

URHEBERRECHT

TIPPS, TRICKS UND KLICKS



VORWORT

Viele Menschen nutzen beinahe täglich Social-Media-Angebote oder Messenger. Dabei werden Medieninhalte verlinkt, Fotos gepostet und Videos geteilt. Häufig sind sich Nutzerinnen und Nutzer aber nicht bewusst, dass sie dabei mit dem Urheberrecht in Berührung kommen. Sie gehen oft achtlos mit fremden Inhalten um. Mit ein paar Klicks sind fremde Fotos, Texte und Videos in die eigene Präsentation, den eigenen Blog-, Facebook- oder Instagram-Beitrag eingefügt. Doch ist das überhaupt erlaubt? Was gilt es zu beachten?

Diese Broschüre möchte praxisorientierte und alltags-taugliche Tipps im Umgang mit dem Urheberrecht geben: „Was darf ich?“ und „Was darf ich nicht?“. Sie richtet sich an alle Altersgruppen. Im Speziellen sind Eltern, Erziehende und Lehrkräfte angesprochen. Denn auch im Schulalltag gibt es häufig Situationen, in denen das Urheberrecht eine Rolle spielt.

Beim verantwortungsvollen Umgang mit Medieninhalten verhindert das Urheberrecht nicht das kreative Schaffen. Aber es ist wichtig, die rechtlichen Grenzen zu kennen. Wir wünschen Ihnen eine informative Lektüre und viel Erfolg bei der Umsetzung der praktischen Tipps!



Dr. Thorsten Schmiede

Präsident der Bayerischen
Landeszentrale für neue
Medien



Verena Weigand

Bereichsleiterin Medien-
kompetenz und Jugend-
schutz der Bayerischen
Landeszentrale für neue
Medien

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	4
1. Legale Nutzung – was ist zu beachten?	6
2. Texte, Fotos und Grafiken	13
3. Musik, Hörbücher, Filme und Videos	19
4. Social Media und Messenger-Apps	31
5. Besonderheiten in Schule und Ausbildung	37
6. Urheberrechtsverstoß – und jetzt?	44
Glossar	48
Stichwortverzeichnis	50
Impressum	51

Mit „*“ gekennzeichnete Begriffe werden am Ende der Broschüre in einem Glossar erläutert.

Hinweis: Überall dort, wo es möglich war, wurden geschlechtsneutrale Formulierungen verwendet. Ansonsten wurde auf das generische Maskulinum zurückgegriffen.

Hinweis: Das Urheberrecht ist sehr komplex und hängt stets vom Einzelfall ab. Diese Broschüre ersetzt im Einzelfall keine Rechtsberatung durch einen Rechtsanwalt.

EINLEITUNG

Urheberrecht – was ist das?

Im Internet findet man Unmengen von Fotos, Texten, Zeichnungen, Musik, Videos und Filmen. Mit nur einem Klick können diese kopiert, vervielfältigt, geteilt und verschickt werden. Wann ist das erlaubt und wann verboten? Was dürfen eigentlich andere mit den Werken machen, die man selber im Netz bereitstellt? Wenn es um solche Fragen geht, findet man die Antworten im Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (**Urheberrechtsgesetz** – UrhG). Das Gesetz regelt, dass Urheber von Werken der Literatur, Wissenschaft und Kunst für ihre Werke Schutz genießen.

Werke sind nur persönliche geistige Schöpfungen, denen eine kreative Leistung zugrunde liegt, die nicht alltäglich und nicht völlig wahllos ist. Werke können z. B. Gedichte, Romane, Fotos, Filme oder Songs sein. Das Werk muss über das rein handwerkliche Schaffen hinausgehen und eine gewisse Individualität oder Originalität haben, es muss sich also von der alltäglichen Masse abheben.



Keine Werke sind reine Ideen. Diese müssen erst in eine bestimmte (sichtbare, hörbare oder greifbare) Form gebracht werden. Ein verwackelter fotografischer Schnappschuss oder ein Passautomatenfoto erfüllen die Anforderungen an ein Werk häufig nicht. Aber Vorsicht: An einem Schnappschuss können möglicherweise Leistungsschutzrechte, die ähnlichen Schutz wie Urheberrechte nach sich ziehen, bestehen.

HINTERGRUND:

Leistungsschutzrechte erreichen keine Werksqualität – sind aber der schöpferischen Leistung eines Urhebers ähnlich, z. B. ein Schnappschuss. Leistungsschutzrechte gelten i. d. R. kürzer als Urheberrechte: z. B. 50 Jahre nach Erscheinen oder Herstellen des Schnappschusses.

Der **Urheber** ist der Schöpfer des Werks. Er wird davor geschützt, dass seine Werke verwendet werden, ohne ihn zu fragen und ohne dafür zu bezahlen. Man muss kein Autor, Musiker, Maler, Fotograf oder Wissenschaftler von Beruf sein, um ein schützenswertes Werk zu schaffen. Heute kann jeder ganz einfach Urheber werden, z. B. indem er einen Reiseblog gestaltet und seine Werke – Fotos, Texte, Videos oder Musik – im Netz veröffentlicht.

Auch Angestellte können Urheber sein, wenn sie im Rahmen eines Arbeitsverhältnisses ein Werk schaffen, z. B. eine aufwendige Präsentation. Das Werk darf

vom Arbeitgeber verwendet werden. Eine Vergütung für sein Werk erhält dieser Urheber regelmäßig durch seinen Lohn.

HINTERGRUND:

Das Urheberrecht gilt automatisch, es muss nicht bei einem Amt angemeldet werden. Das Urheberrecht gilt bis 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers.

Grundsätzlich muss der Urheber gefragt werden, ob er mit der Nutzung seines Werks einverstanden ist. Das Urheberrecht regelt auch, wie ein geschütztes Werk verwendet werden darf, ohne den Urheber um Erlaubnis zu fragen. Das ist unter anderem für die Bereiche Journalismus, Unterricht und Lehre wichtig. So sind z. B. ein **Zitat** oder eine **Privatkopie** möglich, ohne den Urheber um Erlaubnis fragen zu müssen.

HINTERGRUND:

Das weit verbreitete Copyright-Zeichen „©“ stammt aus dem angloamerikanischen Raum. Mit diesem Zeichen wird der Nutzer eines urheberrechtlich geschützten Werks auf das Bestehen von Urheberrechten hingewiesen. In Deutschland ist eine solche Kennzeichnung nicht nötig.

