Tipps

> Schaffe deine eigenen Texte, Bilder und Töne. Damit wirst du selbst zum Urheber und hast alle Rechte an deinen Werken. Du kannst sie dann anderen auch zur Verfügung stellen, etwa im Internet.
> Es ist nicht nötig, das Copyright-Zeichen © unter die eigene Arbeit zu setzen. Das Urheberrecht entsteht automatisch mit der Schaffung eines Werkes.
> Verwende für Webseiten nur eigene Bilder oder verwende «freie Inhalte», z. B. auf Wikimedia Commons (http://commons.wikimedia.org) oder auf Flickr (www.flickr.com/creati vecommons/).
> Bei Quellenangaben aus dem Internet kannst die Webadresse direkt aus der Adresszeile des Browsers kopieren und in deine Arbeit einsetzen.

Aufgaben

Creative Commons
Überlege dir, welche eigenen Werke (Texte, Fotos, Ton- und Videoaufnahmen) du der Öffentlichkeit im Internet zur Verfügung stellen würdest: Weshalb lässt du die Nutzung zu? Welche Einschränkungen sollen dabei gelten?
Du kannst dich an den Lizenztypen der Creative Commons orientieren:

Namensnennung: Dein Werk darf nur verwendet werden, wenn du als Urheber namentlich genannt wirst.

Keine Bearbeitung: Dein Werk darf nur weitergegeben, aber nicht bearbeitet oder verändert werden.

Keine kommerzielle Nutzung: Dein Werk darf nur verwendet (und bearbeitet) werden, wenn damit kein Geld verdient wird.

Text zitieren
Suche in der Wikipedia nach einem Thema, das dich interessiert. Kopiere die ersten drei Abschnitte des gefundenen Artikels und füge sie in ein Textdokument ein. Nun legst du fest, welchen Teil des Textes du wortwörtlich übernehmen willst, und kennzeichnest ihn als Zitat (max. zwei Sätze). Formuliere dann den Rest des Textes um. Gib zum Schluss die Quelle an.

Fallbeispiele
Wie beurteilt ihr das Verhalten der Personen in den folgenden Fällen? Begründet eure Antwort.

Fall A:
Aurel hat für seine Schlussarbeit das Thema Doping gewählt. Auf www.hausarbeiten.de findet er einen passenden Aufsatz dazu, für den die ursprüngliche Autorin offenbar eine gute Note erhalten hat. Für wenig Geld lädt er den Aufsatz herunter, stellt die Reihenfolge der Kapitel um und schreibt eine kurze Einleitung dazu. Nun gibt er «seine» Arbeit ab, ohne die Herkunft zu erwähnen. Schliesslich hat er ja für den Aufsatz bezahlt.

Fall B:
Die Klasse von Frau Meister stellt regelmässig kurze Radiosendungen als Podcasts ins Internet und nimmt dazu jeweils aktuelle Songs aus der Hitparade als Hintergrundmusik.

Fall C:
Die Schülerinnen und Schüler der Klasse von Lehrer Huber sind überrascht, als sie einige ihrer letzten Aufsätze auf der Schulhomepage finden. Als sie ihren Lehrer dazu fragen, sagt dieser stolz, er wolle in Zukunft immer die besten Arbeiten seiner Klasse so veröffentlichen.

Fall D:
Dragan hat zum Geburtstag von seinem Onkel eine CD seiner Lieblingsband erhalten. Am Computer brennt er von der CD zwei Kopien, eine für seinen Bruder und eine, die er seinem Freund Mirko schenkt.

Fall E:
Beurteilt das Verhalten von Stefan in der Einstiegssituation.

napster

Das grosse Geschäft
Napster erschien 1998 als erste Peer-to-Peer-Tauschbörse für MP3-Musikdateien im Internet. Die Napster-Software durchsuchte den Computer nach MP3-Dateien und stellte die Verbindung mit anderen Computern her, die dann direkt miteinander Musikdateien austauschen konnten. Allerdings benötigte Napster für diese Vermittlung einen zentralen Server. Dadurch konnte die Musikindustrie gegen Napster klagen, und schliesslich musste Napster abgeschaltet werden. Heute ist Napster ein legaler Onlineshop.
Der grosse Erfolg solcher Tauschbörsen setzte die Musikindustrie unter Druck und führte dazu, dass Onlinemusikshops entstanden, in denen man legal Musikstücke kaufen konnte. Der erfolgreichste dieser Shops, der Apple iTunes Store, startete 2003 in den USA und verkauft heute weltweit einige Millionen Songs – pro Tag.