

3.

Umgehen mit Urheberrechten und Lizenzen

Urheberrechte und Lizenzen verstehen und auf digitale Daten, Informationen und Inhalte anwenden.



Illustration: Daria Rüttimann

Kompetenzbereich

Inhalts- und Medienentwicklung

Kompetenz

Umgehen mit Urheberrechten und Lizenzen



Hier geht es zur
zentralen Downloadseite
der Materialien:
bit.ly/dja-material



Version 1.2
Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen
Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Thematische Einführung

digitale jugend arbeit

Anfang 2021 wurde das Thema des Urheberrechts im Internet heiß diskutiert: Nach massiven Protesten gegen die Urheberrechtsreform der EU im Frühling 2019, hatte die CDU wiederholt versprochen, dass Deutschland diese nicht mithilfe von Uploadfiltern umsetzen würde. Zwei Jahre später wurde ein Gesetzesentwurf zur Reform des Urheberrechts auf den Weg gebracht, der das Gegenteil besagte. Die Befürworter:innen dieses Gesetzes argumentieren, dass es Uploadfilter bräuchte, um die Macht von globalen Techriesen wie *Google*, *Facebook*, *Amazon* und Co. zu beschränken. Doch unter dem Gesetzesentwurf in seiner jetzigen Form werden vor allem Nutzer:innen und kleine Plattformen leiden, während private Verwertungsgesellschaften wie bspw. die *GEMA* davon profitieren. Wenn Uploadfilter eingeführt werden, bestimmen Algorithmen darüber, welche Inhalte gepostet bzw. nicht gepostet werden dürfen. Dadurch werden potentiell legale Inhalte gesperrt, die Informationsfreiheit wird eingeschränkt und die Memekultur wird als „Parodie, Karikatur und Pastiche“ in eine rechtliche Grauzone vertrieben. Wer ein Meme postet, macht sich dann strafbar, solange dies nicht durch einen ominösen „besonderen Zweck gerechtfertigt ist“.

Die Gesetzesreform soll zum 07. Juni 2021 rechtswirksam in Kraft treten. Hier offenbart sich ein Grundproblem im Umgang mit dem Urheberrecht: Die Komplexität der Gesetzeslage, die sowieso nur schwer zu durchschauen ist, wird durch sich ständig ändernde Gesetze noch verstärkt.

Selbst wer sich in die komplizierten Gesetzestexte einarbeitet, muss immer auf dem neusten Stand bleiben, um rechtlich auf der sicheren Seite zu sein. Die gute Nachricht ist aber, dass das Internet voll von netzpolitischen Initiativen ist, die sich für offene Inhalte engagieren und somit viele Möglichkeiten bieten, fremde Inhalte rechtssicher zu nutzen. Offene Inhalte sind Werke, die vom Urheberrecht zwar nicht ausgeschlossen sind, aber unter einer offenen Lizenz veröffentlicht wurden. Urheber:innen räumen Nutzer:innen durch eine solche Lizenz das Recht ein, die veröffentlichten Inhalte unter bestimmten Bedingungen weiterzuverwenden und zu bearbeiten.

Doch welche grundlegenden Rechtsbegriffe sollte ich für das Umgehen mit Urheberrecht und Lizenzen kennen? Wo finde ich offene Inhalte? Was sind *Creative Commons* Lizenzen? Was für netzpolitische Ansätze werden zum Thema Urheberrecht diskutiert? Wie geht man mit urheberrechtlichen Grauzonen im Internet um? Was kann ich tun, wenn mein Urheberrecht verletzt wird?

Dieses Modul vermittelt die grundlegenden Rechtsbegriffe, welche für das Umgehen mit Urheberrecht und Lizenzen relevant sind und führt in die unterschiedlichen *Creative Commons* Lizenzen ein. Anschließend werden praktische und netzpolitische Fragen auf einer diskursiven Ebene verhandelt.

