

## **Innovation und Musik in den Zeiten des Copyrights**

Hausarbeit im Rahmen des Seminars:  
Copyright – das gefährliche Moment der Kopie  
Sommersemester 2003  
Dozentin: Mercedes Bunz

Michael Pletziger, Matrikel MG/990441  
michael.pletziger@medien.uni-weimar.de



## **1. Einleitung**

In der vorliegenden Hausarbeit werde ich darstellen, inwieweit geltende Copyright- und Urheberrechtsgesetze Innovation in der Musikbranche ausbremsen.

Ich werde untersuchen, wie Innovation entstehen könnte und inwieweit in der Computerprogrammierung erfolgreich angewandte Konzepte zum Rechtemanagement und der Lizenzierung auf die Musikbranche übertragbar sind. Inwieweit schlagen sie aus meiner Sicht mögliche Lösungsansätze für das Copyright-Dilemma vor?

## 2. Ausgangssituation

### 2.1. Innovation sucht man vergebens. Fast.

Wenn man das Radio einschaltet oder sich in einem Plattenladen umschaute, wird man von einem musikalischen Einheitsbrei überschwemmt. Die Musikindustrie handelt wie jeder andere Wirtschaftszweig auch – die Marktforschung findet heraus, was gewünscht wird, die Musikwirtschaft kommt diesen Wünschen nach. Als Mittel zum Zweck dienen dabei z.B. Castingshows – in Deutschland kommt man im Jahr 2003 kaum mehr um sie herum. *Deutschland sucht den Superstar*, *Popstars – The Battle*, *Starsearch*, *Fame Academy* und *Die Deutsche Stimme* haben alle eine Mission: neue „Acts“ hervorbringen, die dem Geschmack der Massen entsprechen. Wahrscheinlich ist das, was bei diesen ganzen Shows letztendlich herauskommt, aus genau diesem Grund ein einziger Einheitsbrei. Wenn man die Produzenten der neuen Stars fragt, was für Musik sie produzieren wollen, antworten sie nicht selten mit einem Vergleich. Man wolle den Star beispielsweise zum „deutschen Ricky Martin“ machen. Und der wiederum ist der amerikanische Abklatsch eines mexikanischen Stars. Innovation sucht man da vergebens.

Der Untergrund aber macht es vor: z.B. Bastard Pop, ein relativ neuer Trend in der Musik. Erste Beispiele für Bastard Pop sind ungefähr ein Jahr alt, kommen aus London. Mit Bastard Pop ist das Zusammenmischen zweier Songs gemeint – die Lyrics vom einen, die Musik des anderen, wodurch ein neuer, ganz anders klingender Song entsteht. Mittlerweile ist der Trend auch nach Deutschland gekommen. So hat ein Berliner DJ aus einem Song von Eminem und einem von Nena ein neues Stück gemacht – „Eminena“. Auf die Idee war er gekommen, weil seine Plattensammlung nicht nach dem Alphabet oder Musikrichtungen sondern nach Geschwindigkeiten sortiert ist. Sein Track wurde zum Hit, nicht zuletzt mit Hilfe von Filesharing-Börsen und schaffte es sogar ins Radio und bekam TV-Berichterstattung – obwohl die ursprünglichen Tracks nicht für das Zusammenmischen lizenziert sind.

Außer in Filesharing-Börsen sind solche Songs auf Whitelabels erhältlich: es handelt sich dabei um in kleiner Auflage gepresste Schallplatten, die ohne GEMA, Lizenzierung oder irgendwelche Rechteklärung einfach hergestellt und vertrieben werden. Für DJs, die immer wieder neues Material für Clubs und Diskos benötigen, sind diese Whitelabels unverzichtbar. Auf ihnen finden sich illegale Remixes – sogenannte Blends – oder Songs, bei denen nicht lizenzierte Samples verwendet wurden. Sie können eben nur auf Whitelabels in Umlauf gebracht werden, weil Samples zu teuer zu lizenzieren wären oder aber die Erlaubnis nie erteilt würde. Ihren Namen auf die

Platte schreiben können die Macher wiederum nicht, da sie sonst wegen der nicht geklärten Rechte zur Rechenschaft gezogen werden könnten. So werden sie also auch nicht als Talente entdeckt.

## 2.2. Innovation in der Realität

Im „echten“, großen Musikbusiness sieht es mit der Innovation allerdings anders aus. Nicht selten sind es Anwälte, sich um die Recht- oder Unrechtmäßigkeit eines innovativen Stücks Musik streiten. Ein deutsches Beispiel: Kinderzimmer Productions hatten 1994 auf ihrer ersten CD ein Sample der englischen Band „The Stranglers“, das sie nicht lizenziert hatten. Die CD der englischen Band war bei EMI erschienen, die nachträglich für die Lizenzierung so viel Geld haben wollten, dass Kinderzimmer Productions das Sample aus dem Lied nehmen mussten und die bereits gepressten CDs einstampften. Bei ihrer zweiten CD verwendeten sie ein Sample von Kate Bush, das sie lizenzieren wollten. Das wäre wieder bei der EMI gewesen, also ließen sie es gleich bleiben und strichen das Sample noch bevor die CD herauskam. Allerdings nicht ohne ihrem Unmut über dieses (un)freiwillige Zugeständnis in den Lyrics Luft zu machen.

