

OPEN-SOURCE-SOFTWARE IN DER EUROPÄISCHEN UNION

Zusammenfassung



Juni 2020

OPEN-SOURCE-SOFTWARE IN DER EUROPÄISCHEN UNION

Projektteam:

Michał Kazimierczak, Ökonom, EUIPO

Altair Breckwoldt Jurado, Praktikant, EUIPO

Nathan Wajsman, Chefökonom, EUIPO

Die Autoren danken Catalina Martínez vom spanischen Nationalen Forschungsrat (CSIC) und Alex Sander von der Free Software Foundation Europe für hilfreiche Anmerkungen zu einem früheren Entwurf dieses Berichts.

Die Abbildung auf dem Umschlag wurde von Gerd Altmann gestaltet. Für die Illustration gelten die Bedingungen der Pixabay-Lizenz: <https://pixabay.com/es/service/license/>

ZUSAMMENFASSUNG

Die Verordnung (EG) Nr. 386/2012 überträgt der Europäischen Beobachtungsstelle für Verletzungen von Rechten des geistigen Eigentums (im Folgenden „Beobachtungsstelle“) Aufgaben im Zusammenhang mit der Verbesserung des Verständnisses des Werts von Rechten des geistigen Eigentums und der Förderung des Informationsaustauschs über neue wettbewerbsfähige Geschäftsmodelle, die das legale Angebot an kulturellen und kreativen Inhalten erweitern. Im Rahmen dieser Aufgaben erstellt die Beobachtungsstelle Forschungsberichte, die über verschiedene Kontexte der Nutzung von Rechten des geistigen Eigentums und deren Bedeutung für einzelne Unternehmen und die europäische Wirtschaft informieren. Der Schwerpunkt dieses Berichts liegt auf Open-Source-Software (OSS), da sie häufig als alternative Lösung zur Organisation von Innovationstätigkeiten in der Softwareindustrie angesehen wird.

Der vorliegende Bericht analysiert den Umfang der Nutzung von Open-Source-Lizenzen durch gewerbliche Unternehmen in der europäischen Softwarebranche und konzentriert sich darauf, wie diese Unternehmen formale Rechte des geistigen Eigentums nutzen, um ihre Geschäftsmodelle mit zu OSS-Bedingungen lizenzierter Software aufrechtzuerhalten.

OSS entstand als Reaktion auf die Entwicklung der Softwareindustrie, die Besonderheiten im Zusammenhang mit Innovation in dieser Branche und die Unsicherheiten in Bezug auf den Schutz von Rechten des geistigen Eigentums an Software. Da Software schrittweise entwickelt wird, können Programmcodes leicht wiederverwendet werden. Angesichts der Bedeutung der netzwerkbasierter Wirtschaft sind Lösungen gefragt, die zu einer größeren Verbreitung von Software führen. Die Beliebtheit von OSS ist darauf zurückzuführen, dass die frühen Softwareentwickler eine kulturell bedingte Neigung für die gemeinsame Nutzung von Software hatten. Software weist zudem einige spezifische Merkmale auf, die nicht immer gut in das aktuelle System zum Schutz von Rechten des geistigen Eigentums passen. Dies kann dazu führen, dass sich der Schwerpunkt der Geschäftstätigkeit von der eigentlichen Software auf Produkte und Dienstleistungen verlagert, die die Software ergänzen. Dies wiederum wirkt sich darauf aus, wie Software-Unternehmen ihre Geschäftsmodelle ausgestalten und Rechte des geistigen Eigentums nutzen, um diese Geschäftsmodelle zu stützen.

Der wichtigste Beitrag der vorliegenden Studie besteht in der Auswertung der Ergebnisse einer Umfrage, die eine Stichprobe von 1 364 in der Softwarebranche tätigen Unternehmen mit Sitz in der EU umfasst. Diese Auswertung zeigt, dass sich OSS als fester Bestandteil der Geschäftsmodelle von Software-Unternehmen etabliert hat. Die meisten dieser Unternehmen ermutigen ihre Mitarbeiter, während ihrer Arbeitszeit OSS-lizenzierte Software zu entwickeln oder zu verwenden. In den letzten Jahren haben die meisten Unternehmen, die an der Erhebung teilgenommen haben, ihr Engagement in Bezug auf die Entwicklung oder Nutzung von OSS aufrechterhalten oder verstärkt. OSS bietet einige greifbare Vorteile, die nicht nur auf Kostensenkungen beschränkt sind. Die Integration von OSS in ihre Geschäftsmodelle kann für Unternehmen mit strategischen Vorteilen verbunden sein, insbesondere im Zusammenhang mit der größeren Verbreitung von Software und einem größeren Wissenspool, auf den sie zugreifen können. Die Umfragedaten zeigen, dass OSS die Geschäftsmöglichkeiten für Software-Unternehmen nicht einschränkt, sondern erweitert, und die meisten von ihnen betrachten OSS als Chance und nicht als Bedrohung ihres Geschäftsmodells. Die Einstiegsrate in die Branche ist hoch, und viele neu gegründete Unternehmen geben an, dass OSS bei ihrer Entscheidung, ein Unternehmen zu gründen, eine wichtige

Rolle spielte. Für mehr als ein Drittel der jungen Unternehmen, die OSS entwickeln oder nutzen, war das Vorhandensein von OSS ein entscheidender Faktor für die Aufnahme der Tätigkeit.

