

New Code - New Law Oder doch eher neue Geschäftsmodelle für urheberrechtsrelevante elektronische Güter?

Rainer Kuhlen

Universität Konstanz

Fachbereich Informatik und Informationswissenschaft



Gesellschaften, die mehr Energie darauf verwenden, sich um die Verwertung von bestehendem Wissen und Information zu kümmern bzw. um die Sicherung von Verwertungsansprüchen, als auf die Rahmenbedingungen, die die Produktion von neuem Wissen begünstigen, sind in einer ökonomischen, wissenschaftlichen, politischen, kulturellen und gesellschaftlichen Abwärtsentwicklung.

These

Anders formuliert: je freizügiger der Umgang mit Wissen und Information jedweder medialer Art gestaltet werden kann

desto höher ist

- der Innovationsgrad der Wirtschaft,
- der Inventionsgrad der Wissenschaft,
- der Demokratisierungs- und Transparenzgrad des politischen Systems

und desto höher

- die Chance des Erhalts kultureller Vielfalt als Bedingung für Entwicklung
- für jeden einzelnen die Chance, sein Leben selbstbestimmt und informationell autonom zu organisieren.

Inhalt

- Napsterisierung und Venterisierung – Formen des Umgangs mit Wissen und Information
- Klassische Modelle – Was hat sich geändert?
- Prinzipien elektronischer Märkte
- DRM - Kontroll- und Abrechnungsmodelle im Lizenzierungsparadigma
- Politische Zielvorgaben – in Richtung URM
- Konsequenzen: Geschäftsmodelle

Formen des Umgangs mit Wissen und Information

Aufgeschreckt durch spektakuläre Vorgänge wie die **Napsterisierung von Wissen** einerseits bzw. die **Venterisierung von Wissen** andererseits rückt die Frage, wie in elektronischen Räumen mit Wissen und Information umzugehen sei, ins Zentrum der Öffentlichkeit.

Die Diskussion dieser Frage soll Bausteine einer künftigen **politischen Ökonomie des Wissens** unter den Bedingungen seiner Repräsentation in elektronischen Informationsprodukt und ihrer Verteilung **in globalen Netzwerken** liefern.

Napsterisierung und Venterisierung

Napsterisierung

synonym mit Piraterie

oder

ein elektronischen Räumen angemessenes

neues Organisationsmodell



Venterisierung

legal und moralisch abgesicherte Form der
Kommodifizierung von Wissen und Information

oder

innovationsfeindliche oder sogar unethische
künstliche Verknappung von
Wissen und Information in an sich freien
elektronischen Räumen des Internet

Prinzipien klassischer Organisationsmodelle für den Umgang mit Wissen und Information

Die Balance zwischen privatem und öffentlichem Interesse war lange Zeit im analogen Medium gewährleistet, zum einen durch **Geschäfts- und Organisationsmodelle**, die weitgehend eine korrekte Abwicklung der Verwertungsansprüche garantierten, und zum andern durch das Instrument der Sicherung des geistigen Eigentums über juristische Kodifizierung in **Urheber- bzw. Copyrightgesetzgebungen**.

Prinzipien klassischer Organisationsmodelle für den Umgang mit Wissen und Information

Das klassische Geschäftsmodell beruhte auf dem Zusammenspiel von Urheber, Verwerter/Produzenten, Verwertungsgesellschaften, Retailer, Mittler und Endnutzern.

Prinzipien waren

Kauf, Erwerb von physischen Produkten, Fair use, Privatkopie, Schranken der Verwertung, Life event, Ausleihen, Pauschalieren

Professionelle Märkte: Urheber, Verlage, Druck, Buchhandel, Media-Handel, Videotheken, Bibliotheken

Was hat sich geändert?

- Tendenziell vollständige Digitalisierung aller Wissens- und Informationsobjekte
- Beliebige Vermehrbarkeit der Objekte ohne Verlust der Qualität der Originale
- Globalisierung der Verteil- und Zugriffsmärkte
- kein Kauf mehr, sondern Lizenzierung, Pricing for information
- keine einfache Kontrolle der Kopien und des Verleihens
- Notwendigkeit von Verknappung/Kontrolle über technische Maßnahmen
- Anpassung der rechtlichen Rahmenbedingungen, Ausdehnung des Begriffs des geistigen Eigentums auf digitale Produkte

Informationskriege

Piraterie

Napster und die Folgen



Music Piracy Level

Domestic music piracy levels around the world in 2001 (units)

	Over 50%	25-50%	10-25%	Less than 10%
NORTH AMERICA				Canada USA
EUROPE	Bulgaria CIS (other) Estonia Greece Latvia Lithuania Romania Russia Ukraine	Cyprus Czech Republic Italy Poland Slovakia Spain	Croatia Finland Hungary Netherlands Slovenia Turkey	Austria Belgium Denmark France Germany Iceland Ireland Norway Portugal Sweden Switzerland UK
ASIA	China Indonesia Malaysia Pakistan	India Philippines Taiwan Thailand	Hong Kong Singapore South Korea	Japan
LATIN AMERICA	Bolivia Brazil Central America Colombia Equador Mexico Paraguay Peru Venezuela	Argentina Chile Uruguay		
AUSTRALASIA				Australia New Zealand
MIDDLE EAST	Egypt	Israel Kuwait Lebanon Saudi Arabia	Bahrain Oman Qatar	UAE
AFRICA	Kenya Nigeria		Ghana South Africa Zimbabwe	