Ein anderes, bekannteres Beispiel: Im Jahr 1990 veröffentlicht Negativland die Single „U2“ beim Label SST. Daraufhin verklagt Island Records (das Label der irischen Band U2) SST wegen Urheberrechtsverletzung. Es sei ein nicht lizenziertes Sample des U2-Songs „Still haven't found what I'm looking for“ verwendet worden. Außerdem sei die Single wegen des „U“ und der „2“ auf dem Cover mit einer U2-Single verwechselbar.

SST scheute ein Kräftemessen mit dem deutlich größeren Label Island Records und erwiderte die Klage nicht, sondern vernichtete die 13.000 frisch gepressten CDs und verklagte Negativland wegen der finanziellen Ausfälle, die aus dem Fall resultierten. Negativland – dem Bankrott nahe – gründeten ein eigenes Label, bei dem sie fortan eigene Musik und die ähnlich gesinnter Künstler veröffentlichten.<sup>1</sup> Außerdem kämpften sie im Internet unter der Adresse [www.negativland.com](http://www.negativland.com) weiter für die Rechtmäßigkeit ihrer Single. Sie beriefen dabei sich auf das Fair Use, nach dem ihre Single nicht hätte vom Markt genommen werden müssen.

---

<sup>1</sup> Joe Allen, „Academic Archives – Transformative Fair Use“ in Waxpoetics Ausgabe III, Seite 16; <http://www.negativland.com/bio.html>

Mit Fair Use ist folgendes gemeint: Der Begriff geht auf den amerikanischen Richter Joseph Story und einen Fall aus dem Jahr 1841 zurück: In diesem Fall entschied der Richter, dass ein neues Werk sich bei einem bestehenden bedienen darf, sofern es das bestehende nicht in Absatz und Profit beeinträchtigt und es nicht ersetzt – und sofern es das ursprüngliche Werk kritisiert, kommentiert oder parodiert bzw. Bildungszwecken dient. 1976 wurde Fair Use als Absatz 107 dem amerikanischen Copyright hinzugefügt.<sup>2</sup>

Fair Use soll den freien Informationsfluss sicherstellen – ein Künstler darf sich beim Schaffen eines neuen Werks bei bestehenden Werken bedienen, solange er sich an die Regeln des Fair Use hält.

Wie der obenstehende Fall jedoch zeigt, ist der Fair Use-Artikel keine wirkliche Hilfe: Die Bedingungen sind größtenteils realitätsfremd, teilweise nicht einfach genug oder gar nicht auf einen realen Fall eines neuen Werkes anwendbar, und ohne einen Rechtsbeistand ist es einem Künstler nicht möglich, dafür zu streiten, dass die eigenen Werke „fair“ sind.

Ein Beispiel dafür, dass Fair Use realitätsfremd ist: Man darf ein Sample benutzen, wenn es der Parodie, der Kritik bzw. einem Kommentar dient. Es werden wahrscheinlich in nahezu jedem Hip Hop-Song Samples eingesetzt, die wenigsten sind dagegen parodistisch oder kritisch zu dem Werk, das sie sampeln – auch wenn sie kritisch gegenüber gesellschaftlichen Themen sind. Oder aber es werden mehrere Werke als Quelle für ein neues verwendet, und damit müsste das neue Werk jede einzelne Quelle kritisieren, parodieren...

Bei der Frage, ob ein neues Werk das ursprüngliche in seinem derzeitigen oder einem zukünftigen Markt ersetzt, zeigt Fair Use seine schlechte Anwend- oder Überprüfbarkeit: wie will ich bei einer Veröffentlichung überprüfen, ob ein neues Werk ein bestehendes Werk in seinen zukünftigen Märkten ersetzt? Allein die Tatsache, dass z.B. Whitelabels in verschwindend geringen Auflagen erscheinen und man mit diesen

---

<sup>2</sup> U.S.-Copyright, Absatz 107, Quelle: <http://www4.law.cornell.edu/uscode/17/107.html>  
Sec. 107. – Limitations on exclusive rights: Fair use

Notwithstanding the provisions of sections 106 and 106A, the fair use of a copyrighted work, including such use by reproduction in copies or phonorecords or by any other means specified by that section, for purposes such as criticism, comment, news reporting, teaching (including multiple copies for classroom use), scholarship, or research, is not an infringement of copyright. In determining whether the use made of a work in any particular case is a fair use the factors to be considered shall include -

- (1) the purpose and character of the use, including whether such use is of a commercial nature or is for non-profit educational purposes;
- (2) the nature of the copyrighted work;
- (3) the amount and substantiality of the portion used in relation to the copyrighted work as a whole; and
- (4) the effect of the use upon the potential market for or value of the copyrighted work.

