

Arbeit 2.0

Urheberrecht und kreatives Schaffen in der digitalen Welt

Ein Projekt

von

Prof. Dr. Wolfgang Coy,

Institut für Informatik der Humboldt-Universität zu Berlin

in Zusammenarbeit mit

iRights.info – Urheberrecht in der digitalen Welt / mikro e.V. und
Hardware MedienKunstVerein Dortmund

im Rahmen der Bekanntmachung zur Förderung im thematischen Schwerpunkt
„Sozio-technologische Entwicklungen in der Nutzung der Informations- und
Kommunikationstechnologie“ des BMBF

Untersuchung, Online-Portal und Ausstellung

Internet und PHOENIX Halle Dortmund

Projektlaufzeit 1. Oktober 2007 bis 31. Dezember 2008

Berlin, den 1. September 2007

Die Ausgangslage	3
Das Projekt	5
1. Untersuchung	5
Stand der Forschung	6
Eigene Vorarbeiten	7
Methode	7
Untersuchungshypothesen und Ziele	8
Ergebnisse	9
Verwertungsplan	9
2. Information	10
3. Diskussion	10
4. Ausstellung	11
5. Tagung	11
6. Publikation	11
Arbeitsplan	12
Literatur	14
Die Projektpartner	19
Informatik in Bildung & Gesellschaft, Humboldt-Universität zu Berlin	19
iRights.info	20
Redaktion	20
Beirat	22
mikro e.V.	22
Hardware MedienKunstVerein	23
Bundeszentrale für politische Bildung	24
Weitere Partner	25
Gestaltung	25
Finanzielle Projektabwicklung	26

Die Ausgangslage

Die digitale Revolution hat die Produktions- und Distributionsmittel für Kulturgüter grundlegend verändert und damit auch die Art und Weise, wie kreative Werke erstellt, verwertet und wahrgenommen werden. Entsprechend wandelt sich auch das in der Gutenberg-Galaxis gewachsene Urheberrecht, das bislang primär die Verhältnisse zwischen den Akteuren der Kulturindustrie geregelt hat.

Kreative Arbeit – als Tätigkeit, als Verhältnis von Arbeitgeber und -nehmer, als Element der Biografie, als Quelle des Selbstverständnisses, als volks- und globalwirtschaftliche Größe – ist eines der zentralen Themen unserer Zeit.

Für Kreative eröffnen sich in der Turing-Galaxis neue Möglichkeiten und Freiheiten. Nicht länger auf Studios und Vertriebsunternehmen angewiesen, können sie ihre Werke mit eigenen Mitteln in eigener Regie produzieren und über das Internet weltweit anbieten. Auch für die Ausgestaltung ihrer Urheberrechte sind sie nicht länger allein auf die Dienste von Anwälten angewiesen. Sie können etwa auf die aus der Internet-Kultur heraus entstandenen Standardlizenzen wie die der Creative-Commons-Initiative (CC) zurückgreifen. Wie sich Festival-, Kino- und DVD-Auswertung dank CC-Lizenz fruchtbar mit einer freien Zirkulation im Internet verbinden lässt, zeigte als erstes der Spielfilm „CH7“ (CH 2004, R: Michael Grob), der mit weit über 100.000 offiziellen Downloads zu einem der erfolgreichsten Schweizer Filme überhaupt wurde.

Verwerter sehen sich mit Effekten wie „Disintermediation“ oder „Cutting out the middleman“ konfrontiert und müssen ihre Rolle als „Hilfsdienstleister im kreativen Prozess“ (Prof. Reto Hilty) für Kreative wie Informationsnutzer neu bestimmen. Wir beobachten eine intensive Suche nach neuen Geschäftsmodellen und zugleich eine Fortsetzung alter Geschäftspraktiken: Total-Buy-Out-Verträge, Honorar-Dumping, Umgehung tarifvertraglicher Regelungen.

Auch das Mediennutzungsverhalten der Bevölkerung verändert sich. Fertigkeiten von Typografen, Fotografen, Kameralenten, Cuttern, Gestaltern, die bislang über Ausbildung und Erfahrung erworben wurden, werden in zunehmendem Maße in Soft- und Hardware eingebettet. Diese mächtigen Werkzeuge stehen auch engagierten Laien zu Verfügung. Unter den Stichwörtern „Web 2.0“ und „user-generated content“ tritt neben die Werke der Profis eine Flut von semi-professionellen Produktionen in Portalen wie YouTube und Sevenload. Die Grenze zwischen Profis und Amateuren wird fließend.

Die Werke selbst werden fluider. Waren Collagen ein, wenn auch urheberrechtlich schwieriger, so doch künstlerisch fest etablierter Bestandteil des Ausdrucksrepertoires der Moderne, hat die Leichtigkeit von Cut-and-Paste, Sampling, Remixing und Mashups in der Digitalwelt zu einer neuen Qualität geführt. Für eine solche Kultur der Werkveränderung und der kollektiven Erstellung und Verwertung von Werken bietet das Urheberrecht keine adäquaten Instrumente.

Die IKT-Umwelt und ihre Nutzerkulturen, und damit auch die Kreativwirtschaft und ihre Märkte, weisen weiterhin eine starke Innovationsdynamik auf. Die Balance zwischen

Exklusivrechten und Nutzungsfreiheiten, die den Kern des Urheberrechts bildet, muss daher immer wieder neu ausgehandelt werden. Die Urheber, diejenigen also, deren Schutz und Förderung das primäre öffentliche Interesse des Urheberrechtsgesetzes ist, sind sowohl von der Gesetzgebung in Genf, Brüssel und Berlin, wie von der Technikentwicklung weit entfernt. Zwar sind bei Gesetzgebungsprozessen in der Regel Verbände wie Verwertungsgesellschaften und Gewerkschaften beteiligt, doch werden diese von vielen Urhebern immer weniger als ihre Interessenvertretungen angesehen.

Die bisherige Anpassung des internationalen und nationalen Urheberrechts an die neuen Bedingungen der digitalen Vernetzung besteht im Kern aus zwei Elementen: ein neues ausschließliches Recht der Online-Verfügbarmachung und ein Umgehungsschutz für technische Maßnahmen zum Rechteschutz. Die sich daraus und aus den Veränderungen in der Urheberrechtswirklichkeit wie des Vergütungssystems und der Öffnung der Archive ergebenden Konsequenzen werden derzeit im Zweiten Korb des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft verhandelt.

Unsere Kultur, die Arbeitsbedingungen von freien und angestellten Kulturschaffenden und damit auch grundlegende Konzepte des Urheberrechts wie „Urheber“ und „Werk“ sind im Wandel begriffen. Dies führt zu einer Verunsicherung unter Kreativen, die das Projekt **Arbeit 2.0** zum Ausgangspunkt nimmt.

Das Projekt

Arbeit 2.0 will die Landschaft der Arbeit an urheberrechtlichen Gegenständen kartographieren, die in den „creative industries“ Arbeitenden über Urheberrechtsfragen informieren, zur Diskussion anregen und die kulturtheoretische, politische und künstlerische Reflexion befördern. Im Zentrum des Projekts stehen die vier größten Medienkulturbereiche Text, Musik, Film und Webdesign. Das Informationsangebot von **Arbeit 2.0** geht von der Urheberrechtswirklichkeit, nicht von Gesetzesparagrafen aus. Es wird aus den jeweiligen berufstypischen Besonderheiten wie denen von Film- und Fernsehregisseuren, Journalisten und Webdesignern heraus entwickelt und bezieht Fragen des Kulturstandorts Deutschland, der Kulturförderung, des öffentlich-rechtlichen Rundfunks, der Gesetzgebung und Rechtsprechung und ihres Wandels durch die Digitalisierung der Medien ein.

Die Arbeitsgruppe **Informatik in Bildung & Gesellschaft**, Humboldt-Universität zu Berlin, unter Leitung von Prof. Dr. Wolfgang Coy hat in den vergangenen Jahren systematisch über technische und soziokulturelle Kernaspekte von digitalen Medien und Informationsgesellschaft einschließlich Fragen des geistigen Eigentums gearbeitet.

iRights.info, das Informationsportal zum Urheberrecht in der digitalen Welt, richtet sich bislang an Verbraucher – mit großem Erfolg wie die Auszeichnung mit dem Grimme Online Award 2006, die Zugriffszahlen und die Presseresonanz zeigen. Aufbauend auf dem vorliegenden Bestand an Informationen wird das Angebot in der jetzt geplanten zweiten Phase für professionelle Kulturschaffende ausgebaut.

Die Medienkunst verwendet alle Medienformate und nimmt eine Vorreiterrolle ein bei der Auslotung der Möglichkeiten digitaler Medien, aber auch der urheberrechtlichen Konfliktfelder, die hier neu entstehen. Deshalb ist iRights.info eine strategische Partnerschaft mit dem **Hartware MedienKunstVerein Dortmund (HMKV)** eingegangen, um das Projekt **Arbeit 2.0** in einem intensiven Austausch mit der Praxis zu erarbeiten.