Anpassung des Rechts

- TRIPS (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights) im Rahmen der WTO/GATT-Uruguay Runde 1994
- WIPO-Verträge: WIPO Copyright Treaty (WCT) und WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT) 1996
- DMCA (Digital Millennium Copyright Act) 1998
- EU Richtlinie 2001/29/EG zur Copyright-/Urheberrechtsanpassung in Europa
- Nationale Anpassung (Referentenentwurf in Deutschland)

Individualisierte Kontroll- und Abrechnungsverfahren zur
Sicherung von Ansprüchen aus geistigem Eigentum bzw. von
Verwertungsinteressen

entsprechen den allgemein sich durchsetzenden Prinzipien
elektronischer Märkte entsprechen, wie

Lizenzierung (anstatt Kauf) und
Preisgestaltung nach Nutzung (*Pricing for information, Pay-
per-use*).

Prinzipien elektronischer Märkte

Individualisierte Kontroll- und Abrechnungsverfahren sind auf elektronischen Märkten, auch der Fachkommunikation, seit langem als *Pay-per-use* eingeführt, z.B. bei der

Nutzung von **Online-Datenbanken** aus Fachinformationssystemen
Bereitstellung von elektronischen Volltexten/Artikeln aus **E-Journals** (z.B. **Subito**-Dienst in der Wissenschaft oder **CrossRef-Dienste der Verlage** -

<http://www.crossref.org/>

oder ganzen **eBooks** der Verlage (Beispiel eVerlage -

<http://www.everlage.de/>

Kontroll- und Abrechnungsmodelle im Lizenzierungsparadigma

DRM – Funktionen

- DRM regelt die Abrechnung bzw. legt die **faktischen Nutzung** elektronischer Wissens- und Informationsprodukte fest (im Sinne des **Digital Asset Management** sowohl der Inhalte als auch ihrer Metastrukturen).
- DRM überprüft in festlegbarem Umfang die **Identität** der Akteure des Handels und die **Authentizität** der Transaktionen und Produkte.
- DRM regelt **Verschlüsselungs- und Entschlüsselungsverfahren** und teilt Passwörter bzw. andere Zugriffslegitimationen für zukünftige Nutzung zu.

DRM – Funktionen

- DRM kann darüber hinaus die Rechte an der **konkreten Nutzung** festlegen, z.B. nur die Nutzung/das Lesen/Hören/Sehen zulassen, nicht aber das Speichern oder Ausdrucken, die Anzahl der ermöglichten Kopien oder die Speicherrechte.
- DRM kann auch die **Dauer und den Umfang** der Nutzung bestimmen, ebenso den Umfang der Weitergaberechte (**Superdistribution**) und die Inanspruchnahme von weiterführenden Informationen und Diensten,

DRM – Kritik Civil Society

- **Die Sorge über DRM- und ähnlichen Verfahren zur Kontrolle und Abrechnung elektronischer Produkte muss ernst genommen werden**

Die positiven Einschätzungen der Informationswirtschaft und der Anbieter bezüglich individualisierter Kontroll- und Abrechnungsverfahren in Formen von Digital Rights Management (DRM) nicht durchgängig von Seiten von Organisationen aus der „Civil Society“ geteilt.

Aus letzterer Sicht wird DRM häufig als eine Art **Kulturrevolution im Sinne von Dystopie** bezeichnet, in der bürgerlichen Freiheitsrechte und bisherige Informationsrechte in elektronischen Räumen ein geschränkt werden könnten.

Allerdings wird durchgängig die Notwendigkeit von Experimentierspielraum eingeräumt

DRM – Kritik aus der Wissenschaft

Von Seiten der **Wissenschaft** (viele Informatiker, Informations- und Wirtschaftswissenschaftler) werden Fragen an den Einsatz von DRM-Verfahren gestellt

- Können DRM-Verfahren so sicher entwickelt werden, dass die durch DRM angestrebten Ziele wirklich erreicht werden? **Grundsätzliche Softwareproblematik**
- Wie kann Akzeptanz und Vertrauen beim Einsatz von DRM-Verfahren von Seiten der Kunden gesichert werden? **Notwendigkeit von Vertrauensmanagement**
- Wie kann transparent kontrolliert werden, dass Rechtsvorschriften, wie Datenschutzbestimmungen/Privacy, eingehalten werden? **Rechtssicherheit**
- Ist durchgehende Kontrolle für intellektuelle Produkte nicht innovations-/fortschrittshemmend? **Innovationssicherung für Wirtschaft**

Auch hier wird die Notwendigkeit von Experimentierspielraum eingeräumt

Individuelle Abrechnung -- Marktforschung

Aus der Sicht von Marktforschungsinstituten werden Anregungen an die

Downloads Save The Music Business



Labels are in trouble, and it's not from file sharing. To tap into \$2 billion in new revenues, they must let people find, copy, and pay for music on their own terms.

[VIEW VIDEO](#) [DOWNLOAD MP3](#)

by [Josh Bernoff](#) with Chris Charron, Sadaf Roshan, Jennifer Parr, Greg Flemming

MARKET OVERVIEW

- 31% of consumers download music and burn CDs often.
- These frequent digital music users buy 36% of all CDs.