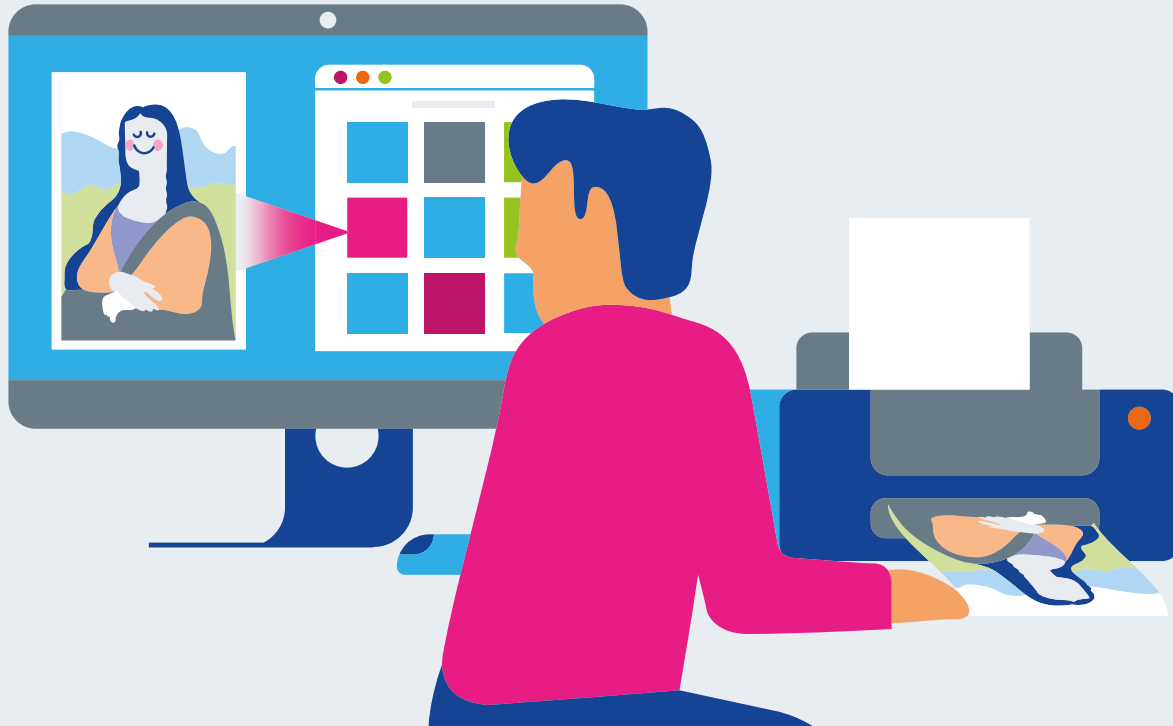
Für wen ist das Urheberrecht wichtig?

Das Urheberrecht sorgt dafür, dass Menschen mit ihrer Kreativität Geld verdienen können. Würden die Werke von Autoren, Musikern und Filmemachern nicht mehr geschützt, könnten sie davon nicht mehr leben. Für die meisten Urheber wäre es zu schwierig, sich selbst darum zu kümmern, das Entgelt für jede erstellte Kopie ihrer Werke einzufordern. Aus diesem Grund werden sogenannte **Verwertungsgesellschaften*** (wie die GEMA für Musik und die VG Wort für Texte) mit der Geltendmachung und der Auszahlung der Vergütung an den Urheber beauftragt.

HINTERGRUND:

Das Urheberrecht kann im **Todesfall** vererbt werden, ansonsten ist es nicht übertragbar. Allerdings kann die wirtschaftliche Nutzung und Verwertung von Werken übertragen bzw. verkauft werden. Eine Grafikagentur kann z. B. ihrem Auftraggeber die Rechte an den angefertigten Illustrationen zur Nutzung auf der Schulhomepage einräumen.

1. LEGALE NUTZUNG – WAS IST ZU BEACHTEN?



LEGALE NUTZUNG

Das Urheberrechtsgesetz bietet eine Reihe von Möglichkeiten, wie Werke legal verwendet werden dürfen. Das bedeutet aber nicht, dass die Urheber dabei leer ausgehen: Viele der Regelungen sind mit einem pauschalen Honorar für die Urheber verbunden (z. B. Geräteabgabe auf Kopierer und CDs zum Brennen), das die Urheber über die **Verwertungsgesellschaften*** erhalten.

RECHTEANFRAGE

Um Klarheit über die Verwendung eines Werks zu erhalten, kann man den Urheber fragen, ob der Inhalt verwendet werden darf (**Rechteanfrage**). Das kann dazu führen, dass für die Nutzung eine Gebühr zu bezahlen ist, es kann aber auch sein, dass eine kostenfreie Erlaubnis erteilt wird.

Sollen z. B. eine (Schul-)Ausstellung bzw. ein Plakat, eine (Schul-)Homepage oder ein Netzwerk-Profil mit fremden Inhalten, wie z. B. Fotos, gestaltet und damit einer Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden (= Veröffentlichung fremder Werke), ist eine Rechteanfrage beim Urheber i. d. R. unerlässlich. Ab März 2018 sollen Schulen und andere Bildungseinrichtungen größere Freiräume erhalten (vgl. Kapitel 5).

TIPP: Anleitung zur Rechteanfrage

- schriftliche Anfrage als Beleg
- genaue Bezeichnung des Werks: Name des Urhebers z. B. Autor, Titel des Werks bzw. URL der Internetseite, Erscheinungsjahr bzw. Datum des Aufrufs, Seitenangabe
- Grund der Anfrage: gewünschte Nutzungsart (z. B. Verwendung online und/oder offline für Ausstellung, Schülerzeitung, Webseite) und Nutzungsdauer
- Nutzungsbedingungen (z. B. Anfrage einer kostenlosen Nutzung bei Verwendung in der Schule)

Rechteanfragen sind vor allem bei ausführlicheren Textwiedergaben zu stellen. Bei Verwendung kürzerer Werk-ausschnitte/-teile kann ein Zitat erlaubt sein.

TIPP:

Den **Urheber** bzw. die **Ansprechpartner** für eine Rechteanfrage findet man im Impressum bzw. unter „Kontakt“.

ZITAT

Der Urheber muss nicht um Erlaubnis gefragt werden, wenn Ausschnitte seines Werks als **Zitat** verwendet werden. Wer nur einen kurzen Textausschnitt nutzen möchte, erspart sich mit einem Zitat die Rechteanfrage. Allerdings genügt es beim Zitieren nicht, einen Textausschnitt einfach nur in Anführungszeichen zu setzen.



TIPP: Anleitung für richtiges Zitieren

- An- und Abführungszeichen zu Beginn und am Ende des **wörtlichen Zitats** („ “)
- keine Veränderung des Inhalts; erlaubt sind Auslassungen im Text, die durch eckige Klammern mit drei Punkten zu kennzeichnen sind ([...]), aber Vorsicht: Durch Auslassungen darf der Sinn des Zitats nicht verfälscht werden.
- genaue Quellenangabe: Name des Urhebers, Titel des Werks/URL der Internetseite, Erscheinungsjahr/Ausgabe (Buch, Zeitschrift) oder Stand/Datum (Internet), Seitenangabe
- Wichtig ist, dass das Zitat einen Zweck erfüllen und in eigene Überlegungen eingebunden sein muss, die sich mit dem Zitat auseinandersetzen („innerer Zusammenhang“ zwischen eigenem Werk und zitiertem Werk).
- Das Zitat darf nicht inhaltliche Hauptsache, sondern nur Nebensache sein.
- Es darf nicht nur der Illustration dienen.
- Nicht mehr zitieren als notwendig: Kurze Zitate verwenden (bis ca. 5 % des Textes – Ausnahme: Gedichte bzw. max. zwei Sekunden bei Musik).