The fact that a work is unpublished shall not itself bar a finding of fair use if such finding is made upon consideration of all the above factors

kaum Geld verdienen kann, scheint nicht Beweis genug dafür zu sein, dass sie die ursprünglichen Titel in ihrem Markt ersetzen.

Negativland wurden ob ihres Falles zu großen Verfechtern des Fair Use. In einem Buch das sie veröffentlichten („Fair Use – The Story Of The Letter U And The Numeral 2“) ergänzen und vereinfachen sie die Regeln des Fair Use, so dass man an ihnen leichter ablesen kann, wie „fair“ ein neues Werk ist:

- Je weniger ein neues Werk ein bestehendes im Markt und in zukünftigen Märkten ablöst, desto fairer ist es.
- Je mehr das neue das alte Werk kommentiert, desto fairer ist es.
- Je weniger vom alten Werk wieder verwendet wird, desto fairer ist das Neue.
- Je unkommerzieller ein neues Werk ist, desto fairer ist es.
- Je transformativer das neue Werk ist, desto fairer ist es.

Der Begriff der Transformation hat auch wieder einen juristischen Ursprung. Er geht auf das Jahr 1990 und einen Artikel im Harvard Law Review zurück, in dem Richter Pierre L. Neval einen Passus aus der Fair Use Doktrin spezifiziert. In der Fair Use Doktrin wird von der Produktivität eines neuen Werkes gesprochen, Neval spezifiziert dies und definiert Transformation als eine „wertvolle“ Ergänzung eines bestehenden Werkes – wobei nicht ein Geldwert sondern eher ein ästhetischer, künstlerischer Wert oder eine neue Information, Einsicht oder Herangehensweise gemeint ist. Die Transformation kann sich in unterschiedlichen Formen ausdrücken: der Kritik oder der Parodie, des Zitats oder jeder anderen denkbaren künstlerischen Form.<sup>3</sup>

Diese Vereinfachung des Fair Use von Negativland ist allerdings nicht Gesetz sondern eher als ein Vorschlag zur Vereinfachung zu verstehen, wie man Fair Use im 21. Jahrhundert anwenden könnte.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Joe Allen, „Academic Archives – Transformative Fair Use“ in Waxpoetics Ausgabe III, Seite 17

<sup>4</sup> Joe Allen, „Academic Archives – Transformative Fair Use“ in Waxpoetics Ausgabe III, Seite 17

### 3. Innovation, aber wie?

Innovation kann man nicht provozieren. Man kann sie aber sehr wohl fördern. Wir laufen allerdings Gefahr, dass genau das Gegenteil passiert und Innovation in der Musik durch Copyright-Gesetze im Keim erstickt wird.

Ein Beispiel aus einem anderen Bereich, wie Innovation entstehen kann: Die größte kreative Bewegung in der Geschichte der Menschheit ist vielleicht das Internet – überall auf der Welt machen Menschen Homepages und nutzen die freien Möglichkeiten, die ihnen eingeräumt werden.

Diese freien Möglichkeiten basieren auf der einen Seite auf einer Grundphilosophie des Internets: Weil man die Nutzungsmöglichkeiten des Internets offen lassen wollte, wurde dem Netz selbst keine eigene Intelligenz gegeben. Das Netz selbst unterscheidet nicht, was es oder wer etwas macht. Die Intelligenz im Internet liegt nicht im Netz, sie ist an dessen Enden verlagert – bei den Anwendungen.<sup>5</sup> Dieses Prinzip – es wird „end-to-end argument“ genannt – war 1981, als es von den Netzwerktheoretiker Jerome Saltzer, David Clark und David P. Reed vorgestellt wurde, neu, denn bisher hatte man geglaubt, die Anwendung eines Computernetzes zu kennen und machte daher die Netze „intelligent“. Ein Beispiel für diese neue Philosophie: TCP/IP, das Internet-Protokoll, macht keinen Unterschied, ob es eine HTML-Seite an einen Browser liefert oder eine MP3-Datei an ein Filesharing-Programm.

Auf der anderen Seite basiert die kreative Bewegung im Internet auf einer weiteren Eigenschaft des Internet: Inhalte, Code und Technik sind die drei Schichten, aus denen das Netz besteht.<sup>6</sup> Sowohl der Zugang zum Code als auch der Zugang zur Technik sind frei.

Der Code des Internets ist in jeder Hinsicht frei, dadurch nämlich, dass die Protokolle und Programmiersprachen, die ich benötige, um mich mit dem Internet zu verbinden (allen voran das Internet-Protokoll, kurz IP) und um im Internet zu veröffentlichen (HTML als ein Beispiel) Public Domain sind und ich sie ohne Lizenzabgaben nutzen kann.

