



2. April 2009

MUNICH GAMING 2009 vom 1. bis 3. April

Panel 1.6 Alles umsonst?

Strategien gegen die Onlinesoftwarepiraterie

Filesharing-Anbieter in der Pflicht

Entwickler, Publisher und Filesharing-Dienstleister müssen gemeinsam Lösungen entwickeln, mehr Sensibilität gegenüber dem Urheberrecht

München, 2. April 2009 – Kai Diekmann, BILD-Chefredakteur, hatte es unlängst als einen „Geburtsfehler des Internets“ bezeichnet, dass sich dort ganz selbstverständlich eine Mentalität der kostenlosen Selbstbedienung etabliert hätte. Unter dem Titel „Alles umsonst? Strategien gegen die Onlinesoftwarepiraterie“ beschäftigte sich auch ein Panel des diesjährigen Fachkongresses „Munich Gaming“ mit Problemen von Verletzungen des Urheberrechts im Internet.

Verschiedene Studien belegten, dass derzeit bis zu 70 % des Datenverkehrs, der in Deutschland über das Internet abgewickelt wird, durch Filesharing verursacht werde. So genannte Peer-to-Peer-Anwendungen, die über leistungsstarke Filehosting-Server entsprechender Dienstleister angeboten würden, hätten sich in den letzten Jahren explosionsartig vermehrt. Treiber seien dabei steigende Bandbreiten und Übertragungskapazitäten für Endanwender und eine stetig zunehmende Nachfrage nach großen Datenmengen, beispielsweise in Form von Videos oder digitalen Spielen gewesen. Die Dateien würden zwar zentral gehostet, über Tauschbörsen gelangten sie aber anschließend über Tausende Rechner zu individuellen Anwendern. Das Problem: Expertenschätzungen gehen davon aus, dass bis zu 80 % der zur Verfügung gestellten Dateien das Urheberrecht verletzen.

Bobby Chang, Managing Director RapidShare in Cham (Schweiz), sieht sich als Dienstleister und Anbieter entsprechender Serverkapazität nur begrenzt in der Pflicht, diese Urheberrechtsverletzungen zu verhindern. Den Konflikt zwischen den Rechten der Autoren und Produzenten bzw. dem Persönlichkeitsschutz könne und dürfe er nicht auflösen. Der Gesetzgeber verbiete ihm, gehostete Daten auf etwaige Urheberrechtsverletzungen hin gezielt zu durchsuchen und sie einem konkreten Kundenprofil zuzuordnen. Gleichwohl gäbe es offenkundige Anzeichen dafür, wenn Rechte Dritter tangiert seien, hier würden seine Mitarbeiter eingreifen und die Dateien löschen. Etwa 2 % der täglich gehosteten Dateien müssten auf diese Weise dauerhaft von den Servern entfernt werden.

Das Dilemma zwischen Urheberrecht und Datenschutz sei zwar auch Olaf Wolters, Geschäftsführer Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, bekannt, er erwarte aber von Filesharing-Anbietern mehr Initiative und eine verstärkte Kooperation mit den Entwicklern und Publishern von digitalen Spielen. „YouTube beweist im Moment, dass man die Rechteinhaber auch jetzt schon wirkungsvoll schützen kann. Seit Anfang der Woche werden

Musikvideos, deren Herkunft zweifelhaft ist, in diesem Videoportal nicht mehr zur Verfügung gestellt.“ Im Übrigen wundere er sich, dass der Gesetzgeber die Filesharing-Anbieter nicht stärker in die Verantwortung nimmt. Jeder Lagerbetreiber, mit denen diese Unternehmen durchaus vergleichbar sind, müsse doch auch wissen, welche Waren sein Haus durchliefen.

Dem stimmte auch Dr. Matthias Leonardy, CEO Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen, zu. Die aktuelle Rechtsprechung verpflichte RapidShare und andere zum sofortigen Handeln. Demnach seien die Anbieter in jedem Fall für den Inhalt und etwaige Verstöße gegen das Urheberrecht verantwortlich zu machen. Eine wirkungsvolle Lösung würde aber nur im Verbund aller Beteiligten – also auch der Regulierungsbehörden – gelingen. Eine solche Kooperation vermisse er bislang.

Die Politik müsse sich des Problems unverzüglich annehmen, forderte Martin Lorber, PR-Director Electronic Arts Deutschland. Bislang gäbe es noch zu viele Unklarheiten, die der Gesetzgeber regeln müsse. Vor allem müssten die teilweise widersprüchlichen Inhalte des Urheberrechts und des Telemediengesetzes harmonisiert werden. Eine Lösung sehe er beispielsweise in einem qualifizierten Anmeldeverfahren zur Nutzung der Filesharing-Angebote, die grundsätzlich sinnvoll seien. Es müsse aber gewährleistet sein, dass Klarname, E-Mail-Adresse und/oder eine Postadresse bei der Anmeldung abgefragt würden. Außerdem müsste den Nutzern verdeutlicht werden, dass er mit dem Upload von Daten auch die Verantwortung für die Beachtung der Rechte Dritter übernimmt und möglicherweise eine strafbare Handlung begeht.

In jedem Fall müsse die Frage des illegalen Kopierens und Verbreitens urheberrechtlich geschützter Werke, wie z. B. auch digitaler Spiele, unverzüglich und gemeinsam angegangen werden. Die Entwickler und Publisher könnten nie einen 100%igen Kopierschutz realisieren. Sie investierten dafür zwar viel Geld, wirksam werde der Schutz vor Onlinesoftwarepiraterie aber erst, wenn die Betreiber der Infrastruktur in Form von Fileshare-Servern auch ihrer Verantwortung nachkämen.

Dr. Leonardy: „Schon seit fünf Jahren schreiben Gesetze eine Verkehrssicherungspflicht auch für diese Anbieter vor. Wie sie den Schutz der Rechteinhaber umsetzen, bleibt ihnen überlassen. Ich würde mir an dieser Stelle zwar eine noch größere Sensibilität des Gesetzgebers beim Urheberrecht wünschen, die Beispiele eBay oder Amazon zeigen aber, dass es bereits heute wirkungsvolle Best Practice Beispiele gibt.“

Weitere Informationen unter www.munich-gaming.com.