Inhalt

Seite

Aufgabe 1	s.31
Arbeitsmaterial 1	s.33
Trainingsmaterial 1	s.35
Arbeitsmaterial 2	s.36
Trainingsmaterial 2	s.38
Aufgabe 2	s.39
Arbeitsmaterial 1	s.40
Arbeitsmaterial 2	s.41
Arbeitsmaterial 3	s.42
Arbeitsmaterial 4	s.43
Arbeitsmaterial 5	s.44
Arbeitsmaterial 6	s.45



digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Inhalts- und
Medienentwicklung

Kompetenz
Umgehen mit
Urheberrechten und
Kompetenzen

Stufe
Einstieg

Lückentext + Puzzle

Ausstattung
Bildungsmaterialien +
Ausgedruckte Arbeits-
materialien (pro
Gruppe), Endgeräte
mit Tastatur
empfohlen

Dauer
90+ Minuten



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«



Rechtsrätselei

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 3.3

Ziel dieser Aufgabe ist es, dass die Teilnehmer:innen ein grundlegendes Verständnis der Rechtsbegriffe entwickeln, welche für das Umgehen mit Urheberrechten und Lizenzen relevant sind und diverse Anlaufstellen für offene Inhalte kennenlernen. Außerdem eignen sie sich in einem szenariobasierten Lernprozess die Bedingungen der verschiedenen *Creative Commons* Lizenzen an.

Ablauf

Die Teilnehmer:innen werden in Zweiergruppen aufgeteilt. In diesen Zweiergruppen bearbeiten sie zunächst den Lückentext zum Thema Urheberrecht (Arbeitsmaterial 1 auf Seite 33). Ihr Ergebnis können sie anhand eines Lösungstextes (Trainingsmaterial 1 auf Seite 35) überprüfen.

Im nächsten Schritt widmen sich die Zweiergruppen dem *Creative Commons*-Puzzle und ordnen den einzelnen Szenarien die jeweils passenden Lizenzen zu. Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum besprochen, wobei allen den Lückentext betreffenden Unklarheiten geklärt werden und das *Creative Commons*-Puzzle aufgelöst wird.

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Inhalts- und
Medienentwicklung

Kompetenz
Umgehen mit
Urheberrechten und
Kompetenzen

Stufe
Einstieg

Lückentext + Puzzle

Ausstattung
Bildungsmaterialien +
Ausgedruckte Arbeits-
materialien (pro
Gruppe), Endgeräte
mit Tastatur
empfohlen

Dauer
90+ Minuten



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
>bit.ly/dja-material<

Hinweise zur Moderation

- Da der Lückentext grundlegende Informationen vermittelt, welche das Thema *Creative Commons* im Kontext des Urheberrechts verorten, bietet es sich an, diesen zuerst zu bearbeiten. Trotzdem bauen der Lückentext und das *Creative Commons* Puzzle nicht aufeinander auf. Falls der zeitliche Rahmen oder die zu bearbeiteten Inhalte begrenzt werden sollen, kann daher auch nur eine Aufgabe pro Zweiergruppe bearbeitet werden.
- Arbeitsmaterial 5 (die Szenarien) und Arbeitsmaterial 6 (die Lizenzen) müssen vor Beginn der Veranstaltung ausgeschnitten werden.
- Die Webseite von *Creative Commons* ist größtenteils nur in Englisch verfügbar. Zwar sind in den Arbeitsmaterialien immer auch deutsche Quellen verlinkt – trotzdem wäre es insbesondere für das *Creative Commons* Puzzle hilfreich, darauf zu achten, dass keine sprachlichen Barrieren entstehen.
- Es gibt im *Creative Commons* Puzzle acht Lizenzen, jedoch nur sieben Szenarien. Das liegt daran, dass in Szenario 4 zwei verschiedene Lizenzen benötigt werden und dementsprechend zugeordnet werden müssen. Ein diesbezüglicher Hinweis an die Teilnehmer:innen kann daher hilfreich sein.
- Theoretisch können die Teilnehmer:innen die Ergebnisse des *Creative Commons* Puzzle anhand einer entsprechenden Auslage auch selbstständig überprüfen. Aufgrund der Komplexität des Themas ist es jedoch ratsam, die Ergebnisse zumindest abschließend im Plenum zu besprechen, bei der alle offenen Fragen geklärt werden können.
- Genau genommen sind das *Public Domain Mark* und das *CCO-Werkzeug* keine Lizenzen, da ersteres nur den bereits vorhandenen rechtlichen Status eines Werkes markiert und letzteres in vielen Rechtszonen (inklusive Deutschland) keine effektive gesetzliche Grundlage besitzt. In der Abschlussdiskussion sollte ein kurzer Hinweis darauf eingebaut werden, je nach Schwerpunktsetzung kann das auch Thema der Diskussion sein. Weitere Informationen darüber findet sich u. a. in den den Teilnehmer:innen zur Verfügung gestellten Quellen.
- Die Informationen im Lückentext beziehen sich auf die deutsche Gesetzeslage rund um das Thema Urheberrecht und können nicht ohne weiteres auf Österreich oder die deutschsprachige Schweiz übertragen werden.
- Die Aufgabe kann auch digital/online durchgeführt werden. Dafür können die Arbeitsmaterialien z. B. in einen Online-Editor wie yopad.eu eingefügt werden.





