

Dieser Artikel ist Teil des  
Open Source Jahrbuch 2005



erhältlich unter <http://www.opensourcejahrbuch.de>.

Das Open Source Jahrbuch 2005 enthält neben vielen weiteren interessanten Artikeln ein Glossar und ein Stichwortverzeichnis.

# Geistiges Eigentum im Internet: Ist alte Weisheit ewig gültig?

JAMES BESSEN UND ERIC MASKIN



*(CC-Lizenz siehe Seite 463)*

Das Wachstum des Internets setzt die etablierten Formen des Schutzes geistigen Eigentums wie Urheber- und Patentrechte unter Druck. Informationen, einmal ins Internet gestellt, lassen sich leicht kopieren. Wo die Kopierkosten niedrig sind und die Anonymität gewahrt bleibt, reagieren die Rechteinhaber mit verschärfter Durchsetzung bestehender Rechtsansprüche und rufen nach dem Gesetzgeber. Doch der Ansatz, bestehende Rechtsansprüche zu verschärfen und neue zu schaffen, erweist sich im Internet als problematisch, wenn es darum geht, Innovation zu fördern. Im vorliegenden Aufsatz wird an Beispielen gezeigt, dass Anwender innovative Beiträge leisten, denen aber Urheberrecht und Patentrecht entgegenstehen. Die Autoren argumentieren, dass das Internet spezifische ökonomische Eigenschaften aufweist, die eine reflexartige Verschärfung von Ansprüchen auf geistiges Eigentum jedenfalls im Internet als ein ungeeignetes Instrument zur Innovationsförderung erscheinen lassen. Vielmehr gibt es empirische Evidenz dafür, dass schwächere Rechte des geistigen Eigentums die sequentielle Innovation besser unterstützen würden: Imitation erhöht in einer dynamischen Umgebung die Innovationsanreize; Lizenzierungskosten vermindern Innovationsanreize; reines Kopieren wäre zu verhindern, kreative Nachahmung hingegen zu fördern.\*

## 1. Einleitung

Das Wachstum des Internets setzt die etablierten Formen des Schutzes geistigen Eigentums wie Urheber- und Patentrechte unter Druck. Informationen, einmal ins Internet gestellt, lassen sich leicht kopieren. Wo die Kopierkosten niedrig sind und die Anonymität gewahrt bleibt, reagieren die Rechteinhaber mit verschärfter Durchsetzung bestehender Rechtsansprüche und rufen nach dem Gesetzgeber, den Rechtsschutz auszuweiten: Zusätzlich zu den bestehenden Schutzrechten sollen neue Formen

\* Der Text wurde von den Autoren für das vorliegende Buch aktualisiert. Die Übersetzung erfolgte mit Genehmigung seitens der Autoren durch Bastian Zimmermann, Clemens Brandt und Robert A. Gehring. Wir danken den Autoren für die Genehmigung zum Abdruck.

von „Inhalten“, Medien und Zugriffsmöglichkeiten von Gesetzes wegen unter Schutz gestellt werden. Man kann diese Bemühungen als Teil einer seit 20 Jahren währenden Entwicklung sehen, die stets in Richtung Ausweitung von geistigen Eigentumsrechten und Intensivierung von deren Durchsetzung geht. Allerdings ist diese Reaktion nicht notwendigerweise angemessen, zumal im Internet.

In diesem Aufsatz wird argumentiert, dass das Internet und das darauf aufbauende World Wide Web spezifische Eigenschaften aufweisen, die einen solchen Ansatz – die permanente Verschärfung der Schutzrechte – als ungeeignet erscheinen lassen. Das Internet ist eine hochgradig dynamische und interaktive Gemeinschaft. Und tatsächlich ist ein großer Teil der Software, auf der das Web basiert, Open-Source-Software. Der vorliegende Aufsatz präsentiert in aller Kürze ein formales ökonomisches Modell zur Beschreibung einer solchen dynamischen und interaktiven Umgebung. Das Modell legt den Schluss nahe, dass unter den im Internet herrschenden Bedingungen sowohl die einzelnen Rechteinhaber als auch die Gesellschaft im Ganzen eher von *schwächeren* als von verschärften Schutzrechten profitieren würden.

Politiker sollten daher vorsichtig sein: Die überlieferte Ansicht, dass stärkere Schutzrechte für geistiges Eigentum automatisch die Innovationsanreize verstärken würden, basiert auf ökonomischen Modellvorstellungen, die dem Internet oft nicht gerecht werden.