Price: US\$495.00

[BUY](#)

Length: 12 pages

Key Figures & Data:

Forecast: US Digital Music Users And Downloads, 2002 To 2007

What are key figures & data?

Industries covered:

Music

View key features of a Forrester report.

Individuelle Abrechnung -- Marktforschung

Nach eine Studien von **Yankee Group** (14.8.2002) muss die Musikindustrie folgende Bedingungen erfüllen, um im Online Geschäft erfolgreich zu sein

(Quelle: http://www.yankeegroup.com/public/news_releases/news_release_detail.jsp?ID=PressReleases/news_08142002_mes.htm)

Availability: Music services must offer content from all five major labels as well as the majority of independent labels.

Ownership: Consumers do not want to rent music. If they pay for it, they want to be able to mix it, burn it, copy it, and retain ownership even if they choose to discontinue subscribing to a service.

Portability: Downloaded files must be playable on different devices in the home, at work, and when mobile.

Exclusivity: Legitimate music services must differentiate themselves from unlicensed services with unique content and services.

Digital Rights Management (DRM): Consumers want to share music, and they will find a way to do so, thereby defeating all realistic DRM capabilities.

(Politische) Zielvorgaben für DRM



Keine Kommodifizierung von Wissen – Privacy - Inhalte

DRM darf sich keinesfalls zu einem Instrument der vollständigen **Kommodifizierung** von Wissen selbst, mit einhergehender Kontrolle, entwickeln.

Entscheidend ist, ob bei einem flächendeckenden Einsatz von DRM Grundwerte des **Fair Use**, der **Anonymität**, **Vertraulichkeit/Privacy** beim Umgang mit Wissensobjekten gesichert bleiben können und vor allem, ob verhindert werden kann, dass durch DRM quasi durch die Hintertür eine **Kontrolle der Inhalte** selber geschehen wird.

DRM: Markt, Modelle, Nutzerautonome Systeme

Entwicklung und Einsatz von DRM soll **dem Markt (Anbieter und Nutzer)** **überlassen** bleiben, wobei DRM-Technologie auch in der Verfügung der Urheber selber und der Endnutzer stehen sollte – mit Präferenz für **nutzerautonome DRM-Systeme**, vergleichbar solchen beim Einsatz von **Filtertechniken**.

Innovativ werden DRM-Verfahren allerdings nur, wenn sie in entsprechende, elektronischen Räumen angemessene **Geschäftsmodelle** eingebettet sind

Individualisierte Abrechnungsverfahren können in Zukunft möglicherweise von den **Urhebern selber** organisiert werden

DRM: Nutzerautonome Systeme

Der Staat sollte aber **sanft regulierend** den Einsatz von DRM steuern, z.B.

- **durch eine über Zielvorgaben gesteuerte Lizenzierung** von DRM-Anwendern
- durch laufende **Qualitäts-Kontrolle** (Auditing) durch neutrale Instanzen
- durch Festlegen über Konsens, was **als Public Domain (Commons)**, als öffentliches Gut der Lizenzierungsnutzung und damit dem DRM entzogen sein soll.

DRM: Politische Zielvorgaben

Zu den **Zielvorgaben für eine DRM-Lizenzierung** gehört die Einbeziehung eines **User Rights Management** in das allgemeine Digital Rights Management, z.B. zur Sicherung

- von **freiem Zugang** zu den Wissensressourcen, z.B. in Wissenschaft, Medien und Politik
- von berechtigter **Privatkopie, berechtigtem Privatgebrauch** und
- zur Wahrung von **Privacy-Grundwerten (Anonymität der Nutzung)**.

URM kann sich zum **Erfolgsfaktor** bei der Nutzung von kommerziellen Verwertung von Informations- und Wissensprodukten entwickeln, da nur so Akzeptanz gesichert werden kann.

DRM – Rights Locker Konzept als technische Möglichkeit eines URM (nach Digital World Services)

- Nach dem Erwerb eines digitalen Produktes (besser: nach Erwerb einer Lizenzierungsvereinbarung über ein Zugangsrecht) wird im RightsLocker eine Kopie dieses Rechts gespeichert und ist dann universell vom Lizenzenten abrufbar
- Zugang von verschiedensten Endgeräten (PC, PDA, Handy ...)
- Privat- und Backupkopien
- Fair Use auch Verleihkonzept
- Content Roaming: von überall Zugriff

Konsequenzen



Welche Optionen?

Es wird **keinen Informationsfrieden** geben, wenn bestehende Urheberrechts-/Copyrights- bzw. Urheberrechtsverwertungsregelungen, für die es in der „alten“ Informationswirtschaft einen breiten Konsens gegeben hat, auf den Umgang mit Wissen und Information in elektronischen Räumen einfach übertragen werden.

Weder die **Verschärfung der bisherigen Schutzrechte noch eine Verschärfung der DRM-Technologie** sind dauerhaft eine Lösung. Und erst recht ist es keine Lösung, wenn bestimmte nationale Gesetzgebungen, wie das DMCA in den USA, den globalen Informationsmärkten übergestülpt werden.

Es sind ganz neue Wege zur **Lösung der Copyright-/Urheberrechtsfrage** im digitalen Medium nötig, die dem Rechnung tragen können, dass einerseits **mit Informationsprodukten Geld verdient** werden kann, andererseits die **freie Nutzung von Information** unter fairen Bedingungen weiterhin gestatten.