Die Technik ist frei, weil mit jedem Computer in Kombination mit einem Modem und einer Telefonleitung eine Internetverbindung aufgebaut werden kann. Niemandem kann der Zugang ins Internet verwehrt bleiben – auch wenn man keinen direkten Zugriff auf die eigentliche Netzwerktechnik hat. Gerade zu den heutigen Zeiten, in

---

<sup>5</sup> Lawrence Lessig, *The Future of Ideas*, S. 34

<sup>6</sup> ebd., S. 104 ff

denen es tausende Internet Service Provider gibt, die alle um Kunden werben, ist der Zugang zum Internet für alle in gleicher Weise möglich. Er ist zwar nicht kostenlos, aber das Wort „frei“ wird in diesem Zusammenhang nicht im Sinne von „kostenlos“ sondern im Sinne von „nicht kontrolliert“ verwendet.<sup>7</sup>

Lawrence Lessig beschreibt dieses Zusammenspiel aus Netzphilosophie und der des „frei“-seins der Technik und des Codes als den „Motor der Innovation“. Er warnt aber auch davor, dass eine Einschränkung jeder einzelnen dieser Faktoren zu einem Verlust an Kraft bedeutet – um bei der Metapher des Motors zu bleiben. So warnt er zum Beispiel davor, dem Internet entgegen der ursprünglichen Philosophie eine eigene Intelligenz zu verpassen. Intelligenz im Netz meint, dass der Service Provider Banner eines Mitbewerbers automatisch ausblendet oder dass er bestimmte Dienste ausbremst oder sogar verhindert – vielleicht weil ein Dienst kostenlos ist, der ISP jedoch selbst einen ähnlichen Dienst auch kostenpflichtig anbietet. Ermöglicht wird eine solche Manipulation durch intelligente Netzwerktechnik. Durch proprietäre Protokolle und Programmiersprachen wird zudem die Ebene des Codes zunehmend un-„frei“.<sup>8</sup>

Zurück zum Beispiel mit dem im Internet kreativ Schaffenden: Interesse an dem, was geschaffen wird, hat in den meisten Fällen nur ein kleiner, privater Kreis rund um den Schöpfer. Aber auch viele großen Innovationen, die das Internet zu dem gemacht haben, was es für uns jetzt ist, waren solche Innovationen von Einzelnen oder kleinen Gruppen – sowohl bei den Diensten (das WWW als einer der meistgenutzten Dienste des Internet, Webmail, Chat) als auch bei den Inhalten (z.B. die Datenbank mit Songtiteln CDDB).<sup>9</sup> Wie selbstverständlich werden diese einst innovativen Dienste und Inhalte heute genutzt und sind wiederum Anregung und Plattform für neue Innovationen. Auch wirtschaftlich sind die oben genannten Dienste nicht unwichtig, ich will hier nur Hotmail als Beispiel nennen, die durch ihren Basisdienst Webmail eine der am schnellsten wachsenden Online-Communities wurden.

Und wieder ganz zurück zum Thema der Hausarbeit: Heutzutage kann jeder, der einen PC, ein paar spezielle Musik-Programme und Internet zu Hause hat, rein theoretisch einen pressfertigen Musiktrack produzieren. Die Natur der digitalen Medien – z.B. die verlustfrei Kopie – und des Internets mit seinen schier unendlich zahlreichen Quellen bringen die Möglichkeiten mit. Eine ähnlich große kreative Bewegung wie die im Internet wäre vielleicht möglich. Die Musikverlage fürchten jedoch um ihren Ein-

---

<sup>7</sup> Lawrence Lessig, *The Future of Ideas*, S. 12

<sup>8</sup> ebd., S. 140

<sup>9</sup> ebd., S. 122 ff.

fluss und ihre Umsätze, daher stören und behindern sie alle Untergrundströmungen, die Innovation bedeuten könnten.

Die nötige Technik gibt es. Durch Open Source-Entwicklungen wie z.B. Audacity,<sup>10</sup> ein Samplingprogramm, ist diese Ebene „frei“. Mit dessen Dateiformat und freien Audio-codecs wie z.B. OGG<sup>11</sup> kann man auch die Ebene des Codes als teilweise „frei“ bezeichnen. Frei ist aber nicht die Ebene des Inhalts, der geschützt wird. Ganz im Gegenteil: durch Änderungen in den Urheberrechtsgesetzen wird diese Ebene eher unfreier, denn in dem Moment, in dem ich nicht einmal eine private Kopie eines Tracks bzw. einen Remix oder Sampling für mich selbst machen darf, hat der Inhalt gar keine „frei“-heit mehr. Er ist gefangen in seinem Kopierschutz, den ich nicht umgehen darf, ohne mich strafbar zu machen.

---

<sup>10</sup> <http://audacity.sourceforge.net>

<sup>11</sup> <http://www.vorbis.com>

#### **4. Die Gegenbewegung – Copyleft statt Copyright**

Der Bedarf für eine Öffnung des Urheberrechts ist erkannt worden – sowohl von Kreativen als auch von Fachleuten auf dem Gebiet des Urheberrechts. Ein Beispiel habe ich mit Negativland und ihrem Vorschlag zur Vereinfachung des Fair Use bereits im oberen Teil der Arbeit genannt.

Anders als es beim Fair Use ist, das nach Wunsch von Negativland jedem die Weiterverwendung einer Quelle gestatten würde, schlagen die folgenden Beispiele eine stufenweise Lizenzierung seitens des Urhebers vor. Aber ein Grundgedanke verbindet die verschiedenen Lizenzierungsmodelle: Nicht das Verbot, sondern die Erlaubnis zur Weiternutzung steht im Vordergrund.