Das Projekt integriert sechs Komponenten: 1. eine Untersuchung zur aktuellen Arbeitslage in den Urheberrechte erzeugenden Berufen, ein Online-Portal mit einem 2. Informations- und einem 3. Diskussionsbereich, zwei Präsenzveranstaltungen (4. Ausstellung und 5. Tagung) sowie 6. eine Publikation als Abschluss des Projekts. Die Komponenten 4 bis 6 sind integraler Bestandteil des Projekts, da sie separat finanziert werden (siehe Erläuterungen zum Finanzplan), sind sie jedoch nicht Teil des Förderantrags an das BMBF.

1. Untersuchung

Die Untersuchung richtet sich auf drei gesellschaftliche Ebenen: das Individuum, die konkrete Gruppenkonstellation des Arbeitsalltags und die globale Gesellschaft.

- Das Individuum kann sein Arbeitsleben nicht länger als Normalbiographie entwerfen, wie sie sich in dreißig Jahren ab Mitte des 20. Jahrhunderts entwickelt hat. Der flexible Mensch (R. Sennett) stellt sich auf ein Patchwork aus Anstellungsverhältnissen, freischaffender Tätigkeit, Projektarbeit, ausbildungsfremder Arbeit und Phasen der Arbeitslosigkeit ein. Das Schlagwort vom

lebenslangen Lernen – von Learning-by-doing über Schulungen und Workshops bis zu von der Arbeitsagentur geförderten Maßnahmen – ist Wirklichkeit geworden.

- Ein Anstellungsverhältnis bedeutete bislang einen stabilen Sozialbezug. Heute werden auch kreative Tätigkeiten wie Musik- oder Filmemachen, die bislang in aller Regel in einem arbeitsteiligen Team ausgeübt wurden, alleine durchgeführt. Umgekehrt entstehen neue Formen von Internet-gestützter kooperativer Kreativität, von „commons-based peer production“ (Y. Benkler). Nimmt der gewerkschaftliche Organisationsgrad generell ab, ist die Bereitschaft, sich in einer kollektiven Interessenvertretung zu engagieren, unter den meisten kreativen Berufen besonders gering. Dem Ideal vom selbstbestimmten Arbeiten steht in der aktuellen Konjunktur in den Digitalbranchen der Trend entgegen, dass Firmen Angestellte freien Mitarbeitern vorziehen.
- Angebot und Nachfrage auf dem Arbeitsmarkt sind global geworden. Unternehmen verlagern Arbeitsplätze in Billiglohnländer. Deutschland wird zum „Standort“, der sich nicht zuletzt über die „Kreativindustrien“ global positioniert. Modelle der solidarischen Umverteilung zur sozialen Sicherung sind in Frage gestellt. Der Umbruch zur digitalen Ökonomie geht einher mit der alternden Gesellschaft. „Making Globalization Work“ (J. Stiglitz) ist die große Herausforderung unserer Zeit.

Stand der Forschung

Für die geplante Untersuchung sind mehrere Forschungsfelder einschlägig. Dazu gehört zunächst die rechtswissenschaftliche Literatur zu Fragen des Urhebervertragsrechts, des Vergütungssystems, der Schrankenbestimmungen und des Urheberpersönlichkeitsrechts (Th. Dreier, R. Hilty, B. Hugenholtz, Th. Hoeren, B. Lutterbeck) und zu technischen Rechekontrollsystemen und ihrer Wechselwirkung mit dem Urheberrecht (S. Bechtold, D. Günnewig, B. Rosenblatt, Ch. Koenig). Innovative Ansätze zu alternativen Ausgestaltungen des Urheberrechts verfolgen vor allem US-amerikanische Autoren (W. Fisher, Y. Benkler, L. Lessig, P. Goldstein, J. Litman). Das von Fisher u. a. vorgeschlagene alternative Vergütungssystem ist im Rahmen der französischen Urheberrechtsnovellierung konkretisiert und mit juristischen, technischen und wirtschaftlichen Machbarkeitsstudien unterlegt worden. Lessig arbeitet derzeit an der American Academie Berlin mit seinem neuen Buch *The Read-Write Society* an den für uns zentralen Fragen einer breiten Kreationsmöglichkeit durch jedermann, die das Konsumieren von Information symmetrisch ergänzt. Darüber findet ein enger Austausch mit ihm statt.

Die wirtschaftswissenschaftliche und arbeitssoziologische Forschung verschiebt sich von Fragen zur Einführung von IKT in Unternehmen und öffentlicher Verwaltung, Telearbeit usw. hin zum Ende des Normalarbeitsverhältnisses (R. Sennett, M. Castells, G. Bosch) und zu neuen Wirtschafts- und Geschäftsmodellen in der Informations- und zunehmend der Wissensgesellschaft (A. Zerdick, H. Varian, K. Goldhammer). Unter dem Stichwort des Wissensmanagements rücken damit auch hier urheberrechtliche Fragen ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem politischen Programm der Creative Industries steht noch am Anfang. Hier ist z.B. die Konferenz „Cultural Industries: The British Experience in International Perspective“ im Februar 2006 an der

Humboldt-Universität Berlin zu nennen. Um die Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt zu erfassen, führt ver.di derzeit eine Umfrage zur Arbeitssituation von Film- und Fernsehschaffenden durch und hat im Januar 2007 eine Online-Befragung zur Arbeitssituation von Solo-Selbstständigen durchgeführt. Mit der sozialen und wirtschaftlichen Lage von Künstlerinnen und Künstlern hat sich regelmäßig auch die Friedrich-Ebert-Stiftung befasst. In diesem Zusammenhang wird auch die Literatur zur Globalisierung eine Rolle spielen (U. Beck, S. Sassen, U. von Weizsäcker, J. Stiglitz).

In den Kultur- und Kunstwissenschaften gibt es eine lange Auseinandersetzung mit dem Wandel von Autorschaft und Werk (M. Woodmansee, P. Jaszi, R. Coombe, R. Barthes, M. Foucault). Aktuelle für unser Projekt wichtige Beiträge stammen von F. Kittler, S. Zielinski, E. Ortland und F. Cramer. Ferner sind der SFB „Medien und kulturelle Kommunikation“ Köln zu nennen, sowie A. Goehler, die mit *Verflüssigungen* (2006) wichtige Anstöße zur Debatte über Creative Industries und Kulturgesellschaft gegeben hat.

Eigene Vorarbeiten

Die Arbeitsgruppe unter Leitung von Prof. Dr. Wolfgang Coy hat in den vergangenen Jahren systematisch über technische und soziokulturelle Kernaspekten von digitalen Medien und Informationsgesellschaft einschließlich Fragen des geistigen Eigentums gearbeitet.

Dass es dem Team von iRights.info gelungen ist, einen breiten Informationsbedarf in hoher Qualität zu befriedigen, zeigt die Verleihung des Grimme Online Award 2006 in der Kategorie „Information“. In der Begründung der Jury heißt es: „iRights.info informiert nicht nur Konsumenten, sondern richtet sich mit praktischer Hilfestellung auch an Produzenten digitaler Werke, seien es Musiker, Filmemacher, Podcaster oder Autoren, und leistet so einen wertvollen Beitrag zur digitalen Kultur.“ Aus den Konflikten und Fragestellungen, die im Rahmen von iRights.info an uns herangetragen wurden, und aus der Forschung des Projektkoordinators ist das vorliegende Projekt entwickelt worden.

Inke Arns hat sich in ihrer kunsttheoretischen und kuratorischen Arbeit seit langem mit Strategien wie Appropriation, Detournement und Remixing beschäftigt und dabei immer auch die durch Technologie, Recht und Globalisierung gewandelten Arbeitsbedingungen reflektiert. Insbesondere ihre gemeinsam mit Florian Cramer durchgeführte dreitägige Präsentation „Public Library“, die im Rahmen der Konferenz „Wizards of OS 3“ im Juni 2004 im Berliner Congress Center gezeigt wurde, stellt eine wichtige Vorarbeit für die Ausstellung dar, die im Rahmen des vorliegenden Projektes stattfinden wird.

Methode

Die hochdynamischen Konfliktfelder stehen in einem komplexen Gefüge von wirtschaftlichen, technologischen, gesellschaftlichen und sehr individuellen, mikropolitischen kreativen Dimensionen. Hier führen weder rechtsdogmatische Untersuchungen noch Technikfolgenforschung weiter. Sie gehören zusammen mit kulturwissenschaftlichen, arbeitssoziologischen und beschäftigungspolitischen Herangehensweisen zum Instrumentarium. Doch in erster Linie muß die Untersuchung neue Wege beschreiten.

Die Methode ist, dem Gegenstand angemessen, vor allem empirisch-explorativ. Neben einer Literaturrecherche werden die meisten Erkenntnisse aus Interviews und moderierten Online-Diskussionen gewonnen. Vor allem eine aktive Nutzergemeinde, die sich um iRights.info bereits herausgebildet hat und weiter ausgebaut wird, ist von unschätzbarem Wert als Ohr am Puls der Zeit.