Lückentext _____ recht

Arbeitsauftrag: Ordnet die Begriffe, die am Rande des Textes stehen, in die richtigen Lücken ein. Ihr könnt dabei Absatz für Absatz arbeiten: Jeder Absatz bildet zusammen mit den Begriffen, die neben ihm stehen, eine selbstständige Einheit. Die beigefügten Quellen können euch dabei helfen:

- internet-abc.de/lehrkraefte/praxishilfen/urheberrecht-in-der-schule/informationen-zum-urheberrecht/
- gesetze-im-internet.de/urhg/inhalts_bersicht.html
- hochschulforumdigitalisierung.de/de/blog/freie-unterrichtsmaterialien-urheberrecht-freie-lizenzen

Das **Gesetz über Urheberrechte und verwandte Schutzrechte** regelt den gesetzlichen Schutz der Werke von Urheber:innen: So muss das _____ nicht eingetragen oder registriert werden, sondern entsteht automatisch per Gesetz, sobald ein Werk eine bestimmte _____ erreicht. Das bedeutet, dass das Werk sich von alltäglichen und routinemäßigen Schöpfungen abheben und eine _____ sein muss.

So erreicht z. B. der Satz „Der Workshop ist für Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren gedacht“ keine _____, der folgende dagegen schon:

„Rahel ging mit beschwingten Schritten nachhause und summt die Melodie vor sich hin, die ihr während des ganzen Workshops durch den Kopf gegangen war. Sie sprudelte nur so vor Ideen, die sie so schnell wie möglich aufschreiben wollte, bevor der Ideenpool in ihrem Kopf überlief und eine Melodie nach der anderen zwischen aufgerissenem Asphalt, vereinzelt Unkraut und hohen Gartenhecken versickerte. Sie erschreckte sich deshalb sehr, als ihr auf einmal jemand von hinten auf die Schulter tippte.“

Die mit dem _____ verwandten _____ dagegen schützen Inhalte, die diesem Anspruch nicht entsprechen müssen, wie etwa einfache _____, _____, _____ oder _____. Das _____ an einem Werk kann nicht übertragen werden: _____ können anderen Personen lediglich bestimmte _____ einräumen und festlegen, ob diese Rechte weiter übertragen werden können.

Hinweis: Abschnitt 2 & 3 befinden sich auf der nächsten Seite

ABSCHNITT 1

Urheberrecht (x3)

Urheber:innen

Darbietungen darstellender Künstler:innen

Gesetz über Urheberrechte und verwandte Schutzrechte

Nutzungs- und Verwertungsrechte

Lichtbilder

Schöpfungshöhe (x2)

persönliche geistige Schöpfung

Leistungsschutzrechte

Laufbilder

Tonaufnahmen





§ 17 UrhG und § 19 UrhG gelten allerdings nicht uneingeschränkt. Das § 17 UrhG erlaubt es, Werke zum Zwecke der künstlerischen oder wissenschaftlichen Behandlung zu zitieren, solange die § 17 UrhG bei dem neuen Werk im Vordergrund steht und dieses sich inhaltlich mit dem Zitat auseinandersetzt.

Auch zum privaten Gebrauch sind § 17 UrhG eines Werkes erlaubt, solange bestimmte Kriterien erfüllt werden.

So dürfen die § 17 UrhG u. a. weder öffentlich verbreitet noch zur öffentlichen Wiedergabe benutzt werden.

Außerdem erlischt das § 17 UrhG 70 Jahre nach dem Tod der Urheber:innen. Für die verwandten § 17 UrhG gelten noch kürzere Zeiträume.

Die entsprechenden Werke gelten nach Ablauf dieser Frist als § 17 UrhG und können von allen Personen ohne Einschränkungen verwendet werden.

Darüber hinaus gibt es jedoch auch § 17 UrhG, die das Urheberrecht zwar nicht außer Kraft setzen, aber eine § 17 UrhG der veröffentlichten Inhalte erlaubt. Dies wird möglich, wenn Urheber:innen ihre Werke unter einer § 17 UrhG veröffentlichen, durch welche die § 17 UrhG den § 17 UrhG das Recht einräumen, ihre Werke unter bestimmten Bedingungen weiterzuverwenden. Meist wird dafür eine der § 17 UrhG verwendet, welche von der gemeinnützigen Organisation § 17 UrhG zur Verfügung gestellt werden. Wer § 17 UrhG sucht, kann sich dafür beispielsweise auf § 17 UrhG begebenen.