##### **4.1. GNU General Public License (GPL) <sup>12</sup>**

Ursprünglich kommt die GNU GPL aus dem Bereich der Softwareprogrammierung – auch ein kreativer Bereich. Sie regelt, dass eine Software frei verwendet und weitergegeben sowie durch eigenen Programmcode erweitert werden darf. Man darf für den Service der Verbreitung des Codes sogar eine Gebühr erheben. Allerdings handelt es sich lediglich um ein Nutzungsrecht, Besitzer des Codes bleibt der Urheber. Eine wichtige Bedingung ist an die GPL geknüpft: wenn man selbst Code dazuprogrammiert, muss man auch diesen der GPL unterstellen, also auch die Weitergabe und Veränderung erlauben. Besitzer des neuen Codes bleibt dessen Urheber.

Die meiste Open Source Software ist unter dieser Lizenz veröffentlicht. Das prominenteste Beispiel ist wohl Linux, das durch die freie Benutz- und Erweiterbarkeit eine weltweite Verbreitung erreichte. Linux wird von Programmierern weltweit weiterentwickelt, sowohl in Form von Derivaten sowie von Programmen bzw. Ad-Ons für Linux. Der Programmcode wird unkompiliert weitergegeben, so dass er von jedem eingesehen und verändert bzw. erweitert werden kann. Ein wichtiger Vorteil des offenen Programmcode ist, dass er überprüfbar bleibt. Versteckte Kontroll- oder Zugriffsmöglichkeiten, wie sie proprietäre Software hat (Microsoft Windows als ein populäres Beispiel), gibt es nicht.

Problem bei der Anwendung der GPL auf andere kreative Bereiche ist, dass sie – anders als es bei der Programmierung ist – fertige Werke hervorbringen. Software kann immer wieder verbessert, erweitert, aktualisiert werden. Manche Künstler sehen ihr Werk jedoch als fertig und möchten nicht, dass verbessert, erweitert oder aktualisiert wird.

---

<sup>12</sup> <http://www.suse.de/de/private/support/licenses/gpl.html>

Mit der OML und der OCL versuchen zwei Lizenzmodelle eine Übertragung der GPL auf andere kreative Bereiche.

#### **4.1.1. Open Content – Open Publication License (OPL)<sup>13</sup>**

Open Content geht auf den Amerikaner David Wiley zurück. Die Lizenz unterscheidet sich kaum von der GPL: das Werk darf ganz oder in Teilen weiterverwendet werden, eine kommerziellen Nutzung wird erlaubt. Es werden nur Nutzungsrechte vergeben.

Veränderungen am Werk müssen dokumentiert werden. Außerdem hat der Autor eines Werkes durch Lizenzoptionen die Möglichkeit, bestimmte Nutzung auszuschließen. Zum einen kann er so der Substanziellen Veränderung seines Werkes, bei der über die Form des Werkes hinaus auch deren Inhalt verändert wird, widersprechen. Zum anderen kann der Autor eine kommerzielle Nutzung ausschließen.

David Wiley arbeitet nicht weiter an Open Content, da er sich den Creative Commons angeschlossen hat.

#### **4.1.1. Open Music License (OML)<sup>14</sup>**

Die Open Music License baut auf die OPL auf. Um den Lizenzierungswünschen eines Urhebers und den Besonderheiten bei der Lizenzgebung für Musik gerecht zu werden, hat man sich für eine stufenweise Lizenz entschieden: gekennzeichnet durch die Farben grün, gelb, rot und regenbogenfarben werden unterschiedliche Erlaubnisse zur Weiterverwendung und Veränderung eingeräumt. Grün, gelb und rot sind Standardlizenzen, deren Erlaubnisse festgelegt sind, bei der regenbogenfarbenen Lizenz kann sich der Urheber genau aussuchen, was er erlauben und was verbieten möchte. Die grüne Lizenz ähnelt der GPL: man darf das Werk für eine private wie auch für eine kommerzielle Nutzung nutzen und weiterverwenden. Die gelbe Lizenz schließt die kommerzielle Nutzung aus. Rot schließt zusätzlich die Veränderung des Werkes aus.

#### **4.2. Creative Commons und Creative Content<sup>15</sup>**

Die Creative Commons sind das Jüngste der neuen Lizenzierungsmodelle. Im Mai 2002 wurde es der Öffentlichkeit vorgestellt. Vordenker ist Lawrence Lessig. Neu bei den Creative Commons ist, dass sie über die Lizenz hinaus eine Onlineplattform anbieten, über die Kreativschaffende zusammengeführt werden. Wenn man ein Werk

---

<sup>13</sup> <http://opencontent.org/opl.shtml>

<sup>14</sup> <http://openmusic.linuxtag.org/showitem.php?item=209>

<sup>15</sup> <http://creativecommons.org>

hat, so kann man es dort registrieren. Das hat zwei Vorteile: zum einen kann die gültige Lizenz so immer wieder abgerufen werden, weil dem Werk ein Link zur Creative Commons Plattform anhängt. Zum anderen sind die Werke in der Datenbank von Creative Content, der dazugehörigen Austauschplattform, indizierbar, was das Zusammenführen von einem Schöpfer eines Werkes und demjenigen, der es weiterbenutzen möchte, erst ermöglicht. Ein Regisseur kann sich so quasi online auf die Suche nach einem Soundtrack für seinen Film machen, ein Musiker auf der Suche nach Samples ebenso. Erst diese Erweiterung schafft eine nötige Gemeinschaft unter den Künstlern, die unter einer so offenen Lizenz veröffentlichen – ohne die Plattform ist es sehr schwer, zu suchen und zu finden.