Neben dem direkten Zitat ist auch ein **indirektes Zitat** möglich, also die Wiedergabe einer Aussage mit eigenen Worten. Hierbei müssen alle vorherigen Vorausset-

zungen des Zitats erfüllt sein (Quellenangabe, innerer Zusammenhang, Zitatzzweck etc.).

HINTERGRUND:

Besteht der Text, den man angeblich selbst erstellt hat, aus Text(-teil)en anderer Werke, ohne dies zu kennzeichnen, besteht der Verdacht des **Plagiats** (= geistiger Diebstahl). Es sind nicht immer Bücher bzw. Doktorarbeiten, die davon betroffen sind, auch kopierte oder im Internet gekaufte Hausaufgaben können ein Plagiat sein. Spezielle Software oder das Eingeben von Textpassagen in Suchmaschinen können Plagiate leicht offenlegen.

WAS DARF ICH PRIVAT KOPIEREN? – PRIVATKOPIE

Der Urheber muss nicht um Erlaubnis gefragt werden, wenn eine **Privatkopie** erstellt wird. Maximal sieben Kopien für den eigenen Gebrauch oder für Freunde und Familie sind als sogenannte Privatkopie erlaubt. Die Privatkopie gilt für alle Werke – außer für E-Books (Electronic Books), kopiergeschützte DVDs bzw. Blu-Ray-Discs, Computersoftware und -spiele sowie illegal zur Verfügung gestellte Vorlagen. Privatkopien dürfen per E-Mail an Freunde und Familienmitglieder versendet, aber nicht online z. B. in Social Media-Angeboten öffentlich gepostet* werden – dies gilt als Veröffent-

lichung bzw. Verbreitung und ist daher nicht privat. Privatkopien dürfen auch nicht verkauft werden.

TIPP: Voraussetzungen der Privatkopie

- nur einzelne Kopien (bis sieben Stück)
- durch eine Person, nicht durch ein Unternehmen
- zum privaten Gebrauch (Freunde und Familie)
- auf beliebigen Trägern (CD, Festplatte, USB-Stick)
- keine Umgehung von Kopierschutz
- keine offensichtlich rechtswidrige Vorlage (Raubkopie)
- kein unerlaubter Konzertmitschnitt
- kein Computerprogramm, Computerspiel oder elektronisches Datenbankwerk
- kein Veröffentlichen/Ins-Netz-Stellen



GEMEINFREIE WERKE

Problemlos verwendet werden dürfen **gemeinfreie Werke**. Das sind:

- amtliche Werke für die Allgemeinheit ohne urheberrechtlichen Schutz (z. B. Gesetze, Urteile, Verordnungen, amtliche Erlasse, Bekanntmachungen, die u. a. im Internet veröffentlicht werden) und
- Werke mit abgelaufener Schutzfrist (z. B. 70 Jahre nach dem Tod eines Autors).

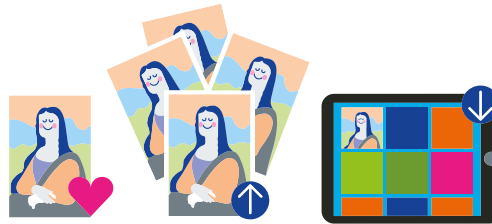
TIPP:

Gemeinfreie E-Books findet man z. B. unter www.gutenberg.org und **gemeinfreie Bilder/Fotos** unter www.bildersuche.org/gemeinfreie-public-domain-bilder-quellen.php. Aber Vorsicht: Immer nochmal prüfen, ob das Werk wirklich gemeinfrei ist.

Vorsicht bei Musik: Auch wenn der Urheber (Komponist) schon über 70 Jahre tot und das Urheberrecht erloschen ist, können an neuen Einspielungen z. B. der Münchner Philharmoniker, wiederum Urheberrechte bestehen. Gemeinfreie Werke sollten bei ihrer Verwendung mit einer Quellenangabe versehen werden.

LIKEN, TEILEN, VERLINKEN UND EINBETTEN*

Inhalte weitervermitteln bzw. präsentieren kann man im Internet i. d. R. urheberrechtlich unbedenklich über die Möglichkeiten: **liken, verlinken, einbetten (Embedding*)** und **teilen (Sharen*)**.



TIPP:

Voraussetzungen für **Liken, Teilen, Verlinken und Einbetten** sind, dass diese Möglichkeit vom Anbieter mit einem Button angeboten wird und, dass

- die Angebote, auf die verwiesen wird, selbst frei zugänglich und
- nicht verboten sind (also z. B. nicht auf eine Raubkopie verlinken oder verbotene rechts-extremistische Symbole teilen).

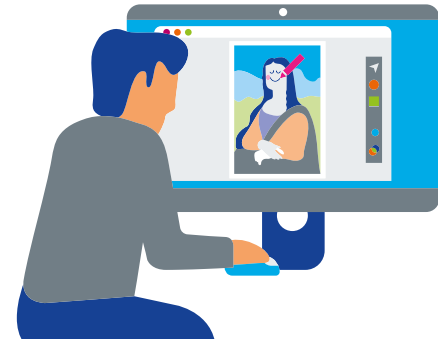
Gibt es keine Möglichkeit Inhalte zu teilen oder einzubetten, fehlen z. B. entsprechende Symbole, sollte man dies ohne Rückfrage auch nicht tun. Wenn man Inhalte weiter verbreitet (verlinkt, likt, teilt, einbettet), sollte man darauf achten, ob dabei **Vorschaubilder** angezeigt werden. Durch das Anzeigen besteht das Risiko einer unerlaubten Vervielfältigung. Ohne Rückfrage beim Anbieter sollte man das Vorschaubild nicht anzeigen lassen. Es besteht die Möglichkeit die Vorschau-Funktion beim jeweiligen Dienst ggf. zu deaktivieren.

STREAMING*

Das (Live-)Anschauen von Filmen und Fernsehsendungen sowie das Hören von Musik oder Wortbeiträgen über das Internet ist bei legalen Angeboten urheberrechtlich erlaubt. **Streaming-Angebote** gibt es von Mediatheken vieler Fernseh- und Rundfunkanbieter. Videoportale wie YouTube und Vimeo sind kostenlos und sehr beliebt. Das Streamen ist aber auch über Bezahl-Angebote wie z. B. Amazon Prime, Netflix, Apple iTunes, Spotify und Napster möglich.

OPEN CONTENT – FREIE INHALTE

Open Content ist der Oberbegriff für urheberrechtlich geschützte Werke, die unter Beachtung der zugehörigen Lizenzen sehr einfach genutzt, verbreitet sowie weiterverwendet werden dürfen. Verpflichtend sind aber trotzdem die Nennung des Urhebers, der Fundstelle und der Hinweis auf die entsprechende Lizenz. Unterlässt man dies, erstellt man ein Plagiat.