Auch auf § 17 UrhG finden man viele Infos und Quellen zu offenen Inhalten. So ist z.B. § 17 UrhG eine Sammlung von gemeinfreien und frei lizenzierten Fotos, Grafiken, Audio und Videodateien. Wenn man ein dort hochgeladenes Bild verwendet, kann man den § 17 UrhG benutzen, um einen automatischen § 17 UrhG zu generieren.

Eine sehr gute Anlaufstelle für offene Bildungsmaterialien ist die § 17 UrhG. Wer speziell nach frei lizenzierten Bildern bzw. Fotos sucht, wird bei § 17 UrhG fündig; frei lizenzierte Musik stellen beispielsweise Webseiten wie § 17 UrhG zur Verfügung.

ABSCHNITT 2

Leistungsschutzrechte

Urheberrecht (x2)

gemeinfrei

selbstständige Leistung

Vervielfältigungsstücke

einzelne Vervielfältigungen

Leistungsschutzrecht

Zitatrecht

ABSCHNITT 3

search.creativecommons.org

CC-lizenzierte Inhalte

Freie Benutzung

Jamendo, Didlu ccMIXTER oder AUDIYOU

sechs Standardlizenzen

Lizenzgeber:innen

offenen Lizenz

Creative Commons (CC)

Offene Inhalte

Lizenzhinweis

Wikimedia

Unsplash, Pexels oder Pixabay

Wikimedia Commons

Lizenzhinweisgenerator

Informationsstelle Open Educational Resources

Lizenznehmer:innen



Lösung zum Arbeitsmaterial 1: Lückentext

Das **Gesetz über Urheberrechte und verwandte Schutzrechte** regelt den gesetzlichen Schutz der Werke von Urheber:innen: So muss das **Urheberrecht** nicht eingetragen oder registriert werden, sondern entsteht automatisch per Gesetz, sobald ein Werk eine bestimmte **Schöpfungshöhe** erreicht. Das bedeutet, dass das Werk sich von alltäglichen und routinemäßigen Schöpfungen abheben und eine **persönliche geistige Schöpfung** sein muss. So erreicht z. B. der Satz „Der Workshop ist für Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren gedacht“ keine **Schöpfungshöhe**, der folgende dagegen schon: „Rahel ging mit beschwingten Schritten nachhause und summt die Melodie vor sich hin, die ihr während des ganzen Workshops durch den Kopf gegangen war. Sie sprudelte nur so vor Ideen, die sie so schnell wie möglich aufschreiben wollte, bevor der Ideenpool in ihrem Kopf überlief und eine Melodie nach der anderen zwischen aufgerissenem Asphalt, vereinzelt Unkraut und hohen Gartenhecken versickerte. Sie erschreckte sich deshalb sehr, als ihr auf einmal jemand von hinten auf die Schulter tippte.“ Die mit dem **Urheberrecht** verwandten **Leistungsschutzrechte** dagegen schützen Inhalte, die diesem Anspruch nicht entsprechen müssen, wie etwa einfache **Lichtbilder**, **Laufbilder**, **Tonaufnahmen** oder **Darbietungen darstellender Künstler:innen**.

Abschnitt 1

Das **Urheberrecht** an einem Werk kann nicht übertragen werden: **Urheber:innen** können anderen Personen lediglich bestimmte **Nutzungs- und Verwertungsrechte** einräumen und festlegen, ob diese Rechte weiter übertragen werden können.

Urheberrecht und **Leistungsschutzrecht** gelten allerdings nicht uneingeschränkt. Das **Zitatrecht** erlaubt es, Werke zum Zwecke der künstlerischen oder wissenschaftlichen Behandlung zu zitieren, solange die **selbstständige Leistung** bei dem neuen Werk im Vordergrund steht und dieses sich inhaltlich mit dem Zitat auseinandersetzt.

Auch zum privaten Gebrauch sind **einzelne Vervielfältigungen** eines Werkes erlaubt, solange bestimmte Kriterien erfüllt werden. So dürfen die **Vervielfältigungstücke** u. a. weder öffentlich verbreitet noch zur öffentlichen Wiedergabe benutzt werden.