Relevante Statistiken des Instituts für Arbeitsmarkt- und Berufsforschung, des International Labour Office, der OECD, von ver.di, den Verbänden, Verwertungsgesellschaften usw. werden zusammengestellt und für die Zielgruppe der Kreativschaffenden aufbereitet.

Biographische Entwürfe von Kreativschaffenden werden in (Video-) Interviews erhoben. Themen sind Aus- und lebenslange Fortbildung; das Verhältnis von Arbeit / Freizeit, Hobby; das Verhältnis von Beruf / Job / Engagement für gemeinsame Sache; das Verhältnis von kreativer Arbeit (i.S.d.Urheberrechts) / nicht-kreativer Arbeit / (Selbst-)Verwaltung (Steuererklärung etc.); Altersvorsorge. Interviews mit den Projektbeteiligten (die natürlich alle selbst Kreativarbeiter sind) dienen zur Entwicklung des standardisierten Fragenkatalogs, der dann für die weiteren Interviews verwendet wird, so dass eine Vergleichbarkeit gegeben ist.

Branchenportraits stellen die Situation in den wichtigsten Medienmärkten Text, Musik, Film und Webdesign dar. Dabei werden jeweils idealtypische Pfade gezeichnet von der kreativen Schöpfung über die Verwertungskette bis zur Nutzung und Weiterverwendung. Themen sind Arbeitsverträge und Vereinbarungen zur Rechteübertragung; Label-Verträge (Bandübernahmevertrag, Vertriebsvertrag etc.); das Verhältnis von Urhebern (z.B. Regisseuren) und Nebenurhebern (z.B. Kamera, Cutter); das Urheberrecht auf angemessene Vergütung und die Wirklichkeit; Zweitnutzungen und Verwertungsgesellschaften. Diese Informationen werden aus der Literatur und von Verbänden, Gewerkschaften, Verwertungsgesellschaften sowie in den Interviews mit Kreativen in den jeweiligen Branchen erhoben.

Untersuchungshypothesen und Ziele

Erstes Ziel ist eine aktuelle Definition von kreativen Berufen und Industrien im Sinne des Urheberrechts (das allerdings nur natürliche Personen, nicht Unternehmen oder gar Industrien als Urheber kennt).

Auf dieser Landkarte werden dann die urheberrechtlichen Konfliktfelder herausgearbeitet. Welche Konflikte stellen sich objektiv (nach der Zahl der Gerichtsverfahren und anwaltlichen Verfahren) und subjektiv als besonders bedeutsam dar? Unsere Ausgangshypothese, basierend auf der bisherigen Arbeit an iRights.info und den Fragen, die in unserem Forum aufgeworfen wurden, ist, dass es sich vor allem um vier Komplex handelt:

- **Ökonomische Interessenskonflikte.** 2002 ist das Recht auf angemessene Vergütung ins deutsche Urheberrechtsgesetz eingeführt worden. Seither läuft die gesellschaftliche Auseinandersetzung darüber, was Angemessenheit heißt und wie sie gewährleistet werden kann.
- **Moralische und persönlichkeitsrechtliche Interessenskonflikte:** Recht auf Namensnennung und Werkintegrität. Hier stehen einerseits sich häufende

Plagiatsfälle (Das „Google-Copy-Paste-Syndrom“ (S. Weber)) im Vordergrund, andererseits die im Web 2.0 explodierende Kultur von Re-Kreativität mit allseitiger Appropriation und Remixing, also der Übergang von der Read-Only-Society des 20. Jahrhunderts zu einer „Read-Write-Society“ (L. Lessig).

- Konflikte um die Erschließung kultureller Ressourcen. Die Öffnung der Archive, für die im aktuellen 2. Korb der Urheberrechtsnovellierung mit der Modifikation des Prinzips der Nichtübertragbarkeit unbekannter Nutzungsarten eine Lösung gesucht wird. Zu diesem Thema wird es einen engen Austausch mit dem Ludwig Boltzmann Institut, Linz geben.
- Auseinandersetzungen um Wissen als öffentliches Gut. Damit sind insbesondere angesprochen die Open Access Bewegung in den Wissenschaften mit Initiativen wie dem im Mai 2006 vorgelegten US-amerikanischen „Federal Research Public Access Act“, und der im Januar 2007 von der DFG, SPARC u.a. gestarteten europäischen Petition für garantierten öffentlichen Zugang zu öffentlich geförderten Forschungsergebnissen sowie die Bemühungen des öffentlich-rechtlichen Rundfunks (BBC, ZDF, ARD) um eine Online-Bereitstellung seiner Inhalte sowie generell die Tatsache, dass Information – ökonomisch gesehen – ein öffentliches Gut ist und sich abzeichnet, dass in der Internet-Umgebung weder technische Maßnahmen (DRM) noch massenhafte Strafverfolgung geeignet sind, sie zu einem privaten Gut zu machen.

Ergebnisse

Das Projekt erarbeitet eine Bestandsaufnahme und Analyse der Kreativbranchen, der Kreativarbeit, der für Kreativschaffende alltagsrelevanten Regelungen und Spruchpraxis zum Urheberrecht in der Informationsgesellschaft sowie der Konflikt- und Interessenlagen von Kreativschaffenden, einschließlich der künstlerischen Reflexion, mit besonderem Bezug zu den Bereichen urheberrechtlicher Ambivalenz und informationstechnischer Dynamik.

Auf dieser Grundlage werden abschließend Handlungsoptionen aufgezeigt und Kriterien und Empfehlungen für Politik, Recht und Technikgestaltung zur Rahmensetzungen der kreativen Arbeit unter digitalen Bedingungen formuliert.

Das Ausgabeformat sind Artikel und Essays, die wissenschaftlichen Qualitätsanforderungen genügen, aber zugleich für die Zielgruppe verständlich und zugänglich sind. Die Texte und weiteren Materialien werden über den ganzen Projektzeitraum zeitnah online und zur Diskussion gestellt sowie zum Ende in einer multimedialen Publikation zusammengefasst. Untersuchung und Darstellung greifen somit unmittelbar ineinander. Nützliche Informationen und wertvolle Diskussionen ziehen die Aufmerksamkeit von Kreativschaffenden auf das Informationsportal. Die Resonanz trägt dazu bei, Fehler zu korrigieren und die Qualität des Informationsangebots laufend zu verbessern.

Verwertungsplan

Das Projekt zielt nicht unmittelbar auf wirtschaftlich verwertbare Ergebnisse.

Das Online-Portal, die Ausstellung und die Tagung sind Teil der diskursiven Untersuchungsmethodik und dienen zugleich der Vermittlung. Das Projekt wird damit auch neue Formen der Selbstorganisation und Interessenartikulation von Kreativschaffenden anstoßen und die Rolle der kulturellen, zivilgesellschaftlichen und staatlichen Akteure bei der Weiterentwicklung von Urheberrecht, Technologie und Arbeit stärken. Die Untersuchung wird Handlungsoptionen aufzeigen und Kriterien und Empfehlungen für die Rahmensetzungen der kreativen Arbeit unter digitalen Bedingungen durch Politik und Recht bereitstellen.

Die Projektergebnisse werden laufend auf der Website des Projektes sowie in einer abschließenden Publikation bei der Bundeszentrale für politische Bildung vorgelegt und stehen somit für die weitere gesellschaftliche Debatte zur Verfügung. Wo sich Anknüpfungspunkte zu anderen Projekten und zu möglichen Maßnahmen des BMBF ergeben, sind wir dankbar für Anregungen und jegliche Form von Zusammenarbeit.

2. Information

Das eingespielte Redaktionsteam von iRights.info wird, verstärkt durch das Team des HMKV, in bewährter Manier Informationen zum Urheberrecht anbieten – qualitativ hochwertig, in allgemein verständlicher und praxisorientierter Form. Eine Rechtsberatung im Einzelfall kann und darf das Portal naturgemäß nicht anbieten, doch direkt aus der Arbeitswirklichkeit entwickelte Szenarien erlauben den Nutzern eine praktische Orientierung. **Arbeit 2.0** wird Antwort geben auf Fragen wie: Was bedeutet das 2002 neu eingeführte Recht auf eine angemessene Vergütung in der Praxis? Was verändert sich durch den Zweiten Korb? Welche Folgen hat die vom Gesetzgeber angestrebte Öffnung der Archive? Wie sind künftig die Vergütungen über die kollektive Rechtswahrnehmung geregelt?

Urheberrechtsthemen werden ergänzt durch Informationen zu der sich wandelnden Arbeitswelt und der Debatte über den Charakter der Arbeit. Dafür suchen die Redakteure aktiv den Austausch mit Kreativen und ihren Verbänden. Diese kommen in Form von Gastbeiträgen und Interviews zu Wort. Wo relevante externe Informationsangebote bestehen, wird auf diese verwiesen.

3. Diskussion

Durch den grundlegenden Wandel in Recht und Arbeitswirklichkeit lassen sich viele Fragen nicht aus der bestehenden Gesetzeslage heraus beantworten. Sie sind Gegenstand einer anhaltenden gesellschaftlichen Diskussion über die weitere Gestaltung des Digitalzeitalters. **Arbeit 2.0** wird dieser Diskussion mit Hilfe geeigneter Werkzeuge (Mailingliste, Forum, Blog, Wiki etc.) Raum bieten und sie redaktionell anregen, begleiten und moderieren.