## 2. Das traditionelle Modell von geistigem Eigentum

Üblicherweise wird strenger Schutz für geistiges Eigentum immer damit begründet, dass er für Autoren und Erfinder den Anreiz bewahrt, überhaupt etwas zu schaffen. Ausführlich lautet die Begründung folgendermaßen:

Kreative Tätigkeit birgt typischerweise erhebliche Kosten. Zwar sind Künstler, Autoren und Erfinder nicht unbedingt ausschließlich oder vorrangig von der Aussicht auf finanziellen Gewinn motiviert; dennoch kann der kreative Prozess, von der ursprünglichen Idee über ihre Entwicklung bis hin zur Verbreitung eines Werkes, so aufwendig sein, dass viele Urheber einen finanziellen Ertrag brauchen, um ihre Entwicklungskosten wieder zu erwirtschaften. Dieser Ertrag dient daher als „Innovationsanreiz“.

- Wenn eine Arbeit kopiert wird, entgehen dem eigentlichen Autor/Erfinder mögliche Verkäufe, also Profite. Deshalb reduziert eine Umgebung, die das (kostenlose) Kopieren ermöglicht, den Innovationsanreiz. Mit einer geringeren Aussicht auf Profite werden manche Urheber die anfänglichen Investitionskosten nicht aufbringen können oder wollen. Sie werden sich daher gegen eine kreative Tätigkeit entscheiden.
- Der Rechtsschutz für geistiges Eigentum erschwert die Nachahmung und steuert so diesem Erosionseffekt entgegen. Der Schutz ermutigt Erfinder und Autoren in ihrem Schaffensprozess, wovon im Gegenzug die gesamte Gesellschaft profitiert.

In einem solchen Modell ist stärkerer Schutz automatisch besser: Stärkerer Schutz bewirkt eine Abnahme der Imitation, erhöht somit die Investitionsanreize und führt

letztendlich zu höherer Wohlfahrt. Diese Argumentation klingt überzeugend und ist seit über 200 Jahren grundlegend für einen starken Schutz des geistigen Eigentums.

Und doch ist das ökonomische Modell, das diesem traditionellen Argument zugrunde liegt, überraschend beschränkt. In Wahrheit ist kreative Tätigkeit oft nicht der Arbeit einsamer Schöpfer geschuldet. Vielmehr ist sie interaktiv und schließt Beiträge von vielen verschiedenen Seiten ein. Tatsächlich findet Innovation oft schrittweise statt. Jeder Innovationsprozess baut auf den Ergebnissen des vorangegangenen Schrittes auf, um eine Verbesserung zu erzielen. Das Standardmodell setzt Nachahmung oft mit Kopieren gleich. Wenn jedoch Innovation schrittweise stattfindet, ist Nachahmen mehr als Kopieren und stellt eine Bereicherung dar.

Das herkömmliche Modell basiert auf der Annahme eines einzelnen Schöpfers. Tief verankert in unserer Kultur ist das Bild des Kreativen als eines romantischen Individuums: der Künstler in der Dachstube oder der Erfinder in der Garage. Ein Teil der Überzeugungskraft des Standardmodells beruht auf unserer Angewohnheit, kreative Tätigkeit für das Spezialgebiet einsamer Genies zu halten.

Ein Ort, wo dieses vertraute Denken mit der Realität in Konflikt gerät, ist das World Wide Web. Das Web wird oft als Gemeinschaft bezeichnet. Es bietet den einzelnen Kreativen eine wunderbare Möglichkeit, ihre Werke zu veröffentlichen; zugleich offeriert es Möglichkeiten zur interaktiven Kommunikation. So bildet es den Nährboden für schrittweise Weiterentwicklungen.

Es ist hilfreich, einige Beispiele interaktiver und schrittweiser Innovationen im Web zu betrachten, um die Unzweckmäßigkeit des herkömmlichen Modells von geistigem Eigentum in dieser Umgebung besser zu verstehen.