Bekannt sind die Lizenzen der Organisation „Creative Commons“ (CC). Die vier Symbole für die Lizenzbedingungen können miteinander kombiniert werden und bedeuten im Einzelnen:

Symbol	Bedeutung
	Namensnennung des Urhebers. Dieses Element gehört immer zu einer CC-Lizenz.
	Keine kommerzielle Verwendung. Damit wird verhindert, dass jemand mit dem Werk eines anderen Geld verdient.
	Keine Bearbeitung. Verbot der Veränderung. Damit behält der Urheber die volle inhaltliche Kontrolle über sein Werk.
	Weitergabe unter gleichen Bedingungen. Ein Werk kann z. B. durch Ergänzungen verändert werden, aber dieses neue Werk muss wieder mit dergleichen Lizenz zur Verfügung gestellt werden. Die veränderte Version darf also nur unter derselben Bedingung/Lizenz wie das Original verbreitet werden.

Weitere **freie Inhalte** sind: Open Access (der freie Zugang zu wissenschaftlichen Werken), Open Source (freie Software) und Open Educational Resources (OER*, freie Bildungsmaterialien).

TIPP:

Viele **Bild- und Foto-Datenbanken** bieten freie Fotos an (z. B. Adobe Stocks, Fotolia, Pixabay). Dies bedeutet aber nicht, dass die Verwendung kostenlos ist: Oft wird eine einmalige Gebühr fällig, um eine Lizenz zur freien Verwendung zu erhalten. Weitere Informationen hierzu im nächsten Kapitel. Aber bitte immer nochmal prüfen, ob das Bild wirklich lizenzfrei ist.

Weitere Informationen zu CC finden sich unter:
<https://de.creativecommons.org/index.php/was-ist-cc/>.

2. TEXTE, FOTOS UND GRAFIKEN



Texte, Fotos, Bilder und Grafiken sind mit einem Klick in die eigene PowerPoint-Präsentation eingefügt oder in Social Media-Angeboten (Facebook, Instagram etc.) hochgeladen.

TEXTE

WAS GEHT?

- Texte für den **privaten Gebrauch** zu kopieren, aus dem Internet auszudrucken oder abzuspeichern
- kurze Textausschnitte in Form von **Zitaten** zu verwenden, wobei das Zitat in einem inneren Zusammenhang zum eigenen Werk stehen muss, der die Verwendung notwendig erscheinen lässt (z. B. Einbindung in eine Literaturkritik oder biografische Darstellung, vgl. zu den Voraussetzungen des Zitats Kapitel 1)

WAS GEHT NICHT?

- kopierte Texte **ohne Nachfrage** beim Urheber wieder online zu stellen, etwa in Social Media-Angeboten oder einem eigenen Blog
- Texte, Fotos und Grafiken **ohne Einwilligung** des Urhebers nur zur Verschönerung/Illustration der eigenen Präsentation öffentlich zu verwenden

Durch das Veröffentlichen von eigenen Beiträgen im Internet, wird man selbst zum Urheber und andere Internetnutzer müssen die genannten Regeln genauso beachten. Dies ist z. B. der Fall, wenn man einen eigenen Reisebericht für einen Blog schreibt. Eine einfache Liste von Reisezielen besitzt allerdings nicht die nötige Originalität für den Schutz durch das Urheberrecht. Entdeckt man, dass ein eigener Text ungefragt kopiert und an anderer Stelle veröffentlicht wurde, sollte man sich zunächst an denjenigen wenden, der den Text ins Internet gestellt hat. Ist dieser unbekannt oder nicht erreichbar, kann man den Betreiber des Angebots bitten, den Text zu entfernen.



E-BOOKS

Bei E-Books erwirbt der Käufer beim Download lediglich eine Datei mit der Nutzungsmöglichkeit.

WAS GEHT?

- der **Download kostenloser E-Books**, die in seriösen E-Book-Shops legal erhältlich sind, Z. B. wenn die Werke 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers nicht mehr urheberrechtlich geschützt sind
- der Weiterverkauf eines **Buchs**

WAS GEHT NICHT?

- der **Weiterverkauf von E-Books**, da nicht sichergestellt werden kann, ob der Erstkäufer die E-Book-Daten bei sich löscht
- ein E-Book an Freunde als Privatkopie weiterzugeben. Hier besteht meist **Kopierschutz** und ein Kopier- und Weitergabe-Verbot, dem jeder automatisch beim Kauf eines E-Books in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) zustimmt.
- der Download **illegal bereitgestellter E-Book-Kopien**

TIPP:

Illegale E-Book-Kopien erkennen Sie an folgenden Merkmalen:

- kostenlose aktuelle Werke oder Werke zu einem sehr günstigen Preis,
- Angebot außerhalb von seriösen E-Book-Shops,
- oftmals als Bilddatei und nicht als PDF oder im E-Book-Format,
- ohne Cover und/oder
- evtl. mit fehlerhafter Darstellung von Umlauten (z. B. „oe“ statt „ö“).

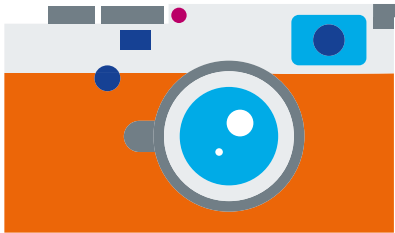
FOTOS/BILDER

Smartphones machen es mit Apps wie Instagram und Snapchat und Co. leicht, Fotos zu teilen oder zu veröffentlichen. An das Urheberrecht wird nur selten gedacht. Fotos, Grafiken, Comics, Zeichnungen, Stadtplanausschnitte (z. B. für Anfahrsbeschreibungen), Diagramme etc. sind geschützte (Bild-)Werke und dürfen **nicht ohne Einverständnis des Urhebers** im Netz veröffentlicht werden. Urheber können sonst einen Anspruch auf Unterlassung und auf Schadensersatz geltend machen.

WAS MUSS BEI FOTOS BEACHTET WERDEN?

Neben den Urheberrechten ist bei Fotos das Recht der abgebildeten Person am eigenen Bild zu beachten.

Wenn Sie Fotos oder Videos mit Personen online stellen, die nicht prominent sind, müssen Sie die abgebildeten Personen um Erlaubnis fragen. Sonst verletzen Sie das **Recht am eigenen Bild** (Persönlichkeitsrecht) dieser Personen, auch wenn Sie selbst das Foto gemacht haben und die Person im Moment der Aufnahme nicht widersprochen hat. Dies gilt auch bei Fotos von den eigenen Kindern und/oder deren Freunden.



Keine Erlaubnis ist nötig, wenn Menschen nur als „**Beiwerk**“ (z. B. Foto vom Eiffelturm mit Menschen im Hintergrund) oder als Teil einer Menschenansammlung (z. B. Foto bei einer Demonstration) aufgenommen werden.

Wollen Sie Texte bzw. Fotos und Grafiken, die von anderen erstellt wurden, im eigenen Onlineprofil veröffentlichen, sollten Sie immer beim Rechteinhaber nachfragen, wenn keine eindeutige Erlaubnis vorliegt (zur Rechteanfrage vgl. Kapitel 1). Dies gilt auch für **Produktbilder** bei Online-Versandhändlern wie **Amazon**, die per „copy and paste“ (Kopieren und Einfügen) leicht zu übernehmen wären. Hier werden i. d. R. Lizenzgebühren fällig.