Diese Debatten dienen auch dazu, der Redaktion die Fragen und Bedürfnisse der Nutzer aufzuzeigen, um so das Informationsangebot weiter zu verbessern und die größt-mögliche Praxisnähe und Nützlichkeit für die Zielgruppe zu gewährleisten.

Das Projekt trägt damit auch zur Meinungsbildung und zur individuellen und verbandlichen Partizipation an politischen Prozessen bei. **Arbeit 2.0** selbst bleibt strikt neutral, gemäß der traditionellen wissenschaftlichen und journalistischen Ethik einer Trennung von Tatsachen und Meinung.

4. Ausstellung

Arbeit 2.0 möchte nicht nur vermitteln, was das Urheberrecht den Künstlern zu sagen hat, sondern auch präsentieren, was Künstler über das Urheberrecht und die sich wandelnden Arbeitsbedingungen sagen und in ihren Werken zum Ausdruck bringen.

Dazu wird von Juli bis September 2008 in der PHOENIX Halle Dortmund eine internationale Ausstellung unter dem Arbeitstitel „Public Library 2.0“ stattfinden. Eine Vorarbeit dafür stellt die im Rahmen der Konferenz „Wizards of OS 3“ im Juni 2004 gezeigte dreitägige Präsentation „Public Library“ dar. Die bis Mitte 2008 erfolgten Recherchen und Diskussionen gehen in die Konzipierung der Ausstellung ein, in der vor allem zeitgenössische Konzept-, Netz- und Softwarekunst sowie Filmwerke zu sehen sein werden, die die Kollision von Technikentwicklung, digitaler Rechtekontrolle, Ökonomie und kultureller Arbeit zugleich nachdenklich und spielerisch aufzeigen. Sie wird von Inke Arns kuratiert und vom Team des HMKV durchgeführt.

5. Tagung

Im Rahmen der Ausstellung wird eine internationale Tagung stattfinden, auf der die Ergebnisse der Untersuchung präsentiert und zur Diskussion gestellt werden. Im Zentrum werden die Empfehlungen an Politik und Kreativ- wie Technikindustrie stehen, die darauf zielen, die Rahmenbedingungen dahingehend zu verbessern, dass sie der sich wandelnden Urheberrechtswirklichkeit angemessen sind und den kreativen Prozess optimal unterstützen.

Diese Tagung wird in Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für politische Bildung durchgeführt.

6. Publikation

Die Ergebnisse der Untersuchung und der Online-Debatte, die Dokumentation der Ausstellung und die Proceedings der Tagung werden abschließend in einer multimedialen **Publikation** (Buch mit DVD) vorgelegt.

Für diese Publikation wird ebenfalls eine Partnerschaft mit der Bundeszentrale für politische Bildung angestrebt.

Arbeitsplan

1.) 1.10.2007 – 31.12.07

Literaturrecherche und Aufbereitung der Quellen relevanter Statistiken mit Schwerpunkt auf den vier zentralen Medienkulturbereichen Text (Matthias Spielkamp), Musik (Robert A. Gehring), Film (Philipp Otto) und Webdesign (Valentina Djordjevic). Bestandsaufnahme der für Kreativschaffende relevanten urheberrechtlichen Gesetzgebung, Rechtsprechung und wirtschaftlichen Alltagswirklichkeit (RA Till Kreutzer). Erarbeitung eines Netzwerks von Verbänden und Organisationen dieser Branchen für Informationsaustausch und das Finden von Interviewpartnern und Erarbeitung des Fragenkatalogs für die Interviews (V. Grassmuck). Vorbereitung des Relaunch der Website iRights.info und interne Erprobung der Werkzeuge für die Online-Diskussion.

Dieses Arbeitspaket wird von HU/iRights.info in Abstimmung mit HMKV durchgeführt.

2.) 1.1.2008 – 31.2.2008

Relaunch der Website iRights.info mit der Vorstellung des Projekts **Arbeit 2.0**, den ersten Informationsartikeln zu urheberrechtlichen Fragen für Kreativschaffende und der Online-Diskussionsumgebung. Öffentlichkeitswirksame Begleitung des Relaunch in Presse, Veranstaltungen und Online-Foren mit dem Ziel, das Angebot bekanntzumachen und eine aktive Beteiligung von Kreativen aus den verschiedenen Branchen an der Online-Diskussion einzuladen.

Dieses Arbeitspaket wird von HU/iRights.info, die Zielgruppenansprache in Zusammenarbeit mit HMKV durchgeführt.

3.) 1.2.2008 – 30.6.2008

Durchführung der Interviews. Moderation der Online-Diskussionen. Kontinuierlicher Ausbau von Informationsangebot und Zielgruppenansprache.

Dieses Arbeitspaket wird von HU/iRights.info in Abstimmung mit HMKV durchgeführt.

4.) 1.2.2008 – September 2008

Planung der Tagung und Einladung von Referenten.

Dieses Arbeitspaket wird gemeinsam von HU/iRights.info und HMKV durchgeführt.

5.) 1.7.2008 – 31.8.2008

Auswertung von Interviews und Online-Diskussion. Darstellung der bisherigen Ergebnisse. Formulierung der Empfehlungen, die auf der Tagung zur Diskussion gestellt werden.

Dieses Arbeitspaket wird von HU/iRights.info in Abstimmung mit HMKV durchgeführt.

6.) 1.1.2007 – 1.7.2008

Bestandsaufnahme von künstlerischen Reflexionen und Praktiken mit besonderem Bezug zu den Bereichen urheberrechtlicher Ambivalenz und informationstechnischer Dynamik.

Planung der Ausstellung. Einladung von Künstlern.

Dieses Arbeitspaket wird von HMKV in Abstimmung mit HU/iRights.info durchgeführt.

7.) 1.7.2008 – 30.9.2008

Ausstellung zu Medienkunst und Urheberrecht in der Phoenix-Halle Dortmund, Arbeitstitel „Public Library 2.0“.

Dieses Arbeitspaket wird von HMKV in Abstimmung mit HU/iRights.info durchgeführt.

8.) September 2008

Tagung im Rahmen der Ausstellung.

Dieses Arbeitspaket wird gemeinsam von HU/iRights.info und HMKV in Zusammenarbeit mit der BpB durchgeführt.

9.) September 2008 – 31.12.2008

Auswertung und Darstellung der Ergebnisse der Untersuchung und der Online-Debatte und Dokumentation von Ausstellung und Tagungsbeiträgen zur Vorbereitung der Publikation.

Dieses Arbeitspaket wird von HU/iRights.info in Zusammenarbeit mit HMKV durchgeführt. Die Publikation wird im Anschluß von der BpB durchgeführt.

Literatur

- Anderson, Chris, *The Long Tail. Why the Future of Business is Selling Less of More*, B&T, 2006
- Baden, John A., *A New Primer for the Management of Common-Pool Resources and Public Goods*, in: John A. Baden/ Douglas S. Noonan (Hrsg.), *Managing the Commons*, Bloomington-Indianapolis, 1982, S. 51-62
- Barabasi, Albert-Laszlo, *Linked, How Everything Is Connected to Everything Else and What It Means for Business, Science, and Everyday Life*, B&T, 2003
- Barnes, Peter, *Who Owns the Sky? Our Common Assets and the Future of Capitalism*, Island Press, 2001
- Bechtold, Stefan, *Vom Urheber- zum Informationsrecht. Implikationen des Digital Rights Management*, Beck Juristischer Verlag, 2002
- Becker, Eberhard; Buhse, Willms; Günnewig, Dirk; Rump, Niels [Ed.], *Digital Rights Management. Technological, Economic, Legal and Political Aspects*, Springer-Verlag GmbH & Co, 2003
- Ben-Atar, Doron, *Trade Secrets. Intellectual Piracy and the Origins of American Industrial Power*, Yale University Press, 2004
- Benkler, Yochai, *The Wealth of Networks : How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Yale University Press, 2006
- Böckelmann, Frank; Fischler, Hersch, Bertelsmann. *Hinter der Fassade des Medienimperiums*, Eichborn, 2004
- Bollier, David, *Silent Theft. Our Runaway Market Culture and the Disappearing American Commons*, Taylor & Francis Books Lt, 2002
- Bolz, Norbert, *Das konsumistische Manifest*, Wilhelm Fink, 2002
- Boyle, James [Ed.], *Collected Papers, Duke Conference on the Public Domain*, Center for the Study of the Public Domain, Duke University, 2003
- Bürdek, Bernhard E., *Der digitale Wahn*, Suhrkamp, 2001
- Burke, P., *Papier und Marktgeschrei. Die Geburt der Wissensgesellschaft*, Wagenbach, Berlin, 2001
- Burrell, Robert; Coleman, Allison, *Copyright Exceptions in Europe. The Digital Impact*, Cambridge University Press, 2005
- Clark, Drew, *How Copyright Became Controversial*, in: Thierer, Adam; Crews, Wayne (Hrsg.), *Copy Fights: The Future of Intellectual Property in the Information Age*, S. 147-161, CATO Institute, Washington, DC, 2002
- Coy, Wolfgang, *Informationsgesellschaft - Betaversion 2003*, in D. Klumpp, H. Kubicek, A. Roßnagel, *Jahrbuch Telekommunikation*, Stuttgart:Thalheimer 2003
- Coy, Wolfgang, *Digital/Analog – Zur Klärung eines Sachverhaltes*, in: Martin Warnke, Wolfgang Coy, Christoph Tholen [Hrsg.], *HyperKult 2 – Virtuelles & Digitales*, Bielefeld: Transcript, 2006
- Coy, Wolfgang, *Market and Agora – Community Building by Internet*, in: Paul Ceruzzi and William Aspray [Eds.], *The Internet and American Business*, Cambridge, Mass. (USA): MIT Press, 2007 (in print)
- Crawford, Holly, *Attached to the Mouse. Disney and Contemporary Art*, University Press of America, 2006
- Daniels, Dieter, *Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet*, Beck, 2002