### 3. Einige Beispiele für interaktive und schrittweise Innovation

#### 3.1. Interaktive Foren

Ein bekanntes Beispiel für interaktive Entwicklung ist das *interaktive Forum*. Als Druckzeitschriften zunehmend im Netz veröffentlicht wurden, richteten ihre Herausgeber häufig auch sogenannte Foren ein. Diese interaktiven Webseiten bieten den Lesern bzw. der gesamten Öffentlichkeit die Möglichkeit, unabhängig Kommentare und Meinungen zu publizieren. Typischerweise kommen vielfältige Dialoge mit den Autoren von Artikeln zustande, die auch abgedruckt werden. Manche von ihnen nehmen die Form von Echtzeit-Gesprächen an, andere werden in E-Mail-Archiven gespeichert. Die Autoren steuern neues Material bei und diskutieren darüber mit den Lesern; die Leser wiederum liefern Feedback und bauen die Diskussion oft aus. Im Ergebnis entsteht eine stark erweiterte Version des Leserbriefs – mit sehr viel komplizierteren geistigen Eigentumsrechten.

Eine interaktive Website, auf der der Austausch „Unbedarfter“<sup>1</sup> zu Konflikten mit dem geistigen Eigentum geführt hat, ist das *Online Guitar Archive* (OLGA). OLGA wurde 1992 von James Bender gegründet und bietet ein Archiv mit etwa 28 000 von Nutzern eingestellten Gitarren-Tabaturen sowie Gitarrenübungen und andere

1 Das ist in Bezug auf das geistige Eigentum gemeint; Anm. d. Ü.

Unterstützung für Gitarristen. Die ehemals von der University of Nevada, Las Vegas, (UNLV) gehostete Seite war sehr beliebt: Nutzer luden sich von ihr etwa 200 000 Dateien pro Woche herunter.

Gitarren-Tablaturen sind eine Form der Musiknotation, die Bund- und Saiten-Fingersätze anzeigen. Die Tablaturen werden üblicherweise von Liedtexten begleitet. Da Gitarrenakkorde oft auf verschiedene Art gegriffen werden können, bieten die Tablaturen Anleitungen zu ihrer Umsetzung. Insbesondere helfen sie Gitarristen, die wie bestimmte Künstler auf CDs und anderen Aufnahmen klingen wollen. Für deren Spiel sind oft keine Noten verfügbar und selbst wenn, so treffen diese im Allgemeinen nicht genau auf die Aufführung auf der Aufnahme zu. Tablaturen werden üblicherweise von anderen Musikern als den ursprünglich spielenden notiert. Zwar werden sie mithilfe von Aufnahmen nach Gehör aufgeschrieben, aber verschiedene Musiker nehmen dieselbe Aufnahme unterschiedlich wahr, und kommerzielle Notenblätter neigen gern dazu, vereinfachte Fingersätze mit einem „hübschen“ Klang zu präsentieren.

Die auf OLGA veröffentlichten Tablaturen stellen individuelle Interpretationen einzelner Gitarristen dar, die anhand von Aufnahmen ihre eigenen Fingersätze niedergeschrieben haben. Durch ihre Individualität fügen sie sowohl Aufnahmen als auch Notenblättern (so vorhanden) einen Mehrwert hinzu. Dessen ökonomische Bedeutung besteht darin, dass die Tablaturen eine Ergänzung zu den Audioaufnahmen darstellen, keinen Ersatz. Beide, der Verfasser der Tablatur und ihr Nutzer, der ein Lied einüben will, werden mit dem Anhören einer Aufnahme beginnen. Zwar mögen die Gitarren-Tablaturen gelegentlich Notenblätter ersetzen, aber insgesamt betrachtet stellen sie eine ökonomisch wertvolle Ergänzung zu Aufnahmen dar.

Dogmatisch betrachtet, stellt die Verbreitung von Gitarren-Tablaturen über das Internet wohl eine Verletzung traditioneller geistiger Eigentumsrechte dar. Die Plattenfirma EMI jedenfalls sah das so und schickte im Januar 1996 der UNLV einen Brief, in dem sie rechtliche Schritte androhte. Die UNLV schloss OLGA umgehend. Zahlreiche gespiegelte Server wurden ebenfalls vom Netz genommen. Einige gespiegelte Server blieben am Netz, jedoch mit verringerten Möglichkeiten, neue Tablaturen beizusteuern. Etliche Gitarristen im Web waren empört und begannen damit, EMI-Aufnahmen zu boykottieren. Für OLGA selbst – ohne rechtlichen Stand – war es nicht möglich, EMI zu Gesprächen über eine Verhandlungslösung zu bewegen. Im Jahr 1998 verschärfte sich die Situation noch, als die „Harry-Fox-Agentur“ ins Spiel kam. Bei der Harry-Fox-Agentur handelt es sich um eine Organisation, die Musikaufnahmen lizenziert. Ohne Angabe konkreter Titel, die Urheberrechte verletzen würden, gab die Harry-Fox-Agentur dem OLGA sieben Tage Zeit, das komplette Archiv einschließlich gespiegelter Server zu schließen. Gespräche über mögliche Lizenzierungen wurden verweigert. OLGA konnte nur weiterbestehen, indem ein neues Archiv aufgebaut wurde, in das nur noch Gitarren-Akkordtabellen ohne komplette Liedtexte aufgenommen werden.