Optionen

Es wird **keinen Informationsfrieden** geben, wenn keine neuen Geschäfts- und Organisationsmodelle entwickelt werden, auf deren Grundlage investitionsintensive Mehrwertleistungen zur Erstellung und zum Vertrieb von Informationsprodukten zu einem befriedigendem Return of Investment und entsprechenden Gewinn ermöglichenden Einnahmen führen können.

Diese neuen Geschäfts- und Organisationsmodelle werden sich nicht auf eine **künstliche Verknappung der Güter Wissen und Information** abstützen können – ganz im Gegenteil, es ist zu erwarten, dass Märkte umso größer und wirtschaftliches Handeln mit Wissen und Information umso erfolgreicher sein werden, **je offener, freizügiger und flexibler die Nutzung von Wissen und Information** betrieben werden kann

Geschäftsmodelle in elektronischen Räumen



Die „**Todsünde**“ beim Übergang von analogen zu digitalen Produktions-, Darstellungs- und Verteilformen von Wissen und Information besteht in einer **einfachen 1:1-Abbildung** der Gepflogenheiten aus der **analogen Welt in die digitalen Räume**,

auch wenn dies zuweilen mit der schrittweisen Gewöhnung an die neuen medialen Produkte begründet wird.

Besonders „tödlich“ ist die **einfache Übertragung in der Informationswirtschaft,**

wenn bisherige, auf proprietäre Aneignung und Verwertung abzielende Geschäfts- und Organisationsmodelle für Wissen und Information auf die neuen digitalen medialen Umgebungen übertragen werden,

in denen die bisherigen **Transaktionskosten** für Produktion und Vertrieb drastisch gesenkt werden können (wobei allerdings neue Transaktionskosten hinzukommen).

Geschäfts- und Organisationsmodelle in digitalen Räumen

Anstatt die ansatzweise deutlich werdenden neue Modelle des Information Sharing, des Peer-to-Peer-Austausches und des **User Rights Management** als „Piraterie“ zu kriminalisieren,

sollte die „**Napsterisierung von Wissen**“ als **Potenzial für genuine Geschäfts- und Organisationsmodelle** in digitalen Räumen aufgegriffen werden.

Beispiele

Ziele (nicht nur in der Wissenschaft):

jedes Stück Wissen
für jeden
zu jeder Zeit
von jedem Ort
zu fairen Bedingungen

Prinzipien:

Direkt-/Eigenpublikation
Rücknahme der kommerziellen
Mittler
Information Sharing
Peer-to-Peer
Pricing for Information
Wissensauktionen

Geschäfts- und Organisationsmodelle in digitalen Räumen

Bertelsmannisierung von Napster (Buchklubidee) als File-Sharing

Pauschalierung mit und ohne DRM

Crediting-Modelle – Leistung gegen Beanspruchung

Kompensationsmodelle – im Benefitting-Ansatz

Mehrwertmodelle – Basis umsonst, Mehrwertleistungen
abgerechnet

Subskriptions-/Auktionsmodell - E-Bay

Partitionierende Verwertungsmodelle (Süd-Nord, Ausbildung-
Handel)

**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit**



the free network project

liberty through technology

Front Page

Explorers

- What is Freenet
- Donate!
- People
- Publicity
- Philosophy
- Translations

Users

- Download
- ScreenShots
- Documentation
- FAQ
- Third Party Tools
- Report Bug
- Mailing Lists
- Freenet Nodes

Authors

- Publishing

What is Freenet?

Freenet is a large-scale peer-to-peer network which pools the power of member computers around the world to create a massive virtual information store open to anyone to freely publish or view information of all kinds. Freenet is:

- Highly survivable: All internal processes are completely anonymized and decentralized across the global network, making it virtually impossible for an attacker to destroy information or take control of the system.
- Private: Freenet makes it extremely difficult for anyone to spy on the information that you are viewing, publishing, or storing.
- Secure: Information stored in Freenet is protected by strong cryptography against malicious tampering or counterfeiting.
- Efficient: Freenet dynamically replicates and relocates information in response to demand to provide efficient service and minimal bandwidth usage regardless of load. Significantly, Freenet generally requires $\log(n)$ time to retrieve a piece of information in a network of size n .

Freenet ist eine komplexe P2P-Infrastruktur, auf der zahlreiche Anwendungskategorien aufsetzen; das Spektrum ist dabei nicht auf File Sharing begrenzt.

Login: Password:

account info

Sign up for a gnutella.com account and share your views, get your own gnutella webpage loaded with features:

- journals
- web cams
- send and receive messages
- and stay informed!

getting started is easy

step 1 What is Gnutella? step 2 Download the client that's right for you! step 3 Connecting to a host step 4 Stay informed

MOTION PICTURE AND RECORDING INDUSTRIES LOSING WAR

Posted by  on October 27, 2002 at 1:32 PM

HOW THE MOTION PICTURE AND RECORDING INDUSTRIES ARE LOSING THE COPYRIGHT WAR BY FIGHTING MISDIRECTED BATTLES
By PETER K. YU ---- Thursday, Aug. 15, 2002 In late July, Representative Howard Berman introduced a bill that, if enacted, would strengthen copyright protection in an extraordinary way. The bill would allow movie studios and record companies to hack into personal computers and peer-to-peer file-sharing networks if they suspect that infringing materials are being circulated. Although this bill is controversial, it is hardly surprising to those who follow the entertainment industries closely. Rather, it represents the latest attack - or defense - by the motion picture and recording industries in the ongoing copyright war.

