

Lesen lernen verboten

von Markus Gerwinski

Erschienen im November 2002 bei Pro-Linux,

<http://www.pl-berichte.de/edit/nov2002a.html>

Stellen Sie sich vor, Sie leben im Mittelalter. Lesen und Schreiben ist eine geheimnisvolle Kunst, die nur von speziell ausgebildeten Gelehrten, den Schreibern, betrieben wird. Wann immer Sie schriftlich Informationen weitergeben wollen, müssen Sie dafür einen Schreiber engagieren.

Stellen Sie sich nun vor, eine Gilde von Schreibern entwickelt ihre eigene Schrift, die nur von den eigenen Mitgliedern verstanden wird. Alle anderen Schreiber können damit nichts anfangen. Stellen Sie sich weiter vor, diese Gilde erringt beträchtlichen Einfluß und ist mit ihrer speziellen Schrift bald marktbeherrschend, während man Schreiber, die ein anderes Alphabet beherrschen, kaum noch findet. Wann immer Sie Informationen weitergeben und sichergehen wollen, daß der Empfänger sie auch entschlüsseln kann, müssen Sie einen Schreiber dieser Gilde anheuern; oder aber einen Schreiber, der sich die spezielle Schrift der Gilde mühsam selbst angeeignet hat.

Stellen Sie sich als nächstes vor, daß ein Gesetz erlassen wird, demzufolge allen nicht zur Gilde gehörigen Schreibern verboten wird, diese Schrift zu lesen oder zu schreiben, selbst wenn es ihnen gelingt, sie zu erlernen; nur eine ausdrückliche Erlaubnis der Gilde – erhältlich gegen Antrag und eine bescheidene Gebühr – berechtigt nun noch zum Lesen und Schreiben der allgemein üblichen Schrift.

Dies wäre exakt die Situation, die sich ergibt, wenn die Patentierung von Software, derzeit als Gesetzentwurf in Brüssel diskutiert, Wirklichkeit wird.

Software ist nichts weiter als die automatisierte Umsetzung einer Leistung, die früher von Menschen erbracht wurde und deren Beherrschung heute von den Bewohnern von Industrienationen für selbstverständlich erachtet wird. Wann immer ein Programm Daten liest oder schreibt, tut es genau dasselbe, was im Mittelalter der Schreiber tat. Die „Schrift“ ist in diesem Fall das Datenformat, das für die jeweilige Sorte von Daten verwendet wird: Für Textdaten ist dies zur Zeit üblicherweise das Word-Doc-Format, für Musikdaten das MP3-Format, für Filmdaten das ASF-Format etc..

Alle hier genannten Formate sind *proprietäre* Formate, deren Beschreibung von ihren jeweiligen Erfindern geheimgehalten wird, um sicherzustellen, daß nur mit ihrer eigenen Software ein Kunde die entsprechenden Daten nutzen kann. Sie stellen jeweils nur eine von vielen Möglichkeiten dar, diese Art von Daten zu codieren: So wie das griechische, arabische und hebräische Alphabet im Prinzip dasselbe leisten wie das lateinische, existieren auch für z. B. die Textverarbeitung unzählige Alternativen zum Word-Doc-Format. Viele dieser Alternativen

(z. B. das T_EX-Format) sind frei, d. h. ihre Spezifikation ist veröffentlicht und darf ohne Einschränkung von jedem Programmierer in seiner Software verwendet werden.

Das marktbeherrschende Word-Doc-Format dagegen wird von Microsoft unter Verschluß gehalten. Jeder Programmierer, der Software entwickeln will, die Doc-Dateien lesen und schreiben können soll, muß das Format auf eigene Faust entschlüsseln; ebenso wie unser fiktiver mittelalterlicher Schreiber sich die spezielle Schrift der beherrschenden Gilde mühsam selbst aneignen muß, um seinen Beruf als Übermittler von Informationen auch weiterhin ausüben zu können.

Wird nun ein Datenformat patentiert, bedeutet dies, daß ein Programmierer, der die Möglichkeit zum Lesen und Schreiben dieses Formats in seine Software einbauen will, hierfür Gebühren an den Patentinhaber abführen muß; der Schreiber, der sich die Spezialschrift selbst beigebracht hat, wird also außerdem noch gezwungen, der Gilde Rechenschaft über seine Tätigkeit abzulegen und sie dafür, daß er ihre Schrift versteht, zu bezahlen. Auf diese Weise behält die Gilde die vollständige Kontrolle über den Informationsfluß in ihrer Gesellschaft.

