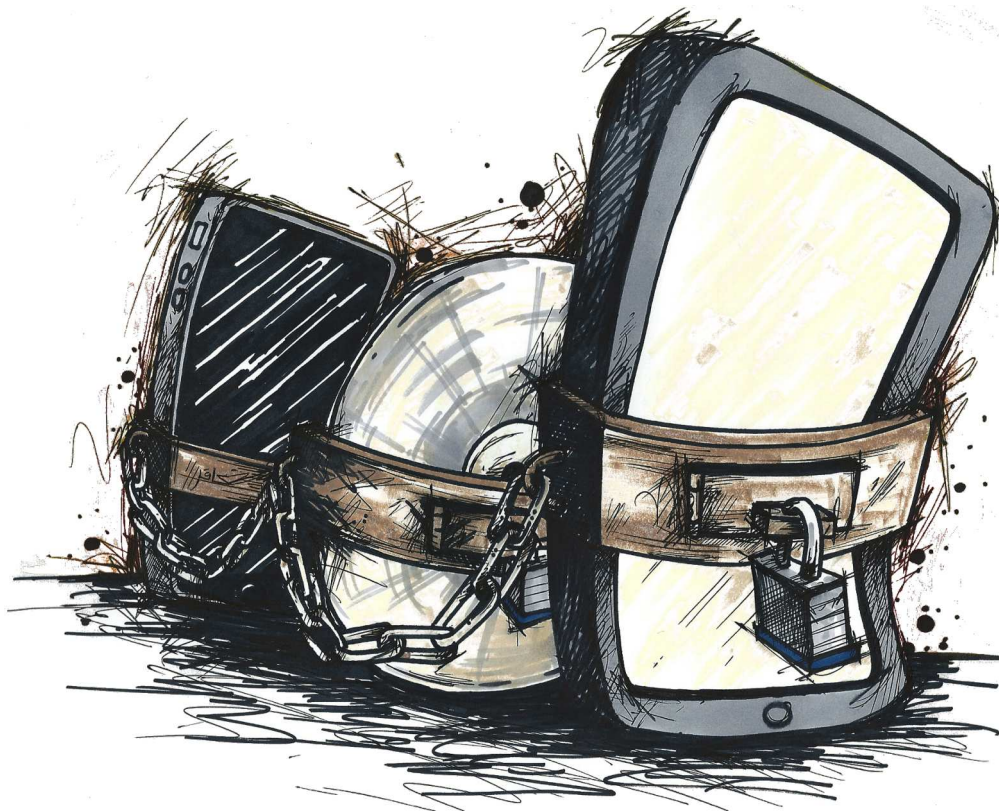


DRM

oder

Die merkwürdige, kaputte Welt der
Digitalen Rechte-Minderung



Würden Sie gerne Ihre **legal erworbenen Filme** auf verschiedenen Geräten anschauen? Würden Sie gerne eine **Sicherungskopie ihrer DVDs** machen? Oder würden Sie gerne elektronische Bücher in **andere Formate** umwandeln?

Systeme zur Digitalen Rechte-Minderung (DRM) **beschränken Ihr Recht**, all diese Dinge zu tun. Ihre Filme oder elektronischen Bücher werden eventuell **nicht mehr funktionieren**, wenn der Verkäufer in Konkurs geht oder sein DRM-System abschaltet.

WAS IST DRM?

Unter Digitaler Rechte-Minderung (DRM) verstehen wir jede Technik, die in elektronische Produkte oder Dienste eingebaut wird, um deren Einsatzmöglichkeiten nach dem Kauf einzuschränken. Sie soll Kunden davon abhalten, digitale Technologien anders zu verwenden, als es das Geschäftsmodell des Anbieters oder Geräteherstellers vorsieht.

Durch DRM werden oft Dinge verhindert oder eingeschränkt, die vom Gesetz her völlig legal sind: Wir können dann weder einen Musikmix mit den legal gekauften Lieblingsstücken zusammenstellen, noch einer Freundin ein Buch ausleihen. Selbst Sicherungskopien können verhindert werden. DRM-Technologien entziehen dem Nutzer in der digitalen Welt grundlegende Rechte und Freiheiten. Alle DRM-Varianten haben eines gemeinsam: Sie geben den Unternehmen die Kontrolle, die uns als Eigentümern zusteht. Zum Beispiel darüber, wie oft wir gekaufte Lieder und Filme abspielen und welche Dateien wir auf unserem E-Book-Reader lesen können.

Die europäische Urheberrechtsrichtlinie verbietet es sogar, sich von diesen Beschränkungen selbst zu befreien – auch wenn das problemlos möglich wäre. Dieses und ähnliche Gesetze dienen dazu, überholte Geschäftsmodelle von Verlagen, Film- und Musikindustrie am Leben zu erhalten. So können zum Beispiel private Kopien von einem Gerät auf ein anderes verboten sein - und das in einer Welt, in der die meisten von uns mehrere Multimediageräte besitzen.