[\(Read More... | 1 comment\)](#)

hot topics

1. [I'm busy - Want to help run this site?](#)
2. [favorite gnutella app](#)
3. [WHAT IS COPYRIGHT?](#)
4. [War](#)
5. [Ideas](#)

[More...](#)

software updates

site meter

Total Users Online: 214

-  Pro-Gnutes (1 online)
-
-  Neutrals (4 online)
-
-  Anonymous (209 online)

Gnutella ist kein File Sharing-Programm, sondern ein dezentrales Netzwerk (Gnutella-Netzwerk), in dem unter anderem Daten ausgetauscht werden können. Das Netzwerk operiert, im Gegensatz zu Diensten wie **Napster**, ohne zentralen Server.

Morpheus im P2P-Modell



Morpheus ein P2P-Software-Programm der Firma StramCastNetworks, das freien (unkontrollierten) Austausch erlaubt

dezentrales Netz – Server dient nur der Registrierung und dem Einloggen – Benutzer können sich als SuperNodes registrieren, die als Index-Server für andere Nutzer arbeiten können, so dass die Suchen beschleunigt werden

Downloads sind rein P2P, kein Server-Einsatz

Share responsibility Prinzip: Wenn ein Benutzer bei einem anderen Coypright-Verletzungen feststellt, soll er das Morpheus gemeldet werden (passiert faktisch nicht)

Modell: Einnahme aus Werbung

Angebot für Künstler und Musiklabels durch ClintoA-Technolo

iMesh.com

Description

iMesh is a search tool that lets you locate and download audio, images, documents, and video files from a growing community of seven million people. The files themselves are located on the computers of other iMesh users who have agreed to share their files, and can be transferred from one desktop to another without a server in between. Downloads are very fast and can be resumed later if a file's owner disconnects from iMesh. The patent-pending iMesh technology allows you to download files from up to seven users at the same time.

iMesh offers special features such as quick downloads, the option to restrict certain search results, a player that includes playlists, a history of uploads, skin support, and much more.

Version 3.0 was completely redesigned with a new user interface, improved search capabilities, faster download speeds, and a new chat feature.

Version 3.1 is a maintenance release.

Editor's note: This download includes additional applications that are bundled within the software's installer file, some of which may be provided by parties other than the developer of this download. These applications may deliver advertisements, collect information, overlay content or graphics on the Web site you are viewing, or modify your system settings. As with all downloads, CNET recommends that you pay close attention to the options presented to you during the installation process. Known third-party applications bundled with this download include GAIN, Cydoor, Hotbar, eZula TopText, New.Net, CommonName, SideStep, NetPal, FavoriteMan, VX2, FlashTrack, and BonziBuddy. To use iMesh, you must also install these bundled applications. For more information, please read [CNET News.com's report](#) on bundled software.

File sharing tool with public key encryption.

Instant messages, chat, free e-mail, message boards and file collection organizer.



FILETOPIA

For a free net

[[english version](#)] [[versión español](#)]

Kommerzielle File-Sharing-Systeme

Vielleicht setzen sich Mischformen aus Pauschalabgaben und DRM-Abrechnungsformen durch und bieten der ICT-Industrie erweiterte Absatzformen. Beispiele aus der Musikindustrie mit Streaming-, Download-, Burning-Angeboten (auch Napster, AOL, weblisten.com (Spanien))

Emusic

<http://www.emusic.com/pitch.html#>
ca. 200.000 Titel, mehr als 40.000
Subscriber (Anfang 2002); \$9.99 bei
Ein-Jahres-Subskription

PressPlay

<http://www.pressplay.com/>
Musik von EMI, Sony, Universal;
variable Gebühren von \$9,95 bis
24,95/Monat mit DRM-Merkmalen

RealOne Music

<http://www.real.com/>

Quellen: PressPlay und MusicNet
(BMG, EMI, Warner Brothers,
Zambaca); variable Gebühren von
\$9,95 bis 19,95/Monat; nur auf
dem PC nutzbar

**Problem
aller
Anbieter:
Sicherung
der Rechte**

Bei \$9,95

- 300 streams
- 30 downloads
- 10 burns

**Erwünscht wären
hier Portal-
Lösungen für den
anbieterübergrei-
fenden Zugriff**

Modelle

musical styles »

[Rock/Pop](#)

[Jazz](#)

[Electronic](#)

[Urban/Hip Hop](#)

[World/Reggae](#)

[Alternative/Punk](#)

[Country/Folk](#)

[Blues](#)

[Classical](#)

[New Age](#)

[Inspirational](#)

[Soundtracks/Other](#)

[Home](#) | [New](#) | [Charts](#) | [Sneak Previews](#) | [Artists](#) | [Labels](#)

Artist Search

GO!

Welcome. You are logged in.

- [My Recommendations »](#)
- [My Account »](#)
- [My EMusic Collection »](#)
- [EMusic Download Manager 1.0 »](#)

at a glance:

STYLES

[Rock/Pop](#)

Classic Rock, '80s, Metal...

[Alternative/Punk](#)

Indie, Punk, Hardcore...

[Electronic/Dance](#)

Techno, Ambient, Drum 'n' Bass...

[Urban/Hip Hop](#)

Hip Hop, Soul, Funk...

[Blues](#)

Chicago, Delta, Contemporary...