Welche Rolle die Schrift und – nicht zuletzt – ihre freie Verbreitung für die Entwicklung unserer Kultur und Wissenschaft gespielt hat, ist allgemein bekannt. Nicht umsonst betrachten viele Historiker die Revolutionierung des Buchdrucks durch Gutenberg als Beginn der Neuzeit.

Schon jetzt betrachten viele die Erfindung des Computers und des Internet als Beginn des Informationszeitalters. Der Computer dient uns heute als primäres Medium zur Verbreitung von Informationen. Die „Schriften“, in denen wir weltweit Texte, Grafiken, Folienpräsentationen, Musik und Filme miteinander austauschen, sind Datenformate.

Schon jetzt werden diese „Schriften“ weitgehend von einigen wenigen großen Firmen kontrolliert. Noch ist deren Benutzung nicht ihr ausschließliches Privileg; ein Softwareentwickler, der die Mühe auf sich nimmt, ein proprietäres Datenformat zu analysieren, hat im Moment noch das Recht, seinem Programm das Lesen und Schreiben dieses Formats beizubringen. Noch darf der Schreiber, der die spezielle Schrift der Gilde zu lesen und schreiben versteht, seinen Kunden diese Dienstleistung bieten.

Dies würde sich ändern, wenn in der EU die Patentierung von Software legalisiert würde. Nach derzeit geltendem Recht ist Software ausdrücklich von der Patentierbarkeit ausgenommen. Trotzdem sind über 30000

Softwarepatente in Europa schon jetzt – trotz fehlender rechtlicher Absicherung – Realität.

Ende 2002¹ wird in Brüssel über einen Gesetzentwurf abgestimmt, der diese fehlende rechtliche Absicherung beheben soll. Der Gesetzentwurf besteht im Wortlaut nahezu unverändert aus den Vorschlägen der BSA, einer Vereinigung, der unter anderem Microsoft (Halter der Patente u. a. auf ASF und Teile des HTML-4-Standards) und IBM (Mithalter u. a. des GIF-Patents) angehören. Die Bedenken kleiner und mittelständischer Unternehmen, der Industrie- und Handelskammer sowie des Bundeswirtschaftsministeriums wurden bei der Ausarbeitung des Gesetzentwurfs praktisch ignoriert. Wird

der Entwurf angenommen, so sind Softwarepatente in Europa künftig rechtliche Realität.

Die Schrift der Zukunft – sowohl zur Übermittlung von Texten als auch von Grafiken, Folienpräsentationen, Musik und Filmen – wäre damit schon bald der exklusive ‚Besitz‘ einiger weniger Großunternehmen.

Natürlich kann man dies als Fortschritt empfinden. Für unseren mittelalterlichen Schreiber allerdings wäre es eindeutig ein Rückfall um ein bis zwei Jahrtausende, zurück in die Zeit der Kelten. Dort nämlich war die Kunst des Lesens und Schreibens das ausschließliche Privileg der Priesterkaste.

Quellen

- Richtlinienentwurf der EU-Kommission:
http://europa.eu.int/comm/internal_market/en/indprop/comp/com02-92de.pdf
- Richtlinienentwurf der Business Software Alliance (BSA):
<http://swpat.ffii.org/papers/eubsa-swpat0202/proposal.pdf>
- Vergleich beider Richtlinienentwürfe durch den Förderverein für eine Freie Informationelle Infrastruktur (FFII): <http://swpat.ffii.org/papers/eubsa-swpat0202/index.de.html>
- Studie „Mikro- und makroökonomische Implikationen der Patentierbarkeit von Softwareinnovationen“ im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie (BMWi):
<http://www.bmwi.de/Homepage/Politikfelder/Technologiepolitik/Technologiepolitik.jsp#softwarepatentstudie>
Obwohl die in der Studie dokumentierten Untersuchungen eindeutig zeigen, daß Software-Patente die Innovation behindern, empfiehlt die Studie als „Ergebnis“ eine Beibehaltung des „Status Quo“ der bereits erteilten Software-Patente und eine Streichung des Patentierbarkeitsverbots für Software. Sie widerspricht lediglich einer Ausweitung der Patentierbarkeit nach Vorbild der USA, ohne allerdings darauf einzugehen, wie sich der europäische „Status Quo“ denn überhaupt von dem in den USA unterscheidet.

Weitere Informationen im Internet:

- Einführung zum Thema „Software-Patente“: <http://patinfo.ffii.org>
- Umfassende Dokumentation: <http://swpat.ffii.org>

¹Die Entscheidung des EU-Parlaments wurde mehrfach verschoben und ist inzwischen für den 1. September 2003 geplant.