- Doern, G. Bruce, Global Change and Intellectual Property Agencies. An Institutional Perspective, GB Verlag, 1999
- Dols[hacek]jak, Nives; Ostrom, Elinor [Ed.], The Commons in the New Millennium. Challenges and Adaptation, The MIT Press, 2003
- Drahos, Peter; Braithwaite, John, Information Feudalism. Who Owns the Knowledge Economy?, Kogan Page, 2002
- Clark, Drew, How Copyright Became Controversial, in: Thierer, Adam; Crews, Wayne (Hrsg.), Copy Fights: The Future of Intellectual Property in the Information Age, S. 147-161, CATO Institute, Washington, DC, 2002
- Dreier, Thomas; Schulze, Gernot, Urheberrecht, Kommentar. Mit Urheberrechtswahrnehmungsgesetz, Kunsturhebergesetz, Urheberrecht im Einigungsvertrag, Beck Juristischer Verlag, 2004
- Dümling, Albrecht, Musik hat ihren Wert. 100 Jahre musikalische Verwertungsgesellschaft in Deutschland, ConBrio Verlagsgesellschaft, 2003
- Fisher, William W., Promises to Keep. Technology, Law, and the Future of Entertainment, Stanford University Press, 2004
- Florida, Richard, The Flight of the Creative Class. The New Global Competition for Talent, Harperbusiness, 2006
- Friebe, Holm/ Lobo, Sascha, Wir nennen es Arbeit. Die digitale Boheme oder: Intelligentes Leben jenseits der Festanstellung, Heyne, München 2007
- Gaines, Jane M., Contested Culture. The Image, the Voice, the Law, University of North Carolina, 1991
- Galloway, Susan/Dunlop, Stewart, Deconstructing the Concept of 'Creative Industries', in: Christiane Eisenberg, Rita Gerlach and Christian Handke (eds.). Cultural Industries: The British Experience in International Perspective. 2006. Online. Humboldt University Berlin, Edoc-Server; <http://edoc.hu-berlin.de>
- Gehring, Robert A., Digital Cinema Initiative und Digital Rights Management, FKT, 60. Jg., Nr. 4 (2006), S. 179-184
- Gehring, Robert A., Digital Rights Management: Ökonomie und Politik im Reich der Ideen, in: W. Schindler (Hrsg.), MaC* - Reloaded: Perspektiven aus der Skepsis für *Menschen am Computer. RabenStück Verlag für Kinder – und Jugendhilfe, 2005
- Gehring, Robert A., Trusted computing for digital rights management, in: INDICARE Monitor Vol. 2, No 12, 24 February 2006
- Gehring, Robert A., FOSS, die Firma und der Markt, in: J. Hofmann (Hrsg.), Wissen und Eigentum, Bundeszentrale für politische Bildung, 2006
- Ghosh, Rishab Aiyer [Ed.], Code. Collaborative Ownership and the Digital Economy, MIT Press Ltd, 2006
- Goehler, Adrienne, Verflüssigungen. Wege und Umwege vom Sozialstaat zur Kulturgesellschaft, Campus, 2006
- Goldstein, Paul, Copyright's Highway. 2., überarb. Ausg., Stanford University Press, Stanford, CA, 2001
- Gorz, André, Wissen, Wert und Kapital. Zur Kritik der Wissensökonomie, Rotpunktverlag Zch, 2004
- Grassmuck, Volker, Freie Software. Zwischen Privat- und Gemeineigentum, Bonn, 2002
- Grenzen der Privatisierung. Wann ist des Guten zu viel? Bericht an den Club of Rome, Hirzel, 2006

- Hodgkinson, Tom, Anleitung zum Müßiggang, Zweitausendeins, 2007
- Hoeren, Thomas, Grundzüge des Internetrechts. E-commerce, Domains, Urheberrecht, Beck Juristischer Verlag, 2001
- Hofmann, Jeanette (Hrsg.), Wissen und Eigentum. Geschichte, Recht und Ökonomie stoffloser Güter, Bonn 2006
- Holert, Tom; Terkessidis, Mark, Fliehkraft. Gesellschaft in Bewegung - Von Migranten und Touristen, Kiepenheuer & Witsch, 2006
- Johnson, Steven, Emergence. The Connected Lives of Ants, Brains, Cities and Software, Penguin Books, 2002
- Kahin, Brian; Varian, Hal R. [Ed.], Internet Publishing and Beyond. The Economics of Digital Information and Intellectual Property, The MIT Press, 2000
- Kreile, Reinhold; Becker, Jürgen, Multimedia und die Praxis der Lizenzierung von Urheberrechten, in: Vorstand der GEMA (Hrsg.), GEMA-Jahrbuch 1995/1996, S. 68-92, Nomos, Baden-Baden, 1996
- Kretschmer, Martin, The Failure of Property Rules in Collective Administration: Rethinking Copyright Societies as Regulatory Instruments, in: European Intellectual Property Review, Bd. 24, Ausg. 3, (2002), S. 126-137
- Kröger, Detlef, Informationsfreiheit und Urheberrecht. C. H. Beck, München, 2002
- Krömer, Jan; Sen, Evrim, No Copy. Die Welt der digitalen Raubkopie, Tropen Verlag, 2006
- Ku, Raymond Shih Ray, The Creative Destruction of Copyright: Napster and the New Economics of Digital Technology. In: University of Chicago Law Review, Bd. 69, Ausg. 1(2002), S. 263-324
- Lampson, Elmar; Flender, Reinhard, Copyright. Musik im Internet, Kadmos, 2001
- Landes, William M. & Posner, Richard A., The Economic Structure of Intellectual Property Law. The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge & London, 2003
- Lessig, Lawrence, Free Culture. How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity, Penguin Press, 2004
- Linzmayer, Owen, Apple Confidential 2.0. The Definitive History of the Worlds Most Colorful Company, No Starch Press, 2004
- Litman, Jessica, Digital Copyright. Protecting Intellectual Property on the Internet, Prometheus Books, 2000
- Lovink, Geert, Dark Fiber. Tracking Critical Internet Culture, The MIT Press, 2002
- Lunney, Jr., Glynn S., The Death of Copyright: Digital Technology, Private Copying, and the Digital Millennium Copyright Act. In: Virginia Law Review, Bd. 87, Ausg. 5(2001), S. 813-920
- Lutterbeck, Bernd; Gehring, Robert A., Open Source Jahrbuch 2004, Lehmanns Media, 2004
- Lutterbeck, Bernd; Gehring, Robert A.; Bärwolff, Matthias, Open Source Jahrbuch 2005, Lehmanns Media, 2005
- Lutterbeck, Bernd; Bärwolff, Matthias; Gehring, Robert A., Open Source Jahrbuch 2006, Lehmanns Media, 2006
- Lutterbeck, Bernd; Bärwolff, Matthias; Gehring, Robert A., Open Source Jahrbuch 2007, Lehmanns Media, 2007
- McLeod, Kembrew, Owing Culture. Authorship, Ownership, and Intellectual Property Law, Popular Culture and Everyday Life, Peter Lang, 2001