Abschnitt 2

Außerdem erlischt das **Urheberrecht** 70 Jahre nach dem Tod der Urheber:innen. Für die verwandten **Leistungsschutzrechte** gelten noch kürzere Zeiträume. Die entsprechenden Werke gelten nach Ablauf dieser Frist als **gemeinfrei** und können von allen Personen ohne Einschränkungen verwendet werden.

Darüber hinaus gibt es jedoch auch **offene Inhalte**, die das Urheberrecht zwar nicht außer Kraft setzen, aber eine **freie Benutzung** der veröffentlichten Inhalte erlaubt. Dies wird möglich, wenn Urheber:innen ihre Werke unter einer **offenen Lizenz** veröffentlichen, durch welche die **Lizenzgeber:innen** den **Lizenznehmer:innen** das Recht einräumen, ihre Werke unter bestimmten Bedingungen weiterzuverwenden. Meist wird dafür eine der **sechs Standardlizenzen** verwendet, welche von der gemeinnützigen Organisation **Creative Commons (CC)** zur Verfügung gestellt werden. Wer **CC-lizenzierte Inhalte** sucht, kann sich dafür beispielsweise auf [»search.creativecommons.org«](https://search.creativecommons.org) begeben. Auch auf **Wikimedia** finden man viele Infos und Quellen zu offenen Inhalten. So ist z. B. **Wikimedia Commons** eine Sammlung von gemeinfreien und frei lizenzierten Fotos, Grafiken, Audio und Videodateien. Wenn man ein dort hochgeladenes Bild verwendet, kann man den **Lizenzhinweisgenerator** benutzen, um einen automatischen **Lizenzhinweis** zu generieren. Eine gute Anlaufstelle für offene Bildungsmaterialien ist die **Informationsstelle Open Educational Resources (OERinfo)**. Wer speziell nach frei lizenzierten Bildern sucht, wird bei **Unsplash, Pexels oder Pixabay** fündig; frei lizenzierte Musik stellen beispielsweise Webseiten wie **Jamendo, Didlu, ccMIXTER oder AUDIYOU** zur Verfügung.

Abschnitt 3



Creative Commons Puzzle

In dieser Aufgabe lernt ihr, die verschiedenen *Creative Commons* Lizenzen voneinander zu unterscheiden, indem ihr verschiedenen Szenarien die passenden Lizenzen bzw. Werkzeuge zuordnet.

Arbeitsauftrag: Schneidet die einzelnen Szenarien und Lizenzen zunächst anhand der Linien aus. Ordnet den einzelnen Szenarien dann die Lizenz zu, die zu der beschriebenen Situation und den Bedürfnissen der jeweiligen Person passt. Die beigefügten Quellen können euch dabei helfen. (Tipp: Es gibt nicht ohne Grund mehr Lizenzen als Szenarien.)

- creativecommons.org/licenses/?lang=de
- creativecommons.org/share-your-work/public-domain/
- irights.info/wp-content/uploads/userfiles/CC-NC_Leitfaden_web.pdf
- open-educational-resources.de/oer_materialien/poster-der-weg-zur-passenden-creative-commons-lizenz/
- de.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons

Szenario 1: Archiv Neufreiraumstadt

Das Archiv Neufreiraumstadt hat in einem langwierigen Prozess seine gesamte Sammlung digitalisiert und will diese nun in Zusammenarbeit mit der europäischen Bibliothek *Europeana* online zur Verfügung stellen. Dabei soll es allen Menschen, die auf die Sammlung des Archives zugreifen wollen, so einfach wie möglich gemacht werden, einen Überblick über die gesammelten Werke zu bekommen. Die Datenbank, in welcher sich alle Informationen über die digitalisierten Werke befinden, soll daher unter einer offenen Lizenz veröffentlicht werden, mit der das Archiv auf alle Rechte an den Metadaten seiner Sammlung verzichtet.

Szenario 2: Elke

Die Jugendarbeiterin Elke (52) hat einen Artikel darüber geschrieben, welche neuen hybriden Jugendarbeitsformate ihre Einrichtung während der Pandemie entwickelt hat. Sie will den Artikel gerne unter einer offenen Lizenz veröffentlichen, um einen breiteren Diskurs über Hybridformate in der Jugendarbeit zu starten und anderen Menschen die Möglichkeiten zu geben, von ihren Erfahrungen zu profitieren. Außerdem wünscht sie sich, dass andere Menschen mit den in ihrem Artikel behandelten Ideen und Konzepten arbeiten und diese weiterentwickeln. Deswegen denkt sie darüber nach, eine Online-Plattform zu gründen, auf der sie gemeinsam mit anderen Jugendarbeiter:innen ein Wiki für Hybridformate in der Jugendarbeit entwickelt.

