

Geleitwort

Selbst wenn die Bezeichnung des Urheberrechts als „Magna Charta der Informationsgesellschaft“ (*Thomas Hoeren*, MMR 2000, 3) plakativ überzogen sein mag, ist unübersehbar, dass dieses Rechtsgebiet, das lange Zeit ein Nischendasein als Spezialistenmaterie fristete, inzwischen wesentliche Bereiche unseres Alltags bestimmt.

Seit seinen Anfängen war das Urheberrecht um einen gerechten Ausgleich zwischen den Interessen der Urheber, also der geistig-schöpferisch Tätigen, und der Werkverwerter bemüht. Immer wieder wurde die hierbei erzielte Balance durch technische Fortschritte, insbesondere auf den Gebieten der Reproduktions- und Kommunikationstechniken, gestört, sodass sie der Gesetzgeber durch die Ausdehnung urheberrechtlicher Exklusivrechte oder die Normierung von Schrankenbestimmungen aufs Neue finden musste. Die Dynamik dieses Prozesses beschleunigte sich enorm durch die Entwicklung der Digitaltechnik. Die vernachlässigbaren Kosten für dem Original in qualitativer Hinsicht nicht nachstehende Kopien verleihen urheberrechtlich geschützten Werken eine potentielle Ubiquität, welche ein Marktversagen bewirken und die Interessen der Urheber massiv beeinträchtigen kann. Andererseits erfordert nun selbst der bloße Werkgenuss Handlungen, die prinzipiell dem Urheber vorbehalten sind.

Die Komplexität des anzustrebenden Interessenausgleichs erhöhte sich dabei ganz wesentlich durch den Umstand, dass es nunmehr vier Gruppen von Interessenträgern, nämlich – neben den Urhebern und den Werkverwertern – auch die Verbraucher (im Sinne von Werkrezipienten) und die Gerätehersteller, zu berücksichtigen gilt. Geradezu dramatisch spitzte sich die Situation schließlich durch die Erfolgsgeschichte des Internets, insbesondere des WWW, zu. Vor allem der mit dem Schlagwort „Web 2.0“ bezeichnete Umstand, dass es jedem Benutzer ohne nennenswerten Aufwand möglich ist, nicht nur passiv zu rezipieren, sondern aktiv Inhalte beizutragen und zu veröffentlichen, führte das Urheberrecht in eine veritable Krise.

In Umsetzung internationaler Vorgaben, welche die Interessen der Werkverwerter in den Vordergrund stellten und jene der Verbraucher vernachlässigten, büßte auch das nationale Urheberrecht immer mehr von seiner ausgleichenden Funktion ein. Zu den hinlänglich bekannten Folgen dieser Entwicklung zählt u. a. die massenhafte Kriminalisierung der Benutzer sog. Filesharing-Systeme. Um Größenordnungen besorgniserregender ist es jedoch, dass das kommunikative und kreative Potential des Web 2.0

daran zu ersticken droht, dass so gut wie jede Verwendung fremder Werke oder Werkteile der Zustimmung des Urhebers oder des sonstigen Rechtsinhabers bedarf.

Lawrence Lessig (Free Culture [2006], S. 53 ff.) illustriert die möglicherweise verheerenden Folgen dieser Entwicklung eindrücklich, indem er die Freiheit früherer Generationen, Materialien und Anregungen aus ihrer Umgebung und Alltagswelt (z.B. Blätter und Tannenzapfen bei einem Waldspaziergang) aufzunehmen und kreativ zu verarbeiten, damit kontrastiert, dass „Digital Natives“ von den vielfältigen Anregungen, die sie in ihrer digitalen Umwelt erhalten, ohne explizite Zustimmung nichts verwenden dürfen. Für einen kreativen „Remix“ oder „Mashup“, also für die typischen Ausdrucks- und Kommunikationsformen im Web 2.0, lässt das geltende Urheberrecht wenig Raum.

Hier setzt *Gregor Völtz* an, indem er das in § 15 Abs. 3 S. 2 UrhG niedergelegte Konzept der „Öffentlichkeit“ kritisch durchleuchtet und neue Abgrenzungskriterien entwickelt, welche die Besonderheiten des Web 2.0 angemessen berücksichtigen. Seine Dissertation behandelt damit ein hochaktuelles Thema von enormer praktischer Relevanz. Sie ist dazu angetan, der gegenwärtigen Diskussion um einen „dritten Korb“ der Reform des deutschen Urheberrechts Impulse zu verleihen, öffnet aber auch darüber hinaus den Blick auf kreative Optionen für einen gerechten und effizienten Ausgleich zwischen den „Stakeholders“ der wissensbasierten Gesellschaft.

Als Betreuer und Wegbeleiter der vorliegenden Arbeit wünsche ich ihren Lesern eine anregende Lektüre.

Walter Blocher