EMIs Handeln mag im Kontext der traditionellen Urheberrechtsvorstellung sinnvoll gewesen sein. In der Welt des Webs aber, in der Nutzer Mehrwert beisteuern, erscheint EMI kurzichtig. Aus unserer Perspektive wäre es für EMI besser gewesen, das Hosting für die OLGA-Site zu übernehmen und die dort gespeicherten Tablaturen

mit dem eigenen Bestand an Aufnahmen, Fanclub-Informationen usw. zu verknüpfen. Andere Unternehmen geben in der Tat eine Menge Geld aus, um genau solche Dinge zu tun. Was wäre geschickter, als die Schirmherrschaft über eine ohnehin schon erfolgreiche Website zu übernehmen?

Im traditionellen Modell des geistigen Eigentums läßt sich die Wertschöpfung Außenstehender nicht integrieren. Damit eignet es sich nur schlecht als Leitfaden für Unternehmen oder Politik.

### **3.2. Sequentielle Entwicklung**

Der Bereich der Publikation von Software bietet ein besonders anschauliches Beispiel für sequentielle Entwicklung, denn der Rechtsschutz für Software durchlief in den 80er Jahren eine Art natürliches ökonomisches Experiment. Zwar bildet die Verbreitung von Software im Web einen eigenständigen Bereich der Publikation, aber andere Publikationswege sind von Entwicklungen beim Schutz des geistigen Eigentums an Software in zweierlei Hinsicht betroffen.

Zum einen werden alltägliche Webaktivitäten von Patentinhabern potentiell bedroht, die ihre Rechte ausüben wollen könnten. Regelmäßig tauchen derartige Patente mit breiten Auswirkungen auf im Web übliche Handlungen auf, wie z. B. Comptons Multimedia-Patent, das Freeny-Patent auf elektronische Verkäufe und Unisys' GIF-Patent.

Zum anderen werden Inhalte häufig gemeinsam mit Software angeboten, wobei die Software den Inhalt überhaupt erst zugänglich macht. Beispiele dafür sind aktuelle Nachrichten, die zusätzlich zu den traditionellen Verbreitungsformen nun in Form von Datenbanken, Faxdiensten, E-Mail-Angeboten, Echtzeit-Meldungen und Radioberichten angeboten werden. Datenbankanbieter liefern oft auch einen Service, der an bestimmte Zugriffsarten gebunden ist, und heute stehen Technologien zur Verfügung, die einen technisch kontrollierten Zugang zu so ziemlich jedem Inhalt ermöglichen.

Die besondere Bedeutung von Software für unsere Diskussion liegt nun darin, dass Software typischerweise einer schnellen und schrittweisen Entwicklung unterworfen ist: Jede Innovation wird von Wettbewerbern imitiert und verbessert, wobei jeder einen einzigartigen Beitrag leistet. Softwarekonzepte, die in den 60er Jahren konzipiert wurden, wie das elektronische Publizieren, der Hypertext, Multimedia und künstliche Intelligenz, mussten erst über Jahrzehnte von vielen Firmen immer wieder verbessert werden, bevor sie kommerziellen Erfolg auf breiter Front hatten.

Die Veränderungen des Rechtsschutzes für Software starteten Mitte der 80er Jahre ein ökonomisches Experiment. Bis zu diesem Zeitpunkt war Software weitgehend durch das Urheberrecht geschützt und eine Reihe von Prozessen hatte dazu beigetragen, den Schutzzumfang zu präzisieren. Es war klar, dass unmittelbares Kopieren illegal war, andere Formen der Nachahmung aber nicht, solange sie bei gleicher Funktionalität anders verwirklicht worden waren. Patente auf Softwareerfindungen wurden bis dahin nur ausnahmsweise von Gerichten bestätigt.