Szenario 3: Jugendklub Neufreiraumstadt

Der Jugendklub Neufreiraumstadt hat in einem gemeinnützigen Datenschutzprojekt gemeinsam mit Jugendlichen eine Software entwickelt, durch welche Metadaten von Bildern entfernt werden können. Die Jugendlichen haben beschlossen, dass sie den Quellcode der Software unter einer offenen Lizenz veröffentlichen wollen, welche es ermöglicht, die Software für andere gemeinnützige Projekte zu verwenden und zu bearbeiten. Dabei soll sichergestellt werden, dass niemand der die Software benutzt, Profit damit macht und dass alle Werke, die auf der Software aufbauen, der Allgemeinheit unter denselben Bedingungen zur Verfügung gestellt werden.

Szenario 4: Maximilian

Maximilian (36) ist Deutsch- und Geschichtslehrer. Zusammen mit seinen Schüler:innen hat er ein Projekt gestartet, in denen die Schüler:innen sich mit literarischen Werken auseinandergesetzt haben, welche von Zeitgenoss:innen zum Thema Pest geschrieben wurden. Am Ende des Projektes bekamen die Schüler:innen die Aufgabe, sich einen kurzen literarischen Text auszuwählen, und ihn in Bezug auf die Corona-Pandemie umzuschreiben. Da Maximilian und seine Schüler:innen die Ergebnisse gerne mit einer breiteren Öffentlichkeit teilen wollen, wird beschlossen, die Texte auf der Webseite der Schule zu veröffentlichen. Maximilian sucht zu diesem Zweck eine offene Lizenz, mit der die Werke seiner Schüler:innen vor kommerzieller Nutzung und Bearbeitung geschützt werden, jedoch trotzdem weiterverbreitet werden können. Außerdem möchte er die Texte seiner Schüler:innen gerne Seite an Seite mit den Originaltexten veröffentlichen. Da die Originaltexte allesamt von Autor:innen stammen, die seit über 70 Jahren tot sind, ist das kein Problem. Trotzdem würde Maximilian gerne einen Hinweis hinzufügen, durch den er den urheberrechtlichen Status der Originaltexte markieren und von den Texten seiner Schüler:innen abgrenzen kann.



Szenario 5: Maher

Maher (29) ist Fotograf und hat vor kurzem angefangen, neben Portraitfotografie auch verstärkt Landschaftsfotografie zu betreiben. Er möchte gerne eine größere Reichweite für diese Art von Fotografien bekommen, um sein berufliches Netzwerk auszuweiten und in Zukunft auch vermehrt in diesem Bereich Aufträge zu erhalten. Da es ihm wichtig ist, dass seine Arbeiten ihre künstlerische Integrität bewahren, will er jedoch nicht, dass andere Menschen seine Fotos bearbeiten und dann sein Name unter einem Bild steht, das ihm vielleicht gar nicht mehr gefällt.

Szenario 6: Rahel

Rahel (21) schreibt, produziert und singt ihre eigenen Songs und strebt eine Karriere als Musikerin an. Ihr Ziel ist daher, dass die Musik, die sie im Internet veröffentlicht, zunächst einmal so viel Reichweite wie möglich bekommt, bevor sie daran denkt, mit ihr Geld zu verdienen. Sie hofft, dass durch die Veröffentlichung ihrer Musik unter einer freien Lizenz möglichst viele Leute ihre Songs in eigenen kreativen Projekte weiterverwenden und so mehr Menschen auf sie aufmerksam werden – wenn es richtig gut läuft vielleicht ja sogar ein Musiklabel...

Szenario 7: Saime

Die Jugendarbeiterin Saime (33) hat für ein feministischen Jugendcamp einen Workshop zum Thema materialistischen Feminismus gegeben. Da sie findet, dass dieses Thema oft unterrepräsentiert wird, möchte sie ihre Workshopmaterialien unter einer offenen Lizenz im Internet veröffentlichen und es anderen Fachkräften so erleichtern, zu diesem Thema Veranstaltungen durchzuführen. Außerdem interessiert sie sich für den Austausch und die Zusammenarbeit zu diesem Thema, weswegen sie sich über eine Bearbeitung und Weiterentwicklung der Bildungsmaterialien durch andere Menschen freuen würde. Da in den Materialien viele Texte enthalten sind, die sie selbst geschrieben hat und aus denen vielleicht einmal ein Buch werden soll, will sie sich das Recht auf eine kommerzielle Veröffentlichung der ursprünglichen Texte jedoch vorbehalten.