Oft werden in elektronische Geräte absichtlich Fehler eingebaut, um das Ausschöpfen der technologischen Möglichkeiten zu verhindern. Möglichkeiten, die vollkommen unstrittig waren, bevor einige Unternehmen die Technik besaßen, sie zu verbieten.

DIGITALE RECHTE-MINDERUNG ODER BÜRGERRECHTE?

Es sind viele verschiedene DRM-Systeme auf dem Markt - die untereinander inkompatibel sind. Das erschwert es zusätzlich, die legal erworbenen Inhalte zu nutzen.

Wenn wir zum Beispiel Filme von Apple kaufen, dann müssen wir auch Apple-Software verwenden, um unsere Filmsammlung anzusehen. Wir können nicht mehr frei wählen und uns für einen Konkurrenten entscheiden. So wird der Wettbewerb geschwächt und Innovation verhindert.

Menschen mit Behinderungen werden teilweise ausgeschlossen, weil DRM die Umwandlung in behindertengerechte Formate verhindert. Beispielsweise wurde von Buchverlagen gefordert, die in Amazons E-Book-Reader integrierte Vorlesefunktion abzustellen. Amazon beugte sich den Forderungen und stellte die Funktion bei vielen Büchern ab. Blinde Menschen können diese Bücher nun nicht mehr nutzen.

Digitale Rechte-Minderung verändert auch die Anwendung existierender Gesetze und Regeln: Ausnahmen und Einzelfallregelungen, die das Urheberrecht vorsieht, können nicht mehr genutzt werden, da DRM-Systeme unflexibel sind. Es ist zum Beispiel grundsätzlich erlaubt, aus urheberrechtlich geschützten Texten zu zitieren. DRM-Systeme verhindern jedoch alle Arten von Kopien, auch wenn sie nur als Zitat verwendet werden sollen. Wir müssen Zitate stattdessen Wort für Wort abtippen. Durch DRM werden faktisch alle Ausnahmen gestrichen und wir verlieren die Vorteile der Digitalisierung.



VERLUST DES DIGITALEN ERBES

Unsere ältesten geschriebenen Quellen sind hunderte, wenn nicht tausende Jahre alt. Digitale Dateien hingegen lagern auf vergänglichen Medien wie CDs oder Flash-Speichern, deren Lebensdauer sich oft auf wenige Jahre beschränkt. Wenn Digitale Rechte-Minderung unsere Kulturgüter, egal ob Bücher, Musik oder Filme, an diese Geräte bindet, gehen sie mit den Medien verloren, auf denen sie gespeichert sind. Eingesperrte Kulturgüter sind bereits jetzt ein großes Problem für den Privatgebrauch, stellen aber ein noch viel größeres Problem für Bibliotheken, Archive, Museen und andere Institutionen dar. Diese archivieren und verbreiten unsere Kulturgüter in zunehmenden Maße digital und sind daher auf die Langlebigkeit und deshalb auf die Kopierbarkeit der Inhalte angewiesen. Hinzu kommt, dass die DRM-Systeme von den Firmen abhängig sind denen sie gehören. Stellt eine Firma die Unterstützung ein oder geht die Firma in Konkurs, bleiben die Inhalte für immer eingeschlossen. Archivierten Bibliotheken und andere Archive unser kulturelles Erbe bisher über Jahrhunderte hinweg, geben sie heute viel Geld für Medien aus, die in wenigen Jahren unlesbar sein werden. Damit geht der Reichtum an kulturellen, historischen und bildenden Quellen verloren. Zukünftige Forscher werden sich vermutlich wundern, warum die heutige Gesellschaft ihre eigene Kultur vor sich selbst weggeschlossen hat.

DER SPION IN IHRER TASCHEN

Durch manche DRM-Techniken bekommen Gerätehersteller, Softwarefirmen und Medienverleger Zugang zu unseren Computern, wie Musikplayern, E-Book-Readern oder Mobiltelefonen. Sie können kontrollieren, wie wir digitale Medien verwenden und bekommen durch nicht verhandelbare AGBs die Erlaubnis, uns auszuspionieren. Diese Bedingungen sind so lang und umständlich formuliert, dass sie von den meisten Menschen nie gelesen werden. Gehören wir zu den wenigen, die sie lesen und sie ablehnen,

ist es schwierig die Geräte oder Medien wieder zurückzugeben.