Die Lizenz selbst ist auch wieder stufenweise aufgebaut: über ein Formular kann der Autor Veränderungen bzw. bestimmte Nutzungen ausschließen und bekommt so die Lizenz, unter die er sein Werk stellen kann, ausgegeben. „Some rights are reserved“ lautet der Hinweis auf eine Creative Commons Lizenz. Zusätzlich zu diesem Hinweis werden die Werke – ähnlich wie bei der OML – über iconartigen Symbole gekennzeichnet, was wie geschützt ist.

Neu gegenüber den vorhergehenden Lizenzierungsmodellen ist der Bezug auf zeitgemäße Musikformen. So wird unter anderem Mitte Dezember 2003 eine neue Standardlizenz vorgestellt, die es erlaubt, Samples aus einem Werk zu verwenden. Im aktuellen Entwurf der Lizenz (23. Mai 2003), der in Zusammenarbeit mit den oben erwähnten Fair Use-Pionieren von Negativland entstanden ist, kann die Weitergabe eines Stückes in der Originalversion untersagt werden, das Samplen aber ist ausdrücklich erlaubt. Eine erste Sampling-Arbeit, die sich bei Stücken bedient, die der neuen Lizenz unterstehen, wird in einer Zusammenarbeit des Künstlers Gilberto Gil mit einer Hochschule in Brasilien entstehen und veröffentlicht werden.

## 5. Copyright vs. Urheberrecht

Zwischen Urheberrecht und Copyright muss man unterscheiden. Zwar nähert sich das Urheberrecht im Zuge der Zusammenführung Europas an das Copyright an, aber in ihren Begründungen sind sie verschieden.

### 5.1. Das Urheberrecht

Wie es der Name schon sagt: das Urheberrecht ist das Recht des Urhebers. Es sichert ihm für seine Lebenszeit plus 70 Jahre die Rechte an seinem Werk. Der Gesetzgeber geht dabei davon aus, dass zwischen dem Urheber und sein Werk ein „geistiges Band“ besteht, Urheberpersönlichkeitsrecht wird es genannt.<sup>16</sup> So ist der Urheber davor geschützt, dass ein Werk in einem Rahmen verwendet wird, den er selbst nicht wünscht.

50% seines Rechts darf der Urheber veräußern, zum Beispiel an den Musikverlag, der für die Verbreitung des Werkes sorgt. Wirtschaftlich fußt der Musikverlag auf die Rechteverwertung.<sup>17</sup> Der Urheber selbst hat aber immer Mitspracherecht, wo ein Werk aufgeführt oder verwendet wird. 70 Jahre nach dem Tod des Künstlers verfällt das Urheberrecht und das Werk geht in die Public Domain über und kann von jedem abgabefrei genutzt werden.

Geschützt ist jede denkbare Art von geistig schöpferischer Leistung – Text ebenso wie Musik, bildende Kunst, eine Internet-Datenbank oder eine Webgrafik. Wahrnehmbar muss die Leistung sein, die reine Idee zählt nicht.<sup>18</sup> Automatisch wird das Recht dem Urheber zugesprochen, er muss das Werk nicht besonders kennzeichnen oder eintragen. Das ©-Symbol ist demnach überflüssig.

Das Leistungsschutzrecht ergänzt das Urheberrecht: Während das Urheberrecht die Rechte des Urhebers am Werk schützt, ist es das Leistungsschutzrecht, das das Recht der Musiker, die bei der Einspielung oder der Aufführung eines Werkes beteiligt sind, schützt. Im Gegensatz zum Urheberrecht kann das Leistungsschutzrecht zu 100% veräußert werden, wie es auch gängige Praxis ist: die Studios bzw. Musikproduzenten kaufen für einen Pauschalbetrag das Leistungsschutzrecht ab.

### 5.2. Das Copyright

---

<sup>16</sup> Till Kreutzer, „Was ist eigentlich Urheberrecht“, in: brand eins 05/2002, Seite 139

<sup>17</sup> Detlef Diederichsen, „Zukunftsmusik“, in: Copyright – Musik im Internet, Seite 19

<sup>18</sup> Till Kreutzer, „Was ist eigentlich Urheberrecht“, in: brand eins 05/2002, Seite 139

Anders als beim Urheberrecht kann das Copyright sehrwohl zu 100% abgetreten werden. Populäres Beispiel ist ein Fall von James Brown, der den Schlagzeuteil seines legendären „Funkydrummer“ nicht selbst geschrieben hat, aber die Urheberrechte daran hält, also immer kassiert, wenn es gesampelt wird.