- Merges, Robert P.; Menell, Peter S.; Lemley, Mark A., Intellectual Property in the New Technology Age, 2. Aufl., New York, Aspen Law & Business, 2000, S. 911
- Milner, Eileen, Managing information and knowledge in the public sector, Routledge, 2000
- Moore, Adam, Intellectual Property & Information Control: Philosophic Foundations and Information Control, Transaction Publishers, New Brunswick and London, 2001
- New Book Economy (Hrsg.), On Demand: Vom Content zum Produkt. Handbuch zum ePublishing. International Media & Book Agency, Berlin, 2001.
- Parijs, Philippe Van, Whats Wrong with a Free Lunch?, Beacon Press, 2001
- Parijs, Philippe Van, Real Freedom for All. What (If Anything) Can Justify Capitalism?, Oxford University Press, 1998
- Reichwald, Ralf/Piller, Frank, Interaktive Wertschöpfung. Open Innovation, Individualisierung und neue Formen der Arbeitsteilung, Gabler, Wiesbaden 2006, <http://www.open-innovation.com/iws>
- Renner, Tim, Kinder, der Tod ist gar nicht so schlimm! Über die Zukunft der Musik- und Medienindustrie, Campus, 2004
- Roesler, Alexander; Stiegler, Bernd, Microsoft. Medien - Macht - Monopol, Suhrkamp, 2002
- Roodhouse, Simon, The Creative Industries: Definitions, Quantification and Practice, in: Christiane Eisenberg, Rita Gerlach and Christian Handke (eds.). Cultural Industries: The British Experience in International Perspective. 2006. Online. Humboldt University Berlin, Edoc-Server, <http://edoc.hu-berlin.de>
- Rose, Carol, The Comedy of the Commons: Custom, Commerce, and Inherently Public Property, University of Chicago Law Review, 53 (1986) 3, S. 711-781
- Rose, Mark, Authors and Owners: The Invention of Coypright, Harvard University Press, Cambridge, MA, and London, 1993
- Rosenblatt, William; Trippe, William; Mooney, Stephen, Digital Rights Management. Business and Technology, Wiley, John, & Sons, Inc, 2001
- Röttgers, Janko, Mix, Burn & R.I.P. Das Ende der Musikindustrie, Heise Verlag, Hannover 2003
- Ryan, Michael P., Knowledge Diplomacy: Global Competition and the Politics of Intellectual Property. Brookings Institution, Washington, DC, 1998
- Schickel, Richard, Disneys Welt. Zeit, Leben, Kunst & Kommerz des Walt Disney, Kadmos, 1997
- Schwartz, Hillel, The Culture of the Copy. Striking Likenesses, Unreasonable Facsimiles, Zone Books, New York 1998
- Sennett, Richard, Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus, Berlin Verlag, 1998
- Shapiro, Carl; Varian, Hal R., Information Rules. A Strategic Guide to the Network Economy, McGraw-Hill, 1999
- Siochru, Sean O.; Girard, W. Bruce, Global Media Governance. A Beginners Guide, Rowman & Littlefield, 2002
- Stefik, Mark, Letting Loose the Light: Igniting Commerce in Electronic Publication. In: Mark Stefik (Hrsg.), Internet Dreams: Archetypes, Myths, and Metaphors, 3. Aufl., S. 219-253, The MIT Press, Cambridge & London, 2001
- Stiglitz, Joseph, Making Globalization Work, Penguin Books, 2006

- Stille, Alexander, *The Sack of Rome. How a Beautiful European Country with a Fabled History and a Storied Culture Was Taken Over by a Man Named Silvio Berlusconi*, Penguin, 2006
- Torvalds, Linus; Diamond, David, *Just for fun. Oder wie ein Freak die Computerwelt revolutionierte*, Carl Hanser Verlag, 2001
- Tschmuck, Peter, *Kreativität und Innovation in der Musikindustrie*, Studien Verlag, 2003
- Vaidhyathan, Siva, *The Anarchist in the Library*, The Perseus Books Group, 2003
- Wallis, Roger; Baden-Fuller, Charles; Kretschmer, Martin; Klimis, George Michael, *Contested Administration of Intellectual Property Rights in Music: The Challenge to the Principles of Reciprocity and Solidarity*, in: *European Journal of Communication*, Bd. 14, Ausg. 1(1999), S. 5-35
- Warnke, Martin; Coy, Wolfgang; Tholen, Georg Ch; [Ed.], *HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien*, transcript, 2004
- Weber, Stefan, *Das Google-Copy-Paste-Syndrom. Wie Netzplagiate Ausbildung und Wissen gefährden*, Heise Zeitschriften Verlag, Hannover 2006
- Williams, Sam, *Free as in Freedom. Richard Stallman's Crusade for Free Software*, O'Reilly, 2002
- Woodmansee, Martha; Jaszi, *The Construction of Authorship. Textual Appropriation in Law and Literature*, Duke University Press, 1994
- Zielinski, Siegfried, *Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens*, Rowohlt TB, 2002

Die Projektpartner

Arbeit 2.0 ist ein Verbundprojekt aus drei ineinander greifenden, aber separat finanzierten Teilen: 1. Untersuchung und Online-Portal, 2. Ausstellung und 3. Tagung und Publikation.

1. Untersuchung und Online-Portal

Dieser Teilbereich wird von der Arbeitsgruppe Informatik in Bildung & Gesellschaft, am Institut für Informatik der Humboldt-Universität zu Berlin gemeinsam mit der Redaktion von iRights.info, dem Informationsportal zu Urheberrecht in der digitalen Welt, durchgeführt. Er wird vom BMBF gefördert.

2. Ausstellung

Träger dieses Teilbereichs ist der mikro e.V. Durchgeführt wird die Ausstellung vom Hartware MedienKunst Verein (HMKV). Die Finanzierung ist durch Förderzusagen der Kulturstiftung des Bundes, der Kunststiftung NRW, des Kulturwerks der VG Bild-Kunst, der Hans Böckler Stiftung, der Dienstleistungsgewerkschaft ver.di sowie Eigenmittel und Beistellungen des HMKV gesichert.

3. Tagung und Publikation.

Im Rahmen der Ausstellung wird eine Tagung stattfinden. Die Ergebnisse des Projekts sollen in einer Buchpublikation vorgelegt werden. Die Durchführung liegt gemeinschaftlich beim HMKV und bei der AG Informatik in Bildung & Gesellschaft sowie der Redaktion von iRights.info. Für die Finanzierung der Tagung liegt eine Absichtserklärung der Bundeszentrale für politische Bildung vor.

Informatik in Bildung & Gesellschaft, Humboldt-Universität zu Berlin

Die Arbeitsgruppe unter Leitung von Prof. Dr. Wolfgang Coy hat in den vergangenen Jahren systematisch über technische und soziokulturelle Kernaspekten von digitalen Medien und Informationsgesellschaft einschließlich Fragen des geistigen Eigentums gearbeitet. Dazu gehören

- „Bild, Schrift, Zahl in der Turing-Galaxis. Die technischen und soziokulturellen Hintergründe geistigen Eigentums unter den Bedingungen multimedialer Digitalisierung und globaler Vernetzung“, mit Dr. Volker Grassmuck, gefördert von der DFG, 4/2004 – 3/2007
- „Visuelle Argumentationen. Erzeugung und Logik wissenschaftlich-technischer Grafiken und Bilder unter digitalen Produktionsbedingungen“, mit Dr. Volker Grassmuck im Rahmen der Forschergruppe BILD SCHRIFT ZAHL im Helmholtzzentrum für Kulturtechnik, gefördert von der DFG, 4/2001 – 3/2004
- „Virtueller Übungsraum - Telelernen im ortsverteilten und zeitunabhängigen Übungsbetrieb“, mit Dr. Peter Schirmbacher, Jochen Koubek, Roland P. Kubica, Uwe Pirr, gefördert von BMBF / Deutsches Forschungsnetz DFN-Verein, 5/1999 – 4/2002
- „Von der Ordnung des Wissens zur Wissensordnung digitaler Medien“, mit Prof. Dr. Jörg Pflüger, Dr. Volker Grassmuck, gefördert von der DFG, 4/1998 – 3/2000

Dr. Volker Grassmuck war an drei der genannten Forschungsprojekte beteiligt. Er war für verschiedene Bundesministerien tätig. So hat er für das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie das Fachgespräch „Open Source Software“ (1999) ausgerichtet und war Mitglied des Expertenbeirats für die Broschüre „Open-Source-Software. Ein Leitfaden für kleine und mittlere Unternehmen“ (2001). Als Vertreter von privatkopie.net war er Mitglied der Arbeitsgruppe zum zweiten Korb des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft des Bundesministeriums der Justiz (2003). Für das Bundesministerium für Verbraucherschutz, Ernährung und Landwirtschaft hat er das Projekt „iRights.info, Informationsportal zum Urheberrecht in der digitalen Welt“ (2004-2006) konzipiert und durchgeführt. Ferner hat er die internationalen Konferenzen zu freier Software und freiem Wissen „Wizards of OS“ (1999, 2001, 2004, 2006) konzipiert und durchgeführt.

Zu seinen Publikationen zählen:

- Vom Animismus zur Animation. Anmerkungen zur künstlichen Intelligenz, Junius Verlag, Hamburg 1988
- Freie Software zwischen Privat- und Gemeineigentum, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2002
- Geschlossene Gesellschaft. Mediale und diskursive Aspekte der „drei Öffnungen“ Japans, iudicium Verlag, München 2002
- „Der zweite Korb dient der Allgemeinheit!“, in: Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht (ZUM) Jahrg. 47, Sonderheft 2003, S. 1013-1017
- „Ein Plädoyer für durchsetzbare Schrankenbestimmungen für Privatkopie, Zitat und Filesharing“, in: Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht (ZUM), Jahrg. 49, 2/2005, S. 104-108

iRights.info

Das Urheberrechtsportal iRights.info wurde ab September 2004 von einer vierköpfigen Redaktion unter Projektleitung von Dr. Volker Grassmuck und Trägerschaft des mikro e.V. konzipiert und ist seit März 2005 online. Ziel der ersten vom Bundesministerium für Verbraucherschutz geförderten Phase (2004 - 2006) war es, Verbrauchern juristisch verlässliche und zugleich allgemeinverständlich aufbereitete, praxisorientierte Informationen zum Umgang mit urheberrechtlich geschützten Werken anzubieten.