TIPP:

Bei **Online-Verkäufen** ist zu empfehlen, selbst ein Foto des zu verkaufenden Gegenstands (z. B. Buch) zu erstellen und dieses bei der Verkaufsplattform einzustellen, anstatt ein urheberrechtlich geschütztes Foto zu verwenden.

FOTOZITATE

Das Zitieren von Fotos ist unter Berücksichtigung der Voraussetzungen des richtigen Zitierens möglich (vgl. Kapitel 1). **Fotozitate** sind in der Regel Gesamtzitate eines Werks, zeigen also nicht nur einen Bildausschnitt. Deswegen dürfen sie nicht rein dekorativ sein oder nur aus Bequemlichkeit verwendet werden, etwa anstelle einer schriftlichen Beschreibung des Gezeigten. Sondern das Fotozitat muss zwingend erforderlich und **mit einer eigenen inhaltlichen Auseinandersetzung** mit dem Foto verbunden sein (z. B. in einer Hausarbeit die sich thematisch mit dem Foto auseinandersetzt). Ebenso zwingend ist eine genaue **Quellenangabe**.

TIPP:

Sie können auch auf fremde Texte und Bilder **verlinken**. Beachten Sie jedoch: Der verlinkte Inhalt darf selbst keinen Rechtsverstoß beinhalten (z. B. Verstoß gegen das Urheberrecht, Strafrecht etc.). Eine Haftung kann man nicht einfach durch einen Haftungsausschluss („Wir übernehmen keine Haftung für Links“) verhindern.

FREI ZU NUTZENDE WERKE

WAS GEHT?

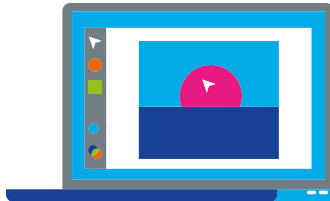
- die Verwendung **gemeinfreier Werke**
 - die Verwendung **freier Werke** (Inhalte unter freien Lizenzen)
- Beachten Sie in beiden Fällen stets:
Quellen angeben!

Gemeinfreie Werke sind Werke mit abgelaufenem Urheberrecht und amtliche Werke für die Allgemeinheit (z. B. Gesetze, Verordnungen, amtliche Erlasse, Bekanntmachungen). Ihre Verwendung muss immer wie ein Zitat gekennzeichnet werden. Autoren und Quellen sind anzugeben. Nicht mehr geschützte Werke sind Werke, deren Urheber seit über 70 Jahren tot sind.

Freie Werke sind Inhalte unter **freien Lizenzen** (Open Content bzw. Open Source, z. B. Creative Commons). Hier fallen i. d. R. keine Kosten an und es ist kein gesondertes Einverständnis der Urheber notwendig, wenn die vorgegebenen Bedingungen eingehalten werden (siehe z. B. unter <https://commons.wikimedia.org>).

TIPP:

- **Suchmaschinen** wie Google bieten Tools an, um nach lizenzfreien Bildern zu suchen. Die Treffer sind jedoch nicht immer korrekt. Bei der **Google-Bildersuche** können bei Einstellungen unter „erweiterte Suche“ in der Rubrik „Nutzungsrechte“ verschiedene Voreinstellungen zur gezielten Suche nach lizenzfreien Bildern vorgenommen werden. Die **Quelle** muss stets überprüft werden, um auszuschließen, dass nicht doch Urheberrechte bestehen. Bei den Lizenzbedingungen ist stets zu prüfen, ob die ausgewählte Nutzungs- und Verwendungsart auch wirklich umfasst ist.
- Bei **Bild- und Foto-Datenbanken** wie z. B. Fotolia, Shutterstock, pixabay und pixelio sind frei verwendbare Fotos erhältlich. Aber Vorsicht, auch hier immer genau prüfen, ob und welche Nutzung erlaubt ist. Teilweise ist sie auch kostenpflichtig.



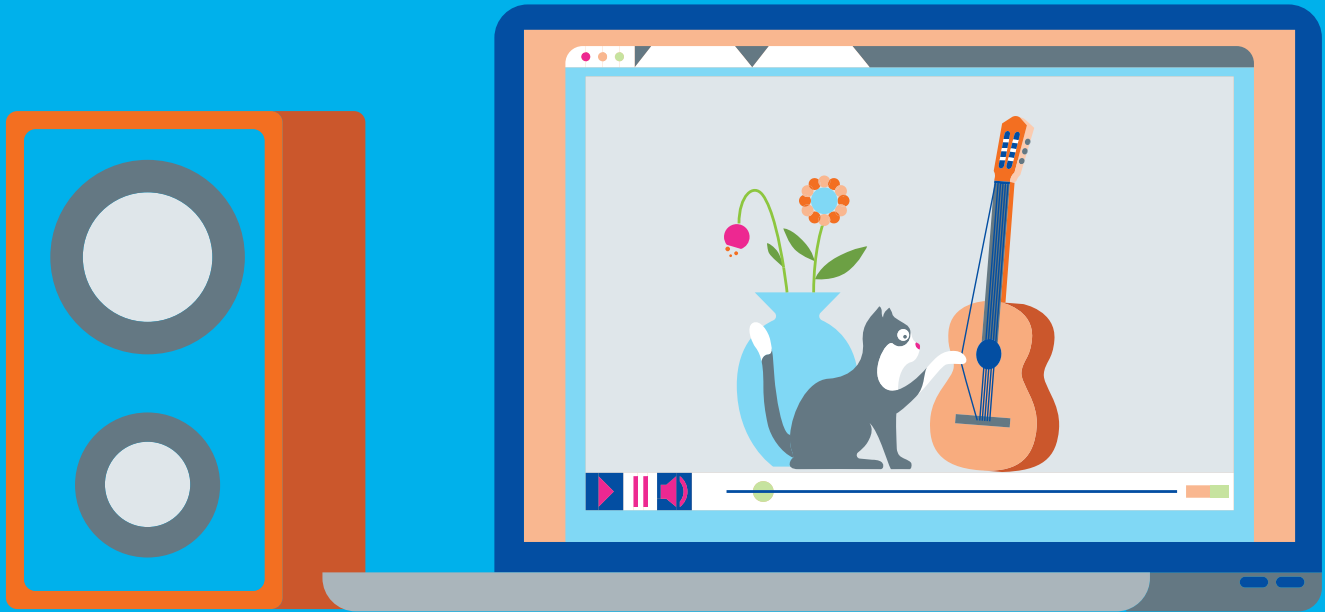
ELTERNHAUS UND SCHULE

Vermitteln Sie Ihren Kindern bzw. Schülerinnen und Schülern von Anfang an den richtigen Umgang mit fremden Werken durch die oben genannten Regeln. Dies erspart ihnen später in Ausbildung und Beruf viele Schwierigkeiten. Bei der Verwendung von Fotos, Bildern und Grafiken in einer Hausaufgabe, einem Referat oder der Schülerzeitung dürfen die Quellenangaben nicht fehlen. Bitte beachten Sie weitere Besonderheiten und Beispiele für die Schule in Kapitel 5.