Ab Mitte der 80er und während der 90er Jahre wurde der Patentschutz für Software durch Gerichtsurteile erheblich ausgeweitet. Im Ergebnis gab es geradezu eine

Explosion der jährlich erteilten Softwarepatente auf über 20 000 (vgl. Abb. 1). Damit erreichten Softwarepatente einen Anteil von mehr als 15 % aller Patente (vgl. Abb. 2). Bis dato wurden in den USA mehr als 200 000 Softwarepatente erteilt. Dem traditionellen ökonomischen Modell zufolge hätte dieser entscheidend erweiterte Rechtsschutz für geistiges Eigentum die Innovationsanreize deutlich erhöhen müssen. Firmen, die aufgrund des Nachahmungsrisikos bisher davor zurückgeschreckt waren, hätten mit neuen Produkten in den Markt eintreten sollen. Projekte, deren Finanzierung bisher zu riskant erschien, hätten nunmehr realisierbar werden müssen. Es hätten in der Folge die Forschungs- und Entwicklungsausgaben steigen müssen.

Vielen aus der Software- und Computerbranche erschien die Ausweitung des Patentschutzes auf Software als ein Versuch, etwas zu reparieren, das gar nicht kaputt war. Diese Industriezweige waren doch bereits hochinnovativ: Neugründungen von Firmen, Produktinnovationen sowie Ausgaben für Forschung und Entwicklung waren im Verhältnis zu den Verkäufen zahlenmäßig hoch. Dennoch stand das hohe Innovationspotential nicht unbedingt im Widerspruch zum traditionellen Modell: Die innovativen Firmen hätten sozusagen bloß die Spitze eines Eisberges gebildet, wobei sie ausschließlich die profitabelsten Innovationen realisiert hätten, um in Anbetracht des Risikos der Nachahmung bestehen zu können.

Folgt man dieser Art der Argumentation, hätte ein stärkerer Rechtsschutz für geistiges Eigentum zu einem noch höheren Niveau an innovativer Aktivität führen müssen. Darüber hinaus hätte man erwarten können, dass stärkere Anreize mehr innovativen Start-up-Firmen den Eintritt in die jeweilige Branche erleichtern würden. In der Tat waren kleine Start-up-Firmen in der Vergangenheit eine wichtige Innovationsquelle in der Softwareindustrie.

Doch es geschah nichts dergleichen. Eine Untersuchung von Bessen und Hunt (2004) belegt detailliert, dass Softwarepatente größtenteils von großen, etablierten Unternehmen erworben wurden. Die meisten von ihnen sind im Hardwarebereich aktiv. Mögen sie auch Software in ihre Produkte integrieren (z. B. in Kopiergeräte), stellt sie dennoch nicht ihr eigentliches Produkt dar. Die kleinen Start-up-Firmen, die für die Innovation in der Softwareindustrie so wichtig waren, haben in der Wirklichkeit nur einen sehr geringen „Hang zu Patenten“. Daher können Softwarepatente diesen Firmen keine stärkeren Innovationsanreize geboten haben. Noch wichtiger ist, dass Bessen und Hunt (2004) zu dem Schluss kommen, dass diejenigen Firmen, die während der 90er vergleichsweise viele Softwarepatente erhielten, ihre Forschungs- und Entwicklungsausgaben im Vergleich zu den Verkaufszahlen sogar reduzierten.

Es ist klar, dass diese Resultate nur schwer mit dem traditionellen Modell in Einklang zu bringen sind. Es scheint ganz so, dass (a.) Softwarepatente weitgehend auf der Basis von Forschung und Entwicklung erlangt wurden, die sowieso stattgefunden hätten, und dass (b.) die Erweiterung des Patentschutzes sowohl auf Forschungs- und Entwicklungsausgaben als auch auf Firmenneugründungen keinen sehr positiven Einfluss hatte. Nachahmungen scheinen Innovationen in einer dynamischen Umgebung mit rapider und schrittweiser Innovation nicht zu verhindern. Hier spielen Faktoren eine Rolle, die über das traditionelle Modell hinausgehen.