Amazon ist 2009 heimlich in die E-Book-Reader von Kunden eingedrungen, um Bücher zu löschen, die Amazon versehentlich verkauft hatte. Unter den gelöschten Titeln befand sich auch "1984" von George Orwell, ein Buch über eine dystopische Welt, in der ein Gerät namens "Gedächtnisloch" existiert, in dem die Regierung unautorisiertes Gedankengut für immer verschwinden lässt. Amazon versprach später, die Löschfunktion nur noch auf Anordnung einer Regierung zu verwenden. Die Ironie des Ereignisses ist kaum zu übertreffen. Letztlich können Händler verfolgen, welche Musik wir hören und welche Bücher wir lesen. Mit DRM haben wir keine Möglichkeit dies zu verhindern und wir haben keine Kontrolle darüber, was mit unseren Daten geschieht, wenn sie unsere Geräte verlassen haben.

ENTFESSELTE KREATIVITÄT

Wir können heute auf eine noch nie dagewesene Menge an Wissen in digitaler Form zugreifen. Dieses über Generationen angesammelte und ausgebaute Wissen ist unser kulturelles Erbe. Projekte wie Wikipedia oder Freie Software, die auf die Freiheit von Wissen setzen, sind in vielen Bereichen führend. Sie beweisen was wir erreichen können, wenn Wissen frei ist.

DRM ist der Versuch, ein sterbendes Geschäftsmodell in das digitale Zeitalter zu retten und den Wettbewerb zu behindern. Das alte System, in dem die Unternehmen die Kontrolle über die Inhalte hatten, soll in moderne Technologie überführt und deren Vorteile zunichte gemacht werden.

Auch die Urheberrechtsgesetze hinken der Digitalisierung von Inhalten und Gesellschaft hinterher. Verleger und Bürger fordern gleichermaßen eine Urheberrechtsreform, aber mit unterschiedlichen Absichten. Wir müssen uns entscheiden: Sollen wir den lautstark artikulierten Interessen einer kleinen Gruppe von Unternehmen

nachgeben und diesen die Entscheidungshoheit überlassen, wie wir Wissen und Kultur teilen dürfen? Oder sind uns die moralischen und gesellschaftlichen Auswirkungen derartiger rechtlicher Beschränkungen zu wichtig, um sie zu ignorieren?

DIE HANDSCHELLEN ABLEGEN

Es gibt eine große Auswahl an Geräten und Formaten, die unsere Freiheit bewahren. Wir können die digitalen Handschellen ablegen, uns für Inhalte entscheiden, die wir für alle Zeiten und in Formaten unserer Wahl nutzen können. Mit etwas Recherche können wir Geräte auswählen, die uns keine Handschellen anlegen.

Wir müssen auf politischer Ebene entscheiden, ob das Urheberrecht der gesamten Gesellschaft und kommenden Generationen Vorteile bringen soll

oder ausschließlich den Rechteinhabern. Statt uns auf das Verbot jeglicher Kopien einzulassen, müssen wir Geschäftsmodelle fördern, die unsere Grundrechte auf Freiheit und Privatsphäre respektieren. Wir müssen ein Urheberrecht schaffen, das allen dient, nicht nur bestimmten Interessengruppen. Ein erster wichtiger Schritt wäre, Bestimmungen abzuschaffen, die die Bürger beim Gebrauch von legal erworbenen Inhalten einschränken.

Weitere Informationen zu DRM und wie wir in einer digitalen Welt frei sein können:

- Defective by design
<http://defectivebydesign.org>
- drm.info
<http://drm.info>
- Wikipedia
http://de.wikipedia.org/wiki/Digitale_Rechteverwaltung



<https://fsfe.org>



<https://digitalegesellschaft.de>

Free Software Foundation Europe e.V.
Linienstr. 141, 10115 Berlin
office@fsfe.org
V.i.S.d.P. Matthias Kirschner

Digitale Gesellschaft e.V.
Schönhauser Allee 6/7, 10119 Berlin
info@digitalegesellschaft.de | @digiges auf Twitter

Die englischsprachige Version wurde von Mitarbeitern und Ehrenamtlichen der Free Software Foundation Europe (FSFE) und der European Digital Rights Initiative (EDRI) geschrieben. Die deutsche Übersetzung und Überarbeitung wurde vom Digitale Gesellschaft e.V. und der FSFE erstellt. Das Design stammt von CtrlSPATIE.

Die **Free Software Foundation Europe** ist eine gemeinnützige Organisation, die sich der Förderung Freier Software und der Arbeit für Freiheit in einer sich entwickelnden digitalen Gesellschaft widmet.

Der **Digitale Gesellschaft e.V.** setzt sich für Bürger- und Verbraucherrechte ein. Er klärt Öffentlichkeit, Politik und Bürger, Wirtschaft und Verbraucher über die Herausforderungen der Netzpolitik auf.

Diese Broschüre steht unter der Creative Commons Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland (CC BY-SA 3.0) - Lizenz.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>

Titelbild: CC BY-SA 3.0 Brendan Mruk and Matt Lee

Bild "Warndreieck": CC BY-SA 2.5 Alfredo Daniel Rezinovsky