Unternehmen, die es ihren Beschäftigten erlauben, sich während der Arbeitszeit an der Entwicklung von OSS zu beteiligen, sind in Bezug auf das derzeitige System zum Schutz der Rechte des geistigen Eigentums etwas skeptischer als Unternehmen, die weniger Bezug zu OSS haben. Informelle und formelle Methoden zum Schutz geistigen Eigentums sind jedoch wichtig, um die mit OSS verbundenen Marktchancen in rentable Geschäftsmodelle umwandeln zu können. Aus den Umfrageantworten geht hervor, dass proprietäre Lizenzen umso intensiver genutzt werden, je höher der Anteil ist, den der Verkauf von Lizenzen an den Einnahmen von OSS-entwickelnden Unternehmen ausmacht. Unternehmen, bei denen der Anteil des Verkaufs von Lizenzen an den Einnahmen vergleichsweise geringer ist, neigen eher dazu, nicht proprietäre Lizenzen für den Softwarevertrieb zu nutzen. Ihre Anreize, einen Beitrag zu OSS zu leisten, hängen jedoch vom Schutz des geistigen Eigentums ab, das an die Dienstleistungen und Produkte geknüpft ist, die die OSS ergänzen. Unter diesen Unternehmen beruht die beliebteste Strategie auf der Entwicklung von Dienstleistungen, die die OSS ergänzen, oder auf der Einbindung von Software in materielle Produkte.

Je nach Engagement im Bereich OSS gibt es einige Unterschiede bei der Anwendung und Bewertung der Wirksamkeit verschiedener Maßnahmen zum Schutz geistigen Eigentums. Während Unternehmen, die nicht im Bereich OSS aktiv sind, tendenziell eher Patente, Geschäftsgeheimnisse und Geschmacksmuster nutzen, setzen OSS-entwickelnde Unternehmen stärker auf Urheberrechte, Internet-Domain-Namen und informelle Maßnahmen zum Schutz geistigen Eigentums. Die Nutzung von Marken ist bei verschiedenen Unternehmensgruppen nahezu gleich stark ausgeprägt. Bei der Bewertung der Wirksamkeit verschiedener Maßnahmen zum Schutz geistigen Eigentums ist der Unterschied zwischen den Unternehmen nicht so offensichtlich. Unter den OSS-entwickelnden Unternehmen ist der Anteil der Unternehmen, die Urheberrechte, Marken und Geschmacksmuster als wirksame Maßnahmen zum Schutz ihrer Produkte und Dienstleistungen bewerten, höher als bei Nicht-OSS-Unternehmen. Dies deutet darauf hin, dass Unternehmen, die OSS entwickeln, auf die proprietäre Lizenzierung von Software verzichten können, indem sie sich auf den Schutz des geistigen Eigentums für andere Teile ihrer Geschäftsmodelle verlassen.

Die Auswertung der Antworten auf die Erhebung deutet darauf hin, dass die OSS-Aktivitäten von Unternehmen eher durch Pragmatismus im Zusammenhang mit den niedrigeren Kosten und den strategischen Vorteilen, die sich aus dem dezentralen OSS-Entwicklungsprozess ergeben, als durch ideologische Motive bestimmt werden. Die Entwicklung und Nutzung von OSS-lizenzierter Software kommt Unternehmen zugute, da sie neue Geschäftsmöglichkeiten auf der Grundlage von Dienstleistungen und Produkten eröffnet, die die OSS ergänzen. Sie kommt darüber hinaus den OSS-Interessengemeinschaften zugute, da das kommerzielle Interesse der Unternehmen stabilere und langfristige Perspektiven für die Entwicklung von OSS bietet.

Das OSS-Management und die Wirksamkeit von auf OSS basierenden Geschäftsmodellen hängen in hohem Maße davon ab, dass die Nutzer die OSS-Lizenzbedingungen und die Urheberrechtvorschriften einhalten. Dies unterstreicht die Vielseitigkeit des derzeitigen Systems der Rechte des geistigen Eigentums, das die Entwicklung neuer Methoden für den Umgang mit Innovation ermöglicht, die zu einer weiteren Verbreitung innovativer Produkte beitragen und gleichzeitig sicherstellen, dass die Unternehmen stets von ihren Innovationen profitieren können.



OPEN-SOURCE-SOFTWARE IN DER EUROPÄISCHEN UNION