#### **4. Eine kurze ökonomische Analyse**

Ein passenderes ökonomisches Modell muss Folgendes berücksichtigen:

1. Kreative Nachahmung unterscheidet sich vom Kopieren; Nachahmer können für wichtige Bereicherungen sorgen.
2. Einige Umgebungen sind statisch, andere dagegen sind von hoher Dynamik und schrittweiser Innovation gekennzeichnet. Geistiges Eigentum kann in jeder dieser Umgebungen eine sehr unterschiedliche Rolle spielen.
3. Manche kreative Arbeiten haben einzelne Autoren, andere haben mehrere, aufeinander folgende.
4. Der Beitrag zusätzlicher Autoren ist oft nicht vorherzusagen, und der Wert jedes Beitrags besteht oft in der Beisteuerung des spezifischen Wissens des jeweiligen Autors.

Ein solches formales Modell zu entwickeln, geht über den Rahmen dieses Aufsatzes hinaus. Jedoch lassen sich einige bedeutende Ergebnisse eines solchen Modells, wie es an anderer Stelle dargestellt wurde (Bessen und Maskin 2000), folgendermaßen zusammenfassen:

1. Nachahmung kann in einer dynamischen Umgebung die Gesamtanreize erhöhen, etwas Neues zu schaffen. Der Großteil kreativer Tätigkeit stellt sich in der Tat als teilweise Nachahmung dar.
2. Starker Rechtsschutz für geistiges Eigentum kann Schaffensanreize dadurch vermindern, dass er Lizenzierungen und andere Formen gemeinsamer Informationsnutzung reduziert.
3. Im Großen und Ganzen ist ein gemäßigter Schutz geistigen Eigentums optimal. Die beste Art von Rechtsschutz für geistiges Eigentum ist stark genug, um unmittelbares Kopieren und geschäftszerstörende Plagiate zu verhindern, aber auch schwach genug, um die wechselseitige Lizenzvergabe zu maximieren und zur intensiven gemeinsamen Informationsnutzung zwischen Wettbewerbern zu ermutigen.

Die ersten drei Jahrzehnte der Halbleiterindustrie geben ein Beispiel dafür, wie Schutz für geistiges Eigentum in einer dynamischen Umgebung gut funktioniert. Angefangen mit den „Bell Labs“, die ihre einfachen Patente auf den Transistor an jeden Interessenten gegen eine geringe Gebühr lizenzierten – obwohl es sich dabei um einen möglichen Wettbewerber handeln konnte –, lizenzierten Halbleiterunternehmen allgemein ganze Patentportfolios. Patente verhinderten nicht, dass neue Unternehmen den Markt betreten, und Unternehmen teilten sich wichtige Patente. Dieses Umfeld veränderte sich schließlich mit der in den frühen 80er Jahren vollzogenen, erheblichen Verschärfung des Rechtsschutzes für geistiges Eigentum.

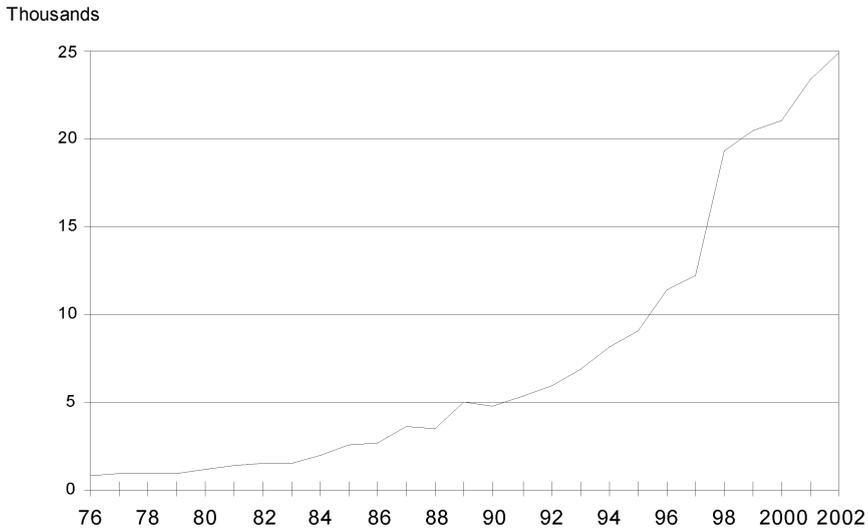


Abbildung 1: Gewährte Softwarepatente in 1 000 (Das Datum bezieht sich auf die Erteilung, nicht die Beantragung des Patents)

Freie und Open-Source-Software sind ebenfalls von dieser Dynamik sequentieller und komplementärer Innovation erfasst. Freie und Open-Source-Lizenzen ermöglichen Imitation und komplementäre Erweiterungen. Einige der Lizenzen verlangen, solche Weiterentwicklungen zu teilen, andere ermutigen lediglich dazu. Im Kern ist es aber das Teilen, das die Dynamik der Entwicklungen bestimmt.