[Jazz](#)

Bebop, Swing, Latin...

[Country/Folk](#)

Bluegrass, Traditional Country, Alt...

today:

editor's picks:



[The Mars Volta](#) [Tremulant](#)

THE MARS VOLTA is the newest vehicle of former AT THE DRIVE-IN members Omar Rodriguez and Cedric Bixler, and the remarkable group of musicians they have teamed-up with. The band are a technical tour-de-force, a "riveting melee of psychedelic rock, free-jazz entropy, and urgent hardcore" taking cues from PINK FLOYD, LED ZEPPELIN, THE BIRTHDAY PARTY, FUGAZI, and SLY AND THE FAMILY STONE. This is their debut release and features 3 tracks: "Concertina", "Cut That City", and "Eunuch Provocateur".

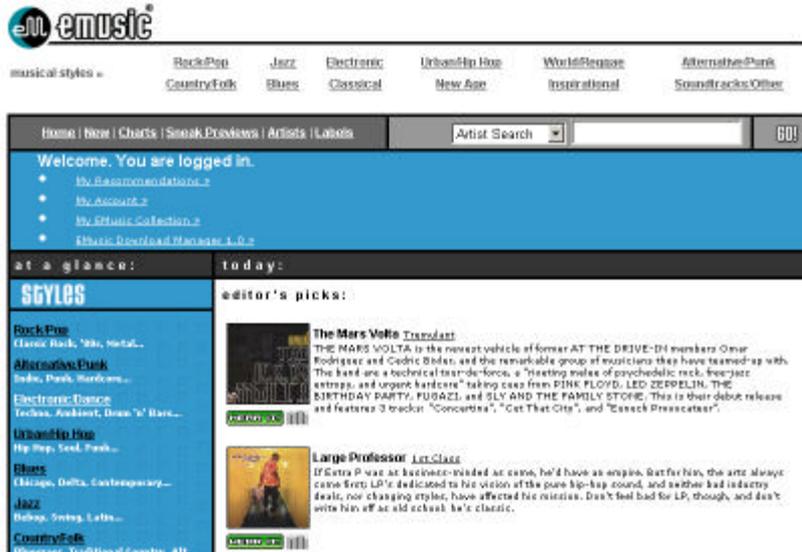
HEAR IT!



[Large Professor](#) [1st Class](#)

If Extra P was as business-minded as some, he'd have an empire. But for him, the arts always come first; LP's dedicated to his vision of the pure hip-hop sound, and neither bad industry deals, nor changing styles, have affected his mission. Don't feel bad for LP, though, and don't write him off as old school: he's classic.

HEAR IT!



Download-Katal
Titeln

eMusic

Früheres Modell: 0,99 Cents/Titel;8,99/Album

Jetzt:download.flatrate (bei 12 Monaten
\$9,99/Monat

bietet Schutz vor falsch benannten Musikdateien

Pressplay



pressplay

PRESSPLAY HOME

THE SERVICE

FAQs / HELP

THE MUSIC

ABOUT US

PRESSROOM

PRESSPLAY HOME

THE SERVICE

FAQs / HELP

THE MUSIC

ABOUT US

PRESSROOM

the service

pressplay offers a number of service plans so that you can choose the plan which is right for you.

UNLIMITED



\$9.95 per month
Unlimited Streaming
Unlimited Downloads

UNLIMITED PLUS



\$17.95 per month
Unlimited Streaming
Unlimited Downloads
10 Portable Downloads per month

ANNUAL PLUS



\$179.40 per year - a **ANNUAL PLUS** value
Unlimited Streaming
Unlimited Downloads
120 Portable Downloads on Day 1 of Membership

3 day
**free
trial**

Unlimited Streams
Unlimited Downloads

TRY IT NOW

take a **tour**
CLICK HERE

All tiers of service offer the ability to buy as many extra packs of 5, 10, or 20 Portable Downloads as you would like. Portable Download packs are available for \$5.95 for the 5-pack; \$9.95 for the 10-pack and \$18.95 for the 20-pack.

Service Notes: Unlimited streaming and downloading is available on all tiers of the pressplay service. Portable Downloads may be kept after your membership is cancelled, transferred to compatible portable music devices; and burned to a CD or copied to a Net MD™ device. Most portable music devices on the market are compatible with pressplay. [Click here](#) for a complete list of compatible devices. For more details about our service plans, please review our [Terms and Conditions](#).

RHAPSODY™

DIGITAL MUSIC SERVICE



SHERYL CROW

EMINEM

BLINK 182

LENNY KRAVITZ

SHAKIRA

BRITNEY SPEARS

The Celestial Jukebox

Simple, fast, and reliable, RHAPSODY gives you unlimited access to the largest legal collection of digital music in the world. Listen to complete albums. Create custom playlists. Play what you want, when you want. Even burn your own CDs. Combine all that with Internet radio and in-depth music info, and you've got the one service that does it all.

NEW in RHAPSODY!

Burn CDs
Access from Anywhere

“... a must-have for music fanatics.”

Entertainment

Get the 7-Day FREE Trial!

- Unlimited access to over 20,000 albums
- CD-quality sound
- Burn your own CDs - **New!**
- The Internet's best radio

Quick Tour

Get it now!