Dass es iRights.info gelungen ist, einen breiten Informationsbedarf in hoher Qualität zu befriedigen, zeigt nicht nur eine Fülle von Zuschriften und die stetig steigenden Besucherzahlen. Im Juni 2006 wurde das Projekt mit dem Grimme Online Award in der Kategorie „Information“ ausgezeichnet.

Redaktion

Das eingespielte Redaktionsteam verfügt über eine einzigartige Kombination von Kompetenzen in Urheberrecht, Journalismus, Kultur und Informatik.

Till Kreuzer

ist Rechtsanwalt und Partner von i.e., dem Büro für informationsrechtliche Expertise in Hamburg. Er leitet das Referat Urheberrecht am "Institut für Rechtsfragen der Freien und Open Source Software (ifrOSS)" und ist Mitglied des wissenschaftlichen Kollegiums am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg. Er nahm als Sachverständiger an der Anhörung des Rechtsausschusses im Bundestag zur Verabschiedung des "Gesetzes zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft" (sog. "1. Korb") teil und war Mitglied der Hauptarbeitsgruppe, welche die Bundesregierung zur Erarbeitung des "Zweiten Gesetzes zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft" (sog. "2. Korb") einberufen hat. Er ist Autor verschiedener Veröffentlichungen zu informationsrechtlichen Themen in Fach- und Publikumsmedien (z.B. GRUR, MMR, ZUM, brand eins, Telepolis).

Matthias Spielkamp

ist Journalist in Berlin mit dem Schwerpunkt Immaterialgüter. Er studierte Philosophie, Politologie und Volkswirtschaftslehre an den Universitäten Frankfurt am Main und Berlin (FU) und Journalismus an der University of Colorado (MA 1994). Nach kurzer Zeit als Redakteur beim Spiegel TV Magazin arbeitet er heute als freier Journalist in Berlin für Print, Online und Radio (brand eins, DIE ZEIT, SZ, FAZ, taz, Spiegel Online, rbb u.a.). Als Trainer für die ARD/ZDF, die Evangelische Journalistenschule und andere Auftraggeber vermittelt er Kolleginnen und Kollegen, wie man journalistische Web-Angebote entwickelt, für sie textet und sie gestaltet. Darüber hat er mit seiner Kollegin Melanie Wieland das Buch "Schreiben fürs Web" (UVK) verfasst. Er ist Teilhaber des Berliner Journalistenbüros autoren(werk) und schreibt, wenn er Zeit hat, an seinem Weblog Immateriblog.de.

Valie Djordjevic

hat an der FU Berlin Literaturwissenschaften, Ost-Europa-Studien und Theaterwissenschaften mit Schwerpunkt Film studiert. 1996 wurde sie Mitglied bei dem Internetprojekt Internationale Stadt Berlin, die Netzzugang und Webspaces für Kunst- und Kulturprojekte bereitstellten. Seit dem Ende von Internationale Stadt 1998 hat sie bei zahlreichen medienkulturellen Projekten mitgewirkt, unter anderem 1997/98 beim cyberfeministischen Netzwerk Old Boys Network oder von 1997-99 im Media Arts Lab des Künstlerhaus Bethanien. Sie ist Mitglied von mikro e.V., Verein zur Förderung von Netzkulturen, wo sie verschiedene Veranstaltungen mitorganisierte und eine der Moderatorinnen der Mailingliste FACES. Sie schreibt freiberuflich über Medien- und Netzkultur.

Robert A. Gehring

studierte Elektrotechnik, Informatik und Philosophie. Seine Forschungsschwerpunkte sind geistiges Eigentum, IT Sicherheit und Open Source. Zu diesen Themen hat er in der Zeit als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der TU Berlin als Koautor an einer Reihe von Gutachten für international renommierte Unternehmen und Bundesministerien mitgearbeitet sowie eine Reihe von Aufsätzen veröffentlicht. Als unabhängiger Consultant berät er heute namhafte Software-Unternehmen in Strategiefragen. Er ist Mitbegründer und Mitherausgeber des an der TU Berlin herausgegebenen Open Source Jahrbuches. Er publiziert regelmäßig in verschiedenen Medien über Open Source, geistiges Eigentum und damit zusammenhängende Entwicklungen.

Philipp Otto

studierte Rechtswissenschaften, Geschichte und Germanistik an der FU Berlin und in Potsdam. Er arbeitet für eine Rechtsanwaltskanzlei in Berlin und ist Autor des Portals zum Internetrecht eRecht24 und eines weiteren Webportals zu Rechtsfragen bei Abmahnungen im Internet. Während des Studiums war er Vorsitzender des Fachschaftsrates Jura an der Universität Potsdam und organisierte u.a. eine Summer Law School mit der City University of New York (CUNY). Daneben ist er seit vielen Jahren in der außerschulischen (Jugend-) Bildungsarbeit mit der Projektgruppe Bildungsoffensive und dem Netzwerk Demokratisches JugendFORUM Brandenburg aktiv. Dabei organisierte er Seminare, Konferenzen, Bildungsfahrten und Kampagnen u.a. zu den Themen Recht gegen Rechts, Demokratiebildung und Informationsrecht.

Beirat

Dem Projekt iRights.info steht ein Beirat zur Seite. Ihm gehören Rechts- und Medienwissenschaftler, Kreative, Vertreter aus den Medien und weiteren gesellschaftlichen Gruppen an:

- Prof. Dr. Thomas Dreier, Institut für Informationsrecht, Universität Karlsruhe
- Prof. Dr. Rainer Kuhlen, Professor für Informationswissenschaft im Fachbereich Informatik und Informationswissenschaft an der Universität Konstanz und Vorsitzender des Fachausschusses Kommunikation und Information der Deutschen UNESCO-Kommission
- Prof. Dr. Bernd Lutterbeck, Informatik und Gesellschaft, Technische Universität Berlin
- Thorsten Schilling, Leiter des Fachbereichs Multimedia & IT, Bundeszentrale für politische Bildung
- Dr. Andreas Broeckmann, bis 2007 Künstlerischer Leiter der Transmediale & Vorstand, mikro e.V.
- Dr. Jeanette Hofmann, Wissenschaftliche Mitarbeiterin der Abteilung "Innovation und Organisation", Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung (WZB)
- Peter Bittner, Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Institut für Informatik, Humboldt-Universität zu Berlin
- Markus Beckedahl, Netzwerk Neue Medien

Mit dem symbolischen Kapital ihres Namens unterstreichen die Beiratsmitglieder die Bedeutung und Qualität von iRights.info in Öffentlichkeit und Presse. Sie sind eingeladen, sich mit eigenen Beiträgen zu beteiligen und in ihrem Wirkungskreis auf das Portal aufmerksam zu machen und weitere Beteiligung einzuwerben. Schließlich unterstützt der Beirat die Redaktion in Grundsatzfragen und Konfliktfällen.

mikro e.V.

mikro, der Verein zur Pflege von Medienkulturen, wurde im März 1998 von fünfzehn KünstlerInnen, TheoretikerInnen, JournalistInnen, OrganisatorInnen und andere KulturproduzentInnen in Berlin gegründet. Die Mitglieder der ersten Stunde arbeiten zum größten Teil im Bereich der unabhängigen Medienkultur, der von Videokunst und

elektronischer Musik über unabhängige Radio- und Fernsehproduktionen bis hin zur kreativen Anwendung von Internet und digitalen Multimedia-Technologien reicht. Was diese vielseitige Gruppe zusammenbringt, ist das Bedürfnis nach einer kritischen Auseinandersetzung mit den kulturellen, sozialen und politischen Folgen des Einsatzes von Medientechnologien in der Gegenwartsgesellschaft. Diese Auseinandersetzung wird sowohl im Verein selber, als auch auf öffentlichen Veranstaltungen mit einem interessierten Publikum geführt.

Der mikro e.V. ist Träger von iRights.info und damit auch des vorliegenden gemeinsamen Projektes mit dem HMKV **Arbeit 2.0**.

Hartware MedienKunstVerein

Der Hartware MedienKunstVerein (HMKV) versteht sich als Plattform für die Produktion, Präsentation und Vermittlung sowie die diskursiven Kontexte von zeitgenössischer bzw. experimenteller Medienkunst. Durch seine starke inhaltliche Konzentration auf den Bereich Medienkunst hat sich der HMKV zu einer in Deutschland einmaligen Institution entwickelt. Er besteht aus vier Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern und einer künstlerischen Leiterin und ist nominiert für den Preis für Kunstvereine 2007.