CC BY-NC-ND



CC BY-NC-SA



CC BY



CC BY-SA



CC BY-NC



CC BY-ND



CC 0



Public Domain



Lösung zum Arbeitsmaterial 2: Creative Commons Puzzle

Szenario 1	Archiv Neufreiraumstadt	CC0	 PUBLIC DOMAIN
Szenario 2	Elke	CC BY-SA	 BY SA
Szenario 3	Jugendklub Neufreiraumstadt	CC BY-NC-SA	 BY NC SA
Szenario 4	Maximilian	CC BY-NC-ND & Public Domain	 
Szenario 5	Maher	CC BY-ND	 BY ND
Szenario 6	Rahel	CC BY	 BY
Szenario 7	Saime	CC BY-NC	 BY NC



Wer hat Recht – und wenn ja, wie viele?

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 3.3

Ziel dieser Aufgabe ist es, den Teilnehmer:innen zu vermitteln, wo und wieso im Internet rechtliche Grauzonen bezüglich des Urheberrechts herrschen, wie sie selbst mit Urheberrechtsverletzungen umgehen können und welche netzpolitischen Ansätze bezüglich des Urheberrechts und der Urheberrechtsreform in Deutschland existieren.

Ablauf

Die Teilnehmer:innen teilen sich zunächst in Stammgruppen à 3 Personen auf. Jede Person aus der Stammgruppe sucht sich eines der folgenden drei Themen aus und wird zum:zur Expert:in für:

- Rechtliche Grauzonen
- Umgang mit Urheberrechtsverletzungen
- Urheberrecht und Netzpolitik.

Hierzu bekommt jede Person das passende Arbeitsmaterial (Arbeitsmaterial 1–3) zu dem jeweiligen Thema und beschäftigt sich mit diesem in Einzelarbeit. Danach finden sich alle Expert:innen zu Expert:innengruppen für die jeweiligen Themen zusammen und tauschen sich in diesen über ihre Ergebnisse untereinander aus. Darauffolgend erhalten sie ein Szenario (Arbeitsmaterial 4–6) und bearbeiten dieses zusammen mit dem dazugehörigen Arbeitsauftrag. Abschließend finden sich die Stammgruppen wieder zusammen, stellen sich ihre jeweiligen Szenarien vor und berichten sich gegenseitig von ihren Ergebnissen.

Hinweise zur Moderation

- Die Einzelaufträge können ggf. auch digital bearbeitet werden.
- Da sich die Aktualität der politischen Lage um das Urheberrecht im Internet recht häufig ändert, ist es zu empfehlen, die hier angegebenen Quellen auf ihre Gültigkeit zu überprüfen und gegebenenfalls zu aktualisieren.
- Im Anschluss an die letzte Arbeitsphase der Stammgruppen sollten die Szenarien im Plenum besprochen werden, sodass offene Fragen geklärt bzw. diskutiert werden können.
- Alternativ können die drei Szenarien auch in den Stammgruppen bearbeitet werden anstatt in den Expert:innengruppen. Diese würden dann nur ihre Ergebnisse der Einzelarbeiten vergleichen, diskutieren und vervollständigen.
- Die Informationen, die in den bereitgestellten Quellen dargestellt werden, beziehen sich auf die deutsche Gesetzeslage rund um das Thema Urheberrecht im Internet und können nicht ohne weiteres auf Österreich oder die deutschsprachige Schweiz übertragen werden.

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Inhalts- und
Medienentwicklung

Kompetenz
Umgehen mit
Urheberrechten und
Kompetenzen

Stufe
Vertiefung

Methode
Gruppenpuzzle / Jigsaw

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90+ Minuten



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
>>bit.ly/dja-material<<





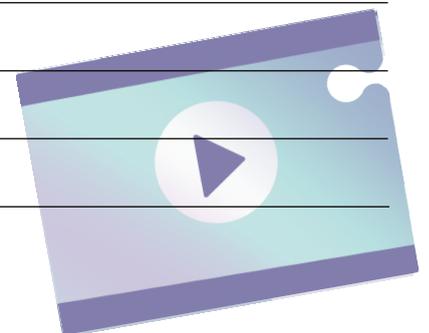
Umgehen mit Urheberrecht in rechtlichen Grauzonen

Arbeitsauftrag (Einzelarbeit): Besucht die unten aufgeführten Quellen und notiert mögliche Antworten auf die folgenden Fragen. Tauscht euch anschließend in den Expert:innengruppen über eure Ergebnisse aus.