Members: [Download Again](#) | [Access Account](#)

MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS:
Windows PC, 350 MHz, 250 MB HD Space

Catalog Name	Radio	Music On-Demand	CD Burning	Price
Rhapsody all Access	Radio PLUS · Create Custom Stations · CD-Quality, Plus Skip	Full Access to 243,875 tracks	Not yet available	\$9.95/month
Rhapsody RadioPlus	Radio PLUS · Create Custom Stations · CD-Quality, Plus Skip clips	Preview 243,875 tracks 30 second ONLY	Not yet available	\$4.95/month





publisher fees



Publisher Membership and Transaction Fees through June 2002

- benefits of membership
- fast facts
- demo
- gallery
- qualifications

[publisher fees](#)

[request membership agreement](#)

[technical requirements](#)

- how to get started
- upload spec
- query spec
- DTD/rules

Primary publisher annual member fee	
One journal, with a max of 500 articles per year	\$200
Two-five journals, with a max of 2,500 articles per year	\$500
six-20 journals, with a max of 10,000 articles year	\$750
21-100 journals, with a max of 50,000 articles per year	\$1,000
>100 journals or >50,000 articles per year	\$2,000



Wie bekomme ich Zugriff auf (kostenpflichtige) Volltexte?

Bei den Inhalten der eVerlage-Bibliothek handelt es sich um elektronische Versionen von Büchern und Zeitschriften des regulären kommerziellen und damit kostenpflichtigen Angebots der beteiligten Verlage. Sie müssen daher zuerst eine Lizenz erwerben, bevor Sie auf den Volltext zugreifen können (siehe [Registrierung](#)).



eVerlage

Welche Lizenzmodelle gibt es?

Kurzzeitlizenz (KL)

Diese Lizenzform stellt dem anonymen oder registrierten Nutzer eine Einzellizenz für eine Stunde für ein bestimmtes Werk zur Verfügung und kostet pauschal 0,50 EUR pro Werk.

Individuallizenz (IL)

Sobald diese Lizenz durch einen individuellen Nutzer abgerufen wird, bleibt sie dieser Person fest zugeordnet. Bei einer Bestellung wird der Basislizenzpreis * Lizenzanzahl berechnet. Die Individuallizenz kann monatsweise, jedoch mindestens für ein halbes Jahr erworben werden.

Gleitlizenz, 1 Woche (GL,1W)

Dieses Modell ist vor allem für Nutzergruppen gedacht: sobald diese Lizenz durch ein Gruppenmitglied genutzt wird, bleibt sie dieser Person für 1 Woche fest zugeordnet, anschließend steht sie wieder der Gruppe zur Verfügung, d.h. sie kann von einem neuen Nutzer dieser Gruppe abgerufen werden. Eine Nutzergruppe sollte für ein Werk so viele Gleitlizenzen bestellen, wie Nutzer innerhalb einer Woche darauf zugreifen möchten. Die Gleitlizenz kann monatsweise, jedoch mindestens für ein halbes Jahr erworben werden.

Campuslizenz (CL)

Die Nutzergruppe muß nur eine Lizenz für das Werk erwerben, alle Nutzer dieser Gruppe können jederzeit auf den Volltext zugreifen. Die Gültigkeitsdauer der Campuslizenz beträgt ein Jahr.

Forschungsdefizite

- Entwicklung einer **politischen Ökonomie von Wissen und Information** (zur Erarbeitung einer theoretischen Grundlage für den wirtschaftlichen und öffentlichen Umgang mit Wissen und Information)
- Untersuchung der **Konsequenzen der fortschreitenden Privatisierung** von Wissen und Information
- **Neue Organisations- und Geschäftsmodelle** für den kommerziellen und öffentlichen Umgang mit Wissen, z.B. auf der Grundlage von Prinzipien wie Information Sharing, Person-to-Person, Pricing for Information; Alternativen zum Gegensatz proprietär vs. open-source
- **Anreizmodelle zum Schaffen von Win-Win-Situationen** bei Kooperationsvorhaben (Informationswirtschaft/Öffentliche Träger) für Erzeugung und Angebot von Wissens- und Informationsprodukten

Forschungsdefizite

- Modelle für **neue Formen des Fair Use** in elektronischen Räumen zur Sicherung von Urheber-, Verwertungs- und Nutzungsinteressen von Wissen und Information
- Entwicklung eines, elektronischen Umgebungen angemessenes **Verständnis von geistigem Eigentum, Autorenschaft, Urheber** von Wissens- und Informationsprodukten
- Entwicklung von Verfahren des **User Rights Management** zur Erweiterung des in Entwicklung befindlichen Digital Rights Management (zum Ausgleich von öffentlichen Nutzerinteressen gegenüber Anbieterschutzinteressen)

Governancefähigkeit

öffentliche Akteure

private Akteure

	niedrig	hoch
niedrig	Interfering/ Regulation	Interventionist/ Regulation
hoch	Private Self- regulation	Regulated Self- Regulation

Napsterisierung

aus der Perspektive der
Informationswirtschaft

„**Napsterisierung**“, quasi-synonym mit „Piraterie“, ein **polemischer bzw. kritischer Begriff**, der impliziert, dass das, was durch Napsterisierung geschieht, als Verstoß gegen bestehende Gesetze oder sogar als **Verstoß gegen ethische, in der bürgerlichen Gesellschaft allgemein anerkannte Prinzipien** zu werten und entsprechend zu verfolgen sei.

die Aneignung und Weitergabe von Wissensprodukten **unter Umgehung kommerzieller Gepflogenheiten** des Handels mit diesen Produkten

Napsterisierung

aus der Perspektive der
„Napsterisierer“ bzw. der
„Civil Society“

a) den Vorgang der freizügigen persönlichen Aneignung und Verteilung von repräsentierten Wissen auf Informationsmärkten - in diesem Sinne wird auch von **Vergesellschaftung von Wissen** gesprochen.

b) ein der globalen Netzwelt angemessenes **neues Organisationsmodell** (und dann auch Geschäftsmodell) für die Produktion und Nutzung von Wissen, das auf den Prinzipien des **Information sharing** und der **verteilten Eingabe von Wissensobjekten und ihres Abrufs** beruht.