Der wichtigste Unterschied ist jedoch die Begründung des Copyright: „What is worth copying is worth protecting“ bringt es ein englischer Richter auf den Punkt.<sup>19</sup> Und so schützt das Copyright nicht die Persönlichkeitsrechte des Urhebers sondern lediglich die wirtschaftlichen Interessen des Rechteinhabers – und der ist im Normalfall bei einem Werk von wirtschaftlichem Interesse nicht der tatsächliche Urheber sondern ein Verlag oder eben James Brown.

Auch beim Copyright ist jede wahrgenommene, schöpferische Leistung automatisch geschützt. In Amerika gibt es unterschiedliche Geltungsdauern: Normalerweise 50 Jahre, 95 Jahre allerdings für ein Werk, das als Auftragsarbeit entstanden ist.<sup>20</sup> Eigentlich paradox, denn bei einer Auftragsarbeit liegen die Urheberrechte beim Auftraggeber, der mit der geistigen, schöpferischen Leistung gar nichts zu tun hat – nur dass er die Rechte mit dem Auftrag erwerben konnte. Ein weiterer Hinweis für eine Unterscheidung vom Urheberrecht.

---

<sup>19</sup> Till Kreuzer, „Was ist eigentlich Urheberrecht“, in: brand eins 05/2002, Seite 139

<sup>20</sup> Mercedes Bunz, Was ist was? Heute: Das Urheberrecht

## 6. These – Innovation ist möglich

Wie alle Untergrundentwicklungen zeigen, kann man Kreativität und Innovation in der Musik nicht verhindern sondern nur behindern. Die Musikindustrie hat ganz eindeutig Trends verpasst, auf die sie jetzt nicht mehr oder nur langsam reagieren kann. Allein die Tatsache, dass erst jetzt nach und nach die ersten legalen Downloadmöglichkeiten für Musik geschaffen werden, zeigt diese Langsamkeit beim Erkennen von Trends und die Reaktion auf sie. Großes Problem beim Auf-den-Weg-bringen solcher Downloads stellen allein die Urheberrechts- und Copyrightregelungen dar, die für jeden Shop, jedes Land, jedes Label neu geführt werden müssen. Den iTunes Shop von Apple<sup>21</sup> gibt es seit einem halben Jahr, allerdings nur in Amerika – für Europa befindet man sich in Rechteverhandlungen mit den Musikverlagen.

Unter anderem durch solche Copyrights versucht die Musikindustrie krampfhaft, die bestehenden Systeme zu erhalten und lässt sich zu wenig auf neue Konzepte ein. Dabei verschiebt sich die Innovation in den Untergrund, die Musikindustrie gibt ihren Einfluss auf Innovationen völlig auf. Talente, aus denen auch die Musikindustrie einen Nutzen ziehen könnte, werden nicht entdeckt.

Ich habe bereits im oberen Teil der Arbeit versucht, das Modell der verschiedenen Ebenen Inhalt/Code/Technik aus der Entwicklung der Innovation im Internet auf die Musik anzuwenden. Vielleicht muss man weitergehen und auch das andere Modell übertragen: die Intelligenz weg aus dem Netz, hin zu seinen Enden. Das würde übertragen bedeuten: das Netz, die Musikverlage, müssten ihre Intelligenz an die Enden abtreten. Kopierschutz, Digital Rights Management, Marktforschung, eigene Talentsuche wären solchen intelligenten Maßnahmen, die nicht mehr in den Aufgabenbereich eines Musikverlags gehörten. Die Musikindustrie als das IP-Protokoll der Musikwirtschaft – jedes Paket wird zugestellt, egal von wem zu wem und was drin ist! Die Intelligenz läge allein an den Enden des Netzes: bei den Künstlern auf der einen Seite, den Konsumenten auf der anderen. Und durch eine „frei“-heit der drei Ebenen Inhalt/Code/Technik hätte jeder die Möglichkeit, sowohl Künstler als auch Konsument zu sein.

Natürlich würde ein solches Modell einen totalen Machtverlust für die Musikverlage bedeuten, denn im Moment liegt ein großer Teil der Intelligenz im „Netz der Musik“ bei den Musikverlagen: sie finden heraus, was Konsumenten wünschen und produzieren nach ihrem Geschmack. Innovation bleibt dabei leider auf der Strecke. Der

---

<sup>21</sup> <http://www.apple.de>

Prozess der Schöpfung eines Musikstückes ähnelt bei den derzeitigen Strukturen eher der Produktions- denn einem Kreativen Prozess.