## 5. Zusammenfassung

Wer Informationen veröffentlicht, ist gut beraten, den Wert der Beiträge anderer zu erkennen und sie zu solchen zu ermutigen. Die Gesellschaft als Ganzes würde davon profitieren anzuerkennen, dass neue Generationen von Autoren bedeutende Beiträge zu vorhandenen Werken leisten. Der Schutz des geistigen Eigentums sollte auf das Maß beschränkt werden, das notwendig ist, um den Ausgleich zwischen der Verhinderung des einfachen Kopierens und der Förderung schöpferischen Imitierens herzustellen.

Gelegentlich wird die Politik des geistigen Eigentums als ein Balanceakt beschrieben, bei dem es darum geht, den Schutz der Anreize zur Innovation gegen die gesellschaftlichen Vorteile einer Weiterverbreitung neuer Ideen abzuwägen. Die hier vorgelegte Analyse macht deutlich, dass sich die Politik nicht nur allgemein der (etwas strukturlosen) Verbreitung von Ideen als solcher widmen sollte, sondern auch den konkreten Formen der Imitation zum Zwecke der Verbesserung, wie sie insbesondere

## Geistiges Eigentum im Internet

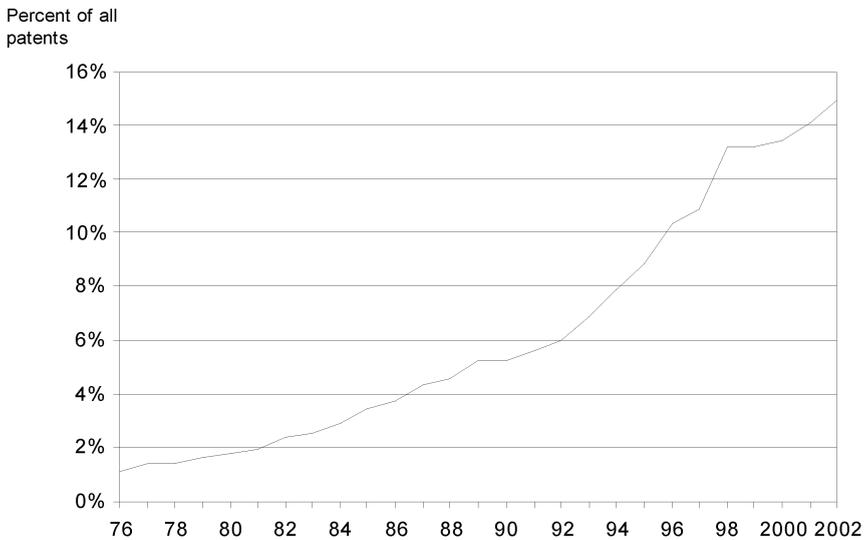


Abbildung 2: Softwarepatente in % aller Patente (Das Datum bezieht sich auf die Erteilung, nicht die Beantragung des Patents)

in dynamischen Umgebungen vorzufinden sind.

Gerade auch das Internet stellt eine hochgradig dynamische Umgebung dar, in der Innovation schrittweise erfolgt. Versuche, dem Internet neue Schutzrechte für geistiges Eigentum aufzuzwingen oder bestehende Schutzrechte zu erweitern, könnten dort unzweckmäßig sein, wo sie den Wert schöpferischer Nachahmung nicht berücksichtigen.

Wie Robert Frost in „*Mending Wall*“ schrieb:

„Bevor ich eine Mauer errichtete, würde ich fragen  
was es wäre, das ich einsperrte oder aussperrte.“

## Literaturverzeichnis

Bessen, J. und Hunt, R. M. (2004), ‘The Software Patent Experiment’, Paris. Erscheint demnächst.

Bessen, J. und Maskin, E. (2000), ‘Sequential Innovation, Patents and Imitation’, MIT Working Paper 00-01, <http://www.researchoninnovation.org/patent.pdf> [04. Feb 2005].