Formen des Umgangs mit Wissen und Information

Venterisierung Kommodifizierung

„Venterisierung“ bezieht sich ursprünglich auf die Ziele und Prozesse der von **Craig Venter** gegründeten Firma Celera Genomics, die sich die Entschlüsselung des Genoms von Lebewesen zum Ziel gesetzt hat, und zwar nicht, um interessenfreies Wissen zu erzeugen, sondern um das erarbeitete **Wissen als Informationsprodukt (als Ware) auf den Märkten** anzubieten .

„Venterisierung“ benennt verallgemeinernd den **perfektionierten Vorgang der kontrollierten, privaten Aneignung von Wissen** und dessen Umsetzung in Informationsprodukte, die auf den Informationsmärkten im Sinne von kommerziellen Plattformen oder Marktplätzen gehandelt werden. Neutraler kann man von **„Kommodifizierung“** sprechen

Formen des Umgangs mit Wissen und Information

Venterisierung
Kommodifizierung

aus der Perspektive der „**Napsterisierer**“
bzw. der „**Civil Society**“

Unethisch sei es, alte, in anderen medialen Kontexten entstandene Prinzipien und Formen der **Sicherung des Rechts auf Eigentum an Wissen** auf elektronische Räume, zu übertragen.

in elektronischen Räumen seien neue Formen des Umgangs mit Wissen und damit auch **neue ethische Prinzipien** entstanden

Es sei nicht zu rechtfertigen, alte **Geschäftsmodelle** mit hohen **Transaktionskosten** für Produktion und Verteilung von Informationsprodukten auf gegenwärtige, Transaktionskosten gegen Null gehen lassende elektronische Räume zu übertragen.



Formen des Umgangs mit Wissen und Information

Venterisierung Kommodifizierung

aus der Perspektive der „Napsterisierer“
bzw. der „Civil Society“

Mit der Bezeichnung „Venterisierung“ greift die **Basisbewegung der Informationsgesellschaft** die „alte“ und „neue“, nach kapitalistisch-marktwirtschaftlichen Prinzipien organisierte **Informationswirtschaft** an, die, ähnlich konsequent, aber eben ganz anders als in der Hacker-Ethik, in den elektronischen Räumen die Vollendung der in der kapitalistischen Warenwirtschaft angelegten **Verwertung bzw. der privaten Aneignung** von Wissen bzw. der Kontrolle über dessen Verwertung sieht.

Formen des Umgangs mit Wissen und Information

„Venterisierung“/Kommodifizierung kritisiert somit den **perfektionierten Vorgang der kontrollierten, privaten Aneignung von Wissen**

durch verschärfte Kontrollmechanismen für digitale Wissensprodukte über Techniken des **Digital Rights Management (DRM)**, durch die die bisherigen, die kommerzielle Nutzung einschränkenden Prinzipien des **Fair use** (exemptions for copyright) außer Kraft gesetzt werden können.

Formen des Umgangs mit Wissen und Information

Venterisierung Kommodifizierung

aus der Perspektive der
Informationswirtschaft

Professionelle Wissensverwerter sehen sich nicht als „Venterisierer“. Sie sehen es als selbstverständlich, sicher aber als berechtigt und **konform mit den allgemeinen Prinzipien von Wirtschaft** und Gesellschaft an, dass durch private Investitionen entstandenes Wissen bzw. durch informationelle Aufbereitungsarbeit entstandene Informationsprodukte **privates Eigentum** seien und entsprechend über Copyright-Regelungen und technische Maßnahmen auf den Märkten geschützt werden müssen.

Verstöße gegen die aktuelle Venterisierungspraxis, wie sie aus der **Hacker-Ethik** heraus für legitim erklärt werden, seien nichts anderes als Napsterisierung in der Ausprägung als **Piraterie**.

Formen des Umgangs mit Wissen und Information

Venterisierung Kommodifizierung

aus der Perspektive der
Informationswirtschaft

Professionelle Wissensverwerter sehen sich nicht als „Venterisierer“. Sie sehen es als selbstverständlich, sicher aber als berechtigt und **konform mit den allgemeinen Prinzipien von Wirtschaft** und Gesellschaft an, dass durch private Investitionen entstandenes Wissen bzw. durch informationelle Aufbereitungsarbeit entstandene Informationsprodukte **privates Eigentum** seien und entsprechend über Copyright-Regelungen und technische Maßnahmen auf den Märkten geschützt werden müssen.

Verstöße gegen die aktuelle Venterisierungspraxis, wie sie aus der **Hacker-Ethik** heraus für legitim erklärt werden, seien nichts anderes als Napsterisierung in der Ausprägung als **Piraterie**.