TIPP:

Im schulischen Kontext sollten die abgebildeten Schülerinnen und Schüler sowie bei **Minderjährigen** deren Eltern/Erziehungsberechtigte vor der Veröffentlichung in Ausstellungen, Schülerzeitungsartikeln und Web-Auftritten immer schriftlich gefragt werden, ob sie damit einverstanden sind.

3. MUSIK, HÖRBUCHER, FILME UND VIDEOS



KOPIEREN VON MUSIK UND FILMEN

CDs und DVDs bzw. Blu-Ray-Discs gelten bei vielen Menschen als „out“. Gerade Jüngere haben kaum noch Geräte mit einem geeigneten Laufwerk für diese „Trägermedien“. Sie besitzen Musik, Hörbücher und Filme fast nur noch als komprimierte Dateiformate (MP3, MP4) oder nutzen Streaming-Angebote. Nach wie vor werden CDs und DVDs aber gerne verschenkt.

WAS GEHT?

Bis zu sieben Kopien von

- Filmen, Videos, Musik und Hörbüchern für den privaten Gebrauch von Datenträger zu Datenträger (CD, DVD, Festplatte, Speicherkarte, USB-Stick usw.) anzufertigen
- Aufnahmen von **frei empfangbaren Radio- und Fernsehsendungen** sowie **Downloads** (z. B. von gekauften MP3s) zu kopieren bzw. zu brennen und innerhalb des Familien- und Freundeskreises weiterzugeben

Die Verwendung von gemeinfreier Musik und Hörbüchern ist urheberrechtlich möglich. Doch Vorsicht: Neue Aufnahmen klassischer Musik/Hörgeschichten, deren Urheber (Komponisten/Autoren) schon über 70 Jahre tot sind,

können erneut aufgrund ihrer Interpretation (neue kreative Leistung) Urheberschutz genießen.

WAS GEHT NICHT?

- erstellte Kopien auf einer Internetseite oder in einer **Tauschbörse zu veröffentlichen** oder bereitzustellen
- (gebrannte) Kopien weiterzuverkaufen
- den **Kopierschutz** zu knacken oder **Regional-codes*** zu umgehen (z. B. bei illegalen Downloads)
- DVDs/Blu-Rays zu kopieren, wenn ein Kopierschutz besteht
- eigene Videos mit fremder **Musik zu unterlegen**, ohne die Einwilligung des Urhebers einzuholen



VERKAUF VON MUSIK UND FILMEN

WAS GEHT?

- der Weiterverkauf von Original-CDs und -DVDs aus dem eigenen Besitz, etwa online bei eBay oder offline auf dem Straßenflohmkt

WAS GEHT NICHT?

- der Verkauf von selbst gebrannten CDs/USB-Sticks ohne Zustimmung der Rechteinhaber bzw. Urheber
- der Weiterverkauf von Dateien ohne Datenträger, also etwa MP3-Dateien von einem Download aus dem Internet

HINTERGRUND:

Beim Kauf per Download erhält man nicht das Recht auf einen Weitervertrieb. Zudem erlaubt das Recht auf Vervielfältigung nur Privatkopien.

SOFTWARE UND COMPUTERSPIELE

Auch bei **kopiergeschützter Software und Computerspielen** gibt es vergleichbare Einschränkungen. Rechtlich umstritten ist, ob hier zumindest eine „Sicherungskopie“ erlaubt ist. Eine **Sicherungskopie** ist erlaubt, wenn sie der zur Programmbenutzung ausdrücklich vertraglich Berechtigte anfertigt und sie erforderlich ist, z. B. für eine Neuinstallation nach einem Programmabsturz. Sie sollte im Falle einer Weitergabe bzw. eines Weiterverkaufs des Original-Datenträgers vernichtet werden.

WAS GEHT NICHT?

- Kopien von Software und Computerspielen z. B. für Freunde und Familie anzufertigen

HINTERGRUND:

Neben einer Kopierschutzfunktion werden bei Software und Computerspielen Online-Abonnements, -Zugang und -Aktivierung mittels Freischaltung über einen einmaligen Code immer üblicher (z. B. bei Adobe oder Microsoft). Hier wird auf Datenträger völlig verzichtet und ein Download kann kaum noch als Kopie weiterverwertet werden (solche Verfahrensweisen werden auch als „**Digital Rights Management**“* bezeichnet).

VERANSTALTUNGEN, PARTYS UND FILMVORFÜHRUNGEN

Bei der Nutzung fremder Werke bei Veranstaltungen, Partys und Filmvorführungen muss stets überlegt werden, ob nur Personen anwesend sind, die dem Veranstalter oder Gastgeber persönlich bekannt sind.



WAS GEHT?

- Der **gemeinsame Medienkonsum** bei einem privaten Zusammentreffen ist erlaubt. Das ist der Fall, wenn sich Gastgeber und Gäste persönlich kennen.

Wenn für den Gastgeber oder Veranstalter unbekannte Personen anwesend sind, handelt es sich um eine im Sinne des Urheberrechts öffentliche Veranstaltung.

WAS GEHT NICHT?

- Die Vorführung fremder Werke vor unbekannten Personen (öffentliche Vorführung) ohne Erlaubnis zur Nutzung. Für eine Veranstaltung ist vorab bei den Rechteinhabern der Werke (z. B. Filmverleih bei Filmen) oder bei einer Verwertungsgesellschaft* (z. B. GEMA bei Musik) die Zustimmung einzuholen und die Lizenzgebühr zu bezahlen.

STREAMING*

Streaming ist das (Live-)Anschauen von Filmen und Fernsehsendungen sowie das Hören von Musik oder Wortbeiträgen (Podcasts) über das Internet in einem Media-Player oder direkt im Internet-Browser. Dafür werden die Werke nicht komplett als bleibender Download auf das eigene Gerät geladen, sondern zunächst nur als eine flüchtige Kopie zwischengespeichert. Daher gilt Streaming urheberrechtlich als reiner „Werkgenuss“.

Streaming-Seiten im Internet können legal sein (z. B. die **Mediatheken** der Fernsehsender, die Videoplattformen wie **YouTube** oder **Vimeo** und die kostenpflichtigen Streaming-Dienste bzw. Video-on-demand-Angebote wie **Amazon Prime Video**, **Netflix**, **Apple iTunes**, **Spotify**, **Napster**). Es gibt auch illegale Streaming-

Seiten. Bei der Nutzung illegaler Streaming-Dienste kann eine Abmahnung vom Anwalt drohen (vgl. Kapitel 6).

WAS GEHT?

- das Speichern bzw. Mitschneiden von legalen Streamings im Rahmen der **Privatkopie-Regelung** (also maximal sieben Kopien) und die Weitergabe an Freunde und Familie, falls dies nicht von den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) ausdrücklich ausgeschlossen ist
- bei manchen Bezahl-Angeboten wird die **Offline-Nutzung** eigens ermöglicht (z. B. bei Amazon Prime Video und Netflix). Beachten Sie immer die jeweiligen Nutzungsbedingungen bzw. AGB.