Seine künstlerische Leiterin **Dr. Inke Arns** hat sich in ihrer kunsttheoretischen und kuratorischen Arbeit seit langem mit künstlerische Strategien wie Appropriation, Detournement und Remixing beschäftigt und dabei immer auch die durch Technologie, Recht und Globalisierung gewandelten Arbeitsbedingungen reflektiert.

Sie kuratierte u. a. „Minima Media: Medienbiennale“, Leipzig 1994, „un-frieden. sabotage von wirklichkeiten“, Hamburg 1996-1997 und „IRWIN: Retroprincip 1983-2003“, Berlin, Hagen und Belgrad 2003-2004; „mit allem rechnen. Medienkunst aus Estland, Lettland und Litauen“, Dortmund 2006. Daneben organisiert sie mit dem HMKV Konferenzen und Workshops zu Medienkunst und Netzkultur, wie z.B. „404 Object not found – Was bleibt von der Medienkunst?“ (2003), „Perspektiven der Netzkunst“, das 4. internationale „Readme“ Festival zu Softwarekunst und -kultur (beide 2005) sowie „Peripherie 3000 – Strategic Platform for Networked Centers“ (2006). Neben ihren Publikationen Netzkulturen, Neue Slowenische Kunst (beide 2002) und Objects in the Mirror may be closer than they appear: Die Avantgarde im Rückspiegel (Ljubljana 2006) veröffentlichte sie zahlreiche Beiträge zur Medienkunst und Netzkultur.

Sie hat Lehrtätigkeiten ausgeübt an der Humboldt-Universität zu Berlin (2000-2001), an der Hochschule für Grafik und Buchkunst (HGB) Leipzig (2002-2004), an der Hochschule für Gestaltung und Kunst (HGK) Zürich (2005-2006) und ist derzeit External Examiner am Piet Zwart Institut (Media Design), Willem de Kooning Academy Rotterdam (2007). Ab 2007/2008 Professur im Studiengang MA Contemporary Art Studies in Ljubljana (Maska, Ljubljana; Universität Nova Gorica; Scientific Research Centre der Slowenischen Akademie der Wissenschaften, Ljubljana).

Der Verein arbeitet auf der Basis eines regional und international verankerten Netzwerks, veranstaltet Ausstellungen, Film-, Video- und Vortragsprogramme sowie Konferenzen und

Workshops. Darüber hinaus betreut der HMKV seit 2000 das sechsmonatige Stipendium des Landes NRW für Medienkünstlerinnen aus NRW.

Seit der Gründung des Vereins fanden zahlreiche internationale Medienkunstaussstellungen statt, darunter 1998 die viel beachtete Schau „Reservate der Sehnsucht“ im Dortmunder U, einem verlassenen Brauereigebäude. Nach einem groß angelegten Ausstellungsprojekt im öffentlichen Raum von Dortmund („Plan B – Kunst Raum Stadt“, 2000) kuratierte Hartware in den Jahren 2000 und 2001 Projekte in Rotterdam, Duisburg, Amsterdam und Kopenhagen. Von 2001 bis 2002 fanden im 400 qm großen Ausstellungsraum in der Güntherstr. in Dortmund verschiedene Ausstellungen statt, so z.B. „Kontrollfelder. Programmieren als künstlerische Praxis“ (2002), „Unstable narratives“ (2002) und „no one ever dies here, no one has a head“ (2002). Anfang 2003 zeigte der Hartware MedienKunstVerein im Dortmunder Museum am Ostwall die international erste umfassende Retrospektive des spanischen Medienkünstlers Muntadas (2006 ausgezeichnet mit dem Spanischen Nationalpreis).

Seit Ende 2003 nutzt der Hartware MedienKunstVerein die 2.200 qm große **PHOENIX Halle** Dortmund (ehem. Stahlwerk Phoenix-West) für internationale Medienkunstaussstellungen, die regional wie international höchste Anerkennung gefunden haben. Hartware in der PHOENIX Halle gehört zu den weltweit beachteten Medienkunstinstitutionen und spielt eine zentrale Rolle in einem internationalen Netzwerk zu zeitgenössischer Kunst mit neuen Medien. Unter anderem wurde die von der Kunststiftung NRW und von der Kulturstiftung des Bundes geförderte Ausstellung „Games – Computerspiele von KünstlerInnen“ (2003) mit dem Innovationspreis des Fonds Soziokultur 2004 ausgezeichnet (Preisverleihung Januar 2005 durch Ilse Brusis, Staatsministerin a.D. und Präsidentin der Kunststiftung NRW). Der internationale Kunstkritikerverband AICA, deutsche Sektion, bezeichnete „Games“ neben der Ausstellung „Kunst in der DDR“ in der Neuen Nationalgalerie in Berlin als „besondere Ausstellung des Jahres 2003“. 2004 fanden hier die Ausstellung „so wie die dinge liegen“ (scene: schweiz 2004) und der „Nam June Paik Award der Kunststiftung NRW“ statt. 2005 zeigte der HMKV hier die Ausstellungen „Verstreute Momente der Konzentration. Urbane und digitale Räume“ und „vom Verschwinden. Weltverluste und Weltfluchten“. 2006 wurden hier die Ausstellungen „Glanz und Globalisierung. Fußball, Medien und Kunst“, „Fanshop der Globalisierung“ (ein Projekt der Bundeszentrale für politische Bildung und raumtaktik) und „Irrational Technologies“ gezeigt.

Daneben organisiert der HMKV Konferenzen und Workshops zu Medienkunst und Netzkultur, wie z.B. „404 Object not found – Was bleibt von der Medienkunst?“ (2003), „Perspektiven der Netzkunst“, das „4. internationale „Readme“ Festival zu Softwarekunst und -kultur“ (beide 2005) sowie „Peripherie 3000 – Strategic Platform for Networked Centers“ (2006).

Bundeszentrale für politische Bildung

Die Aufgabe der Bundeszentrale für politische Bildung (BpB) ist es, Verständnis für politische Sachverhalte zu fördern, das demokratische Bewusstsein zu festigen und die

Bereitschaft zur politischen Mitarbeit zu stärken. Wie die eine Studie aus dem Jahr 2004 ergeben hat, sind die Nutzerinnen und Nutzer des Online-Angebots der BpB überwiegend zwischen 19 und 27 Jahre alt, haben mindestens die allgemeine Hochschulreife und befinden sich noch im Studium. Von den berufstätigen Befragten arbeiten rund 40 Prozent im Bildungssektor. Rund drei Viertel engagieren sich – etwa in Vereinen, Verbänden, Kirchen oder Parteien. Das Informationsangebot der BpB erreicht somit die Gruppe von jungen, Internet-affinen und politisch engagierten Multiplikatoren wie kein anderes.

Aus diesem Grund entsteht derzeit im Verlag der BpB ein Buch, das die Inhalte von iRights.info außerhalb des Internet zugänglich macht.

Die BpB hat die Förderung und weitere Unterstützung der im Rahmen von **Arbeit 2.0** geplanten Tagung sowie die Verlegung einer multimedialen **Publikation** (Buch mit DVD) der Projektergebnisse zugesagt.

Weitere Partner

- **Tesla, Berlin**
Mit dem Medien Kunst Labor Tesla laufen Gespräche über gemeinsame Veranstaltungen im Rahmen von **Arbeit 2.0**.
- **ver.di**
Ver.di hat eine finanzielle Unterstützung des Projekts bewilligt. Bei der inhaltlichen Zusammenarbeit wird es darum gehen, die in ver.di zusammengeschlossenen Kreativschaffenden anzusprechen, sie in die Recherche und Diskussion einzubeziehen und auf das Informationsangebot von **Arbeit 2.0** aufmerksam zu machen.
- **Ludwig Boltzmann Institut, Linz**
Das LBI ist mit der Erschließung, Zugänglichmachung und wissenschaftlichen Bearbeitung der Bestände der Ars Electronica betraut. Von der Partnerschaft versprechen sich beide Seiten einen produktiven Austausch über Fragen der Archivierung digitaler Kulturgüter.
- Weitere Partnerschaften mit Verbänden und Einrichtungen der verschiedenen Bereiche des Kulturschaffens werden angestrebt.

Gestaltung

Die Website iRights.info ist von Christine Gundelach gestaltet worden. Diese erfolgreiche Zusammenarbeit wird in dem neuen Projekt **Arbeit 2.0** fortgesetzt. Programmiert wurde die Website von Stefan Schreck. Diese Aufgabe wird in der neuen Phase von Karl Heinz Jeron übernommen. Es wird ein so genannter Relaunch stattfinden, in dem Design und Technik überarbeitet werden, um die Neuausrichtung nicht nur inhaltlich, sondern auch in der Gestaltung deutlich zu machen.

Finanzielle Projektabwicklung

Die finanzielle Projektabwicklung des BMBF-Projekts wird von der Humboldt-Universität durchgeführt. Für die Verwaltung der weiteren Drittmittel bietet die langjährige Zusammenarbeit mit Niels van Wieringen von der Unternehmensberatung van Wieringen + Boehm die Gewähr für eine enge Koordination und zuverlässige Projektabwicklung.