Was ist Geoblocking und wie legal ist die Nutzung eines VPNs?

Welche rechtlichen Probleme können beim Streaming möglicherweise auftreten?

Wo bekomme ich eine Filmlizenz für die Jugendarbeit her, mit der ich rechtlich auf der sicheren Seite bin?



Quellen:

- privacytutor.de/vpn/netflix/vpn-legal/
- urheberrecht.de/streaming/
- medienfachberatung.de/bezirke/unterfranken/filmvorfuehrungen-in-der-jugendarbeit/



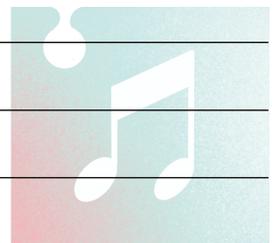
Umgehen mit Urheberrechtsverletzungen

Arbeitsauftrag (Einzelarbeit): Besucht die unten aufgeführten Quellen und notiert mögliche Antworten auf die folgenden Fragen. Tauscht euch anschließend in den Expert:innengruppen über eure Ergebnisse aus.

Welche Ansprüche kann ein:e Urheber:in bei einer Urheberrechtsverletzung geltend machen?

Was für langfristige Folgen und Konsequenzen haben Urheberrechtsverletzungen für die Allgemeinheit?

Wie kann ich es vermeiden, eine Urheberrechtsverletzung zu begehen?



Quellen:

- spiritlegal.com/de/aktuelles/details/wie-koennen-sich-fotografen-gegen-content-klau-wehren.html
- wer-hat-urheberrecht.de/infothek/infothek-fuer-lehrkraefte/urheberrechtsverletzungen/
- sonntagsblatt.de/bildrechte-digitalekirche



Urheberrecht und Kommunikationsfreiheit

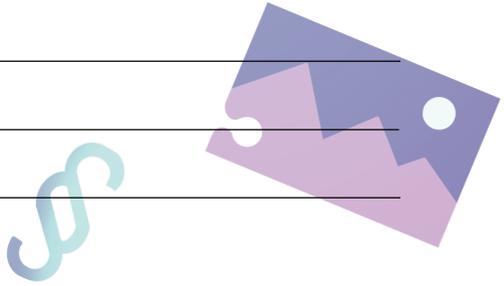
Arbeitsauftrag (Einzelarbeit): Besucht die unten aufgeführten Quellen und notiert mögliche Antworten auf die folgenden Fragen. Tauscht euch anschließend in den Expert:innengruppen über eure Ergebnisse aus.

Welche Probleme stellt das Urheberrecht für die Kommunikationsfreiheit dar?

Was für rechtliche Folgen hat die Urheberrechtsreform für Internetnutzer:innen?

Weshalb steht die Umsetzung der Urheberrechtsreform in Deutschland so stark in der politischen Kritik?

Quellen:
freiheitsrechte.org/urheberrecht/
netzpolitik.org/2021/bundesregierung-gerichte-sollen-urheberrechtsreform-erklaren/
netzpolitik.org/2021/lobbyismus-und-kampagnen-neues-gezerre-um-die-urheberrechtsreform/





Szenario Bilderklau

Diskutiert die folgende Frage: Wie könnte in diesem Szenario mit möglichen Urheberrechtsverletzungen umgegangen werden?

Euer Jugendclub hat letzte Woche eine Schnitzeljagd durch die lokale Umgebung veranstaltet und will diese in einem Onlinebeitrag auf eurer Webseite dokumentieren. Für die Darstellung der einzelnen Stationen benutzt ihr von euch selbst aufgenommene Fotos und Bilder aus dem Internet, die mit der Geschichte der Orte zusammenhängen. Einige Zeit später erhaltet ihr eine E-Mail mit einer Abmahnung von der Fotografin, welche die Ortsbilder ursprünglich aufgenommen und ins Netz gestellt hat.

Ein paar Tage später seht ihr auf der Webseite der lokalen Zeitung außerdem einen Artikel über die Aktionen eures Jugendclubs, in dem von euch aufgenommene Bilder der Schnitzeljagd ohne vorherige Nachfrage verwendet wurden.

Grid of 18 columns and 18 rows of 'x' marks for writing notes.