Streaming-Dateien sind oftmals nur eine kurze Zeit oder nur für eine Sichtung nutzbar, bevor sie durch eingebaute Sperren wieder deaktiviert werden (Digital Rights Management*).

DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT* (DRM, DIGITALES RECHTEMANAGEMENT)

DRM-Systeme sind technisch-elektronische Verfahren, die eine urheberrechtskonforme Nutzung digitaler Werke kontrollieren. Mit den eingesetzten Techniken (z. B. Verschlüsselung, digitale Wasserzeichen) werden verschiedene Maßnahmen ergriffen:

- Steuerung des Zugangs zu Musik- und Video-Portalen (z. B. durch Anmelde-/Authentifizierungsverfahren).
- Ermöglichung der Nutzung einzelner Titel nur für bestimmte Geräte oder Online-Plattformen (z. B. durch Ver- und Entschlüsselung).
- Abrechnung der Nutzung von Werken nach Dauer und Häufigkeit (z. B. bei Video-On-Demand).

WAS GEHT NICHT?

- Die Nutzung urheberrechtlich **illegaler Streaming-Angebote**. Dies war lange Zeit eine juristische Grauzone. Inzwischen wird das Anschauen illegaler Streaming-Angebote vom Europäischen Gerichtshof als unzulässig gewertet, wenn der Nutzer über die Rechtswidrigkeit des verbreiteten Streaming-Inhalts Kenntnis hatte oder diese hätte haben müssen (z. B. aktueller Kinofilm).

TIPP:

So erkennen Sie illegale Streaming-Angebote:

- normalerweise kostenpflichtige Werke werden umsonst angeboten,
- Angebot mit sehr aktuellen Filmen, Computerspielen, E-Books, Musik, z. B. ein Film vor dem offiziellen Kinostart in Deutschland,
- ggf. mangelhafte Qualität der Werke (unvollständig, schlechtes Bild, schlechter Ton),
- freier Zugang zu Sendungen des Bezahlfernsehens, z. B. Fußballübertragung,
- Internetadresse verweist auf ein Angebot außerhalb Europas und Nordamerikas, z. B. „kino.to“ (to steht für den pazifischen Inselstaat Tonga) und/oder
- unseriöse Gestaltung, z. B. kein Impressum, viel Werbung.



EINBETTEN*

Eine Möglichkeit, Inhalte (Videos, Musik oder Podcasts) von anderen Seiten auf seinem eigenen Blog oder Social Media-Profil zu integrieren, ist das Einbetten (**Embedding***).

WAS GEHT?

- **Einbetten**, wenn es der ursprüngliche Anbieter über einen speziellen Link anbietet (dies ist bei vielen YouTube-Videos der Fall)

WAS GEHT NICHT?

Einbetten,

- wenn es der Anbieter zu verhindern versucht (z. B. kein Button zum Einbetten vorhanden)
- wenn die Ursprungsseite selbst die Inhalte rechtswidrig bereitgestellt hat (z. B. Raubkopie)
- wenn die eingebetteten Inhalte rechtswidrig sind (z. B. strafrechtlich relevante Propaganda)

VERLINKEN

Das **Verlinken** (Einfügen einer verknüpften URL) auf fremde Inhalte stellt eine praktische Variante zum Informationsaustausch dar. Problematisch, aber nicht eindeutig verboten ist es, wenn mit dem Link automatisch ein **Vorschaubild** entsteht. Dies kann als „unerlaubte Vervielfältigung“ gewertet werden und sollte nach Möglichkeit deaktiviert werden (vgl. Kapitel 1).

WAS GEHT NICHT?

- **Verlinken**, wenn der Link zu rechtswidrig bereitgestellten Inhalten führt (z. B. Raubkopie) oder
- wenn die verlinkten Inhalte rechtswidrig sind (z. B. strafrechtlich relevante Propaganda)

Wenn Sie selbst ein **Video** auf ein Video-Portal hochladen (z. B. ein eigenes Katzenvideo bei YouTube), müssen Sie das Urheberrecht daran besitzen. Beachten Sie auch das Persönlichkeitsrecht bei aufgenommenen Personen (**Recht am eigenen Bild** – keine Veröffentlichung ohne Zustimmung der abgebildeten Personen).

Wenn bei eigenen Videos **fremde Musik verwendet** werden soll, ist stets beim Urheber die Erlaubnis zur Nutzung einzuholen. Eine gute Alternative ist es, selbst komponierte und eingespielte oder lizenzfreie Musik zu verwenden.

TIPP:

Eine gute Übersicht über freie Musik und Sounds gibt es bei klicksafe.de: <http://bit.ly/2g17mp1>. Auch hier gilt: Immer nochmal prüfen, ob die Nutzung wirklich erlaubt ist.

FILESHARING*/FILEHOSTING*

Filesharing* ist das gleichzeitige (synchrone) Up- und Downloaden von Dateien in einem Netzwerk mit verschiedenen Computern, also das unmittelbare Teilen von Dateien mit anderen Nutzern. In einem sogenannten Peer-to-Peer-Netzwerk* (P2P, z. B. BitTorrent) bzw. in einer „Tauschbörse“ ist man Anbieter und Nutzer zugleich. Grundsätzlich ist das Bereitstellen von Dateien in Tauschbörsen und die Nutzung einer dafür geeigneten Anwendung zur Datenteilung erlaubt, wenn alle Beteiligten nur Dateien, an denen sie die Rechte inne haben und diese zur freien Nutzung ins Internet stellen, verwenden (oder nur im privaten Kreis tauschen).

Das illegale Tauschen bzw. Bereitstellen von Raubkopien macht Filesharing zum großen Problemfeld für das Urheberrecht. Hier ist auch der Download im Sinne einer „Privatkopie“ nicht gestattet. Da die IP-Adressen* der Nutzer beim Filesharing von Anwälten im Auftrag der

Geschädigten bei den Providern angefordert werden können, drohen hier Abmahnungen.

Filehosting* ist das Bereitstellen von Dateien für spätere (zeitversetzte) Downloads (über Filehoster, Sharehoster, One-Click-Hoster, z. B. MEGA, Dropbox).

Filesharing und -hosting unterscheiden sich vom Streaming aus urheberrechtlicher Sicht insbesondere dadurch, dass das Ziel immer der Download einer dauerhaften Kopie ist, die einem offline erhalten bleibt.

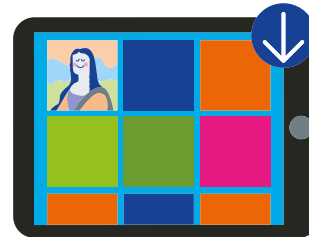
WAS GEHT?

- der **individuelle Austausch** von Dateien (Videos, MP3) im Sinne der Privatkopie-Regelung mit Freunden und Verwandten, wenn die Dateien legal sind (keine Raubkopien) und mit ihnen die entsprechenden Rechte verbunden sind (z. B. eigenes gedrehtes Video)
- Bereitstellen **eigener Videos, eigener Musik** und **eigener Bücher** z. B. als PDF. So kann man einfach und kostenlos ohne Verleiher und Verlag für die Verbreitung eigener Werke sorgen.