Viele der neuen Werke, die aus einer Erlaubnis zum Samplen resultieren würden, wären wahrscheinlich eh für die wenigsten von Interesse:

Die meisten privaten Homepages gefallen mir nicht, ich brauche die Information, die sie enthalten, nicht, ich werde sie nie besuchen. Ebenso interessiert mich der meiste Teil der Musik, der bei acidplanet angeboten wird, nicht. Noch kleiner wäre wahrscheinlich der Teil der Musik, die bei dem oben skizzierten Modell entstünde. Mich interessiert aber viel mehr das System, nach dem jeder seine kreativen Möglichkeiten ausschöpfen kann. Und mich interessiert, selbst kreativ werden zu können – zu dürfen.

Aber auch die Creative Commons sind bereits ein guter Schritt in die richtige Richtung: neue Formen werden berücksichtigt, die Lizenzen können stufenweise gestaltet werden und um die gesamte Plattform bildet sich eine Community von Künstlern, die hinter dem Gedanken der freien Inhalte stehen.

Nach der obenstehenden These, dass durch ein gesamples Werk kaum durch die neuen Werke ersetzt wird könnte die Musikindustrie, die an Innovationen Interesse hat, ihre Songs insgesamt unter die neue Sampling Lizenz der Creative Commons stellen, ohne einen großen finanziellen Schaden davonzutragen: für jede Nutzung über das Samplen hinaus müsste man sich auch weiterhin die Nutzungsrechte einkaufen. Nicht das gesamte Stück sondern immer nur ein Teil, ein Sample, dürfte frei genutzt werden.

Lawrence Lessig spricht in seinem Buch „The Future of Ideas“ die These aus, dass der Wert eines einzigartigen Werks – egal wie oft es benutzt, verwendet wird – nicht kleiner wird. Eher bietet es eine zusätzliche Verbreitung des Originals – das wäre ein klarer Vorteil für das selbige. Wer ein einzigartiges Werk geschaffen hat, bräuchte sich nach dieser Theorie keine Sorge um den Wert, den er geschaffen hat, zu machen.



## 7. Quellen

Allen, Joe; Academic Archive Volume III – Transformative Fair Use; in: Waxpoetics Issue 3, New York 2002, S. 15ff

Bunz, Mercedes; Free Willy – Die Open Source Debatte; in: de:Bug Nr. 35  
<http://www.de-bug.de/cgi-bin/debug.pl?what=show&part=texte&ID=1327>

Bunz, Mercedes; Open Music; in: Telepolis  
<http://www.telepolis.de/deutsch/special/wos/9811/1.html>

Bunz, Mercedes; Was ist was? Heute: Das Urheberrecht; in: de:Bug Nr. 60  
<http://www.de-bug.de/cgi-bin/debug.pl?what=show&part=texte&ID=2456>

Diederichsen, Detlef; Zukunftsmusik; in: Copyright – Musik im Internet, Reinhard Flender (Hrsg.), Kulturverlag Kadmos, Berlin 2001, S. 15ff

Frommel, Oliver; Wie frei ist freie Software wirklich?; in: Telepolis  
<http://www.telepolis.de/deutsch/special/copy/11995/1.html>

Kelley, Kevin; Die Zukunft der Musik; in: de:Bug Nr. 59  
<http://www.de-bug.de/cgi-bin/debug.pl?what=show&part=texte&ID=2398>

Kreutzer, Till; Was ist eigentlich Urheberrecht; in: brand eins 05/2002, S. 138f

Lessig, Lawrence; The Future Of Ideas – The Fate Of The Commons In A Connected World; Random House, New York 2001

Malotki, Max von; Copyright: Creative Commons; in: de:Bug Nr. 73  
<http://www.de-bug.de/cgi-bin/debug.pl?what=show&part=texte&ID=2999>

Metz, Moritz; Urheberrecht und Bundestag; in: de:Bug Nr. 67  
<http://www.de-bug.de/cgi-bin/debug.pl?what=show&part=texte&ID=2777>

Padberg, Jürgen; Das Recht auf Wissen; in: brand eins 06/2001, S. 142ff

Röttgers, Janko; Der Copyright-Dollar; in: Telepolis  
<http://www.telepolis.de/deutsch/special/copy/15005/1.html>

Röttgers, Janko; Naturschutzgebiete für geistiges Eigentum; in: Telepolis  
<http://www.telepolis.de/deutsch/inhalt/co/12566/1.html>

Stalder, Felix; Das Übermaß an Kontrolle; in: Telepolis  
<http://www.telepolis.de/deutsch/special/copy/11954/1.html>

--

Diskussionsrunde in der Sendung „Taktlos“, 04.08.2000 im Bayrischen Rundfunk; Thema: Geistiges Eigentum in Zeiten des Internets <http://www.nmz.de/taktlos/2000/taktooo8.shtml>

GPL – GNU General Public License <http://www.suse.de/de/private/support/licenses/gpl.html>

OPL – Open Publication License  
<http://opencontent.org/opl.shtml>

OML – Open Music License  
<http://openmusic.linuxtag.org/showitem.php?item=209>

Creative Commons  
<http://creativecommons.org>

<http://www.heise.de>

<http://www.negativland.com>

U.S. copyright  
<http://www4.law.cornell.edu>

Deutsches Urheberrecht  
<http://bundesrecht.juris.de/bundesrecht/urhg>