Wenn man mit der Verbreitung der eigenen Werke durch Andere im Internet nicht einverstanden ist, kann man rechtlich dagegen vorgehen (vgl. Kapitel 6).

WAS GEHT NICHT?

- das Up- und Downloaden von Inhalten, die **offensichtlich rechtswidrig** sind (z. B. aktuelle Kinofilme, E-Books, Musik, Software und Computerspiele, die man eigentlich kaufen müsste)
- das Veröffentlichen selbst erstellter **Konzertmitschnitte**, wenn nicht ausdrücklich vom Veranstalter oder Künstler genehmigt. Meistens ist nicht nur das Veröffentlichen von Mitschnitten im Internet, sondern bereits das Mitschneiden zu privaten Zwecken verboten.





ELTERNHAUS UND SCHULE

Datenträger zu kopieren oder **MP3-Dateien** online weiterzugeben bzw. zu tauschen ist erlaubt (auch per E-Mail), wenn dies im kleinen Freundes- oder Familienkreis passiert (maximal sieben Privatkopien), solange die Daten nicht an anderer Stelle wieder unerlaubt veröffentlicht werden. Ein **Kopierschutz** darf dafür jedoch nicht umgangen werden.

Urheberrechtlich geschützte Werke wie Filme und MP3-Dateien bei **Tauschbörsen** allgemein zugänglich zu machen oder für große Benutzergruppen (z. B. die Schulklasse oder in Social Media-Angeboten) bereitzustellen, stellt einen Verstoß gegen das Urheberrecht (unerlaubte öffentliche Zugänglichmachung) dar.

TIPP:

Eltern sollten ihre Kinder darauf aufmerksam machen, dass **Tauschbörsen** aus Gründen des Urheberrechtes besser gemieden werden sollten.

Original-CDs und DVDs dürfen weiterverkauft werden, Kopien jedoch nicht. Nicht weiterverkauft werden dürfen **MP3-Dateien**, selbst wenn man sie gekauft hat. Der Kauf erlaubt nur Privatkopien und schließt das Recht auf Weiterverkauf aus.

Film- und Musikabende mit gekauften, geliehenen oder legal kopierten Werken im kleinen Kreis unter Freunden und der Familie sind kein Problem.

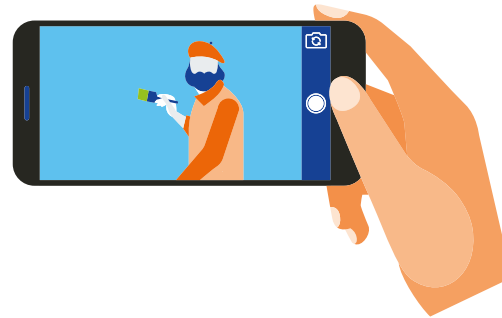
Selbst aufgezeichnete **Konzertmitschnitte** ohne Erlaubnis des Veranstalters bereitzustellen, ist nicht erlaubt, da diese Veranstaltungen i. d. R. urheberrechtlich geschützt sind.

Sich Filme über das Internet per **Streaming*** anzuschauen oder per **Download** als Privatkopie zu beschaffen, ist in Ordnung, wenn die Filme nicht illegal unter Umgehung eines Kopierschutzes bereitgestellt wurden. Ein ganz aktueller Film wird i. d. R. nicht legal im Internet kostenfrei bereitstehen – hier bezieht man eine Raubkopie und das ist illegal.

TIPP:

Eigene bzw. im Schulunterricht erstellte **Videos** im Internet bei YouTube oder Vimeo **bereitzustellen**, gehört für viele junge Nutzer dazu. Sie müssen jedoch zweierlei unbedingt beachten:

1. Das „**Recht am eigenen Bild**“ gilt für alle Menschen. Daher keine Veröffentlichung gut erkennbarer anderer Personen ohne deren Zustimmung bzw. der zusätzlichen Zustimmung der Eltern bei Minderjährigen.
2. Wenn **Videos mit fremder Musik** hinterlegt werden, muss vorab eine Rechteanfrage durchgeführt oder nur selbst komponierte oder lizenzfreie Musik verwendet werden, wenn man keine Sperre durch YouTube oder eine Abmahnung des Urhebers bzw. der Verwertungsgesellschaft* riskieren will.



Wichtig zu wissen ist, dass man dem Anbieter von Videoplattformen i. d. R. eine Weiterverwertung der eigenen Videos erlaubt, wenn man diese hochlädt.

TIPP:

- Minderjährige sollten ihre Eltern vorab fragen, ob das Video, auf dem sie sich selbst darstellen, ins Netz gestellt werden darf.
- Der Account sollte bei Social Media-Plattformen auf privat gestellt sein, damit nicht jeder die Inhalte sehen kann. Vgl. hierzu Broschüre „Selbstdatenschutz! Tipps, Tricks und Klicks“, abrufbar unter: www.blm.de.

SONDERFÄLLE

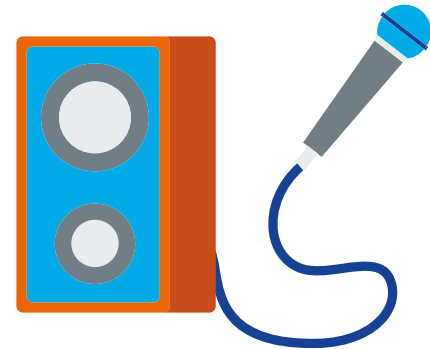
Apps wie **Musical.ly** sind bei Jugendlichen besonders beliebt. Die App zielt darauf ab, dass der Kreis derjenigen, die die „Muser“ (Nutzer der App) bei ihren Playback-Shows sehen können, möglichst groß ist. Das ist ein Problem, denn durch diese öffentliche Nutzung und Weiterverbreitung der Originaltitel in den „Musicals“ wird gegen das Urheberrecht verstoßen, auch wenn nur 15 Sekunden pro Titel verwendet werden. Wichtig ist es also, den privaten Modus beizubehalten („privates Konto“) und die Videos nicht zu veröffentlichen z. B. bei YouTube. Aber auch dann müssen alle Personen im Video mit dem Präsentieren der Aufnahme einverstanden sein (Recht am eigenen Bild).

WAS GEHT?

- Bereitstellung und Weiterverteilung von **Software und Computer(lern)spielen**, wenn die entsprechende Lizenz vorhanden ist, z. B. bei Open Educational Resources* oder bei Lern- und Unterrichtsoftware mit einer Lizenz für die Bereitstellung auf dem Schulserver (hier sind jeweils die AGB zu beachten)

WAS GEHT NICHT?

- Bereitstellen und Weiterverteilen von Computerprogrammen ohne Lizenz (Software und Spiele)
- Veröffentlichen der Bearbeitung eines Originals (Musik und Film) in Form von **Remixen***, **Samplings** oder **Mashups***. Diese müssen i. d. R. genehmigt werden, selbst wenn nur Teile eines Werks verwendet werden und dies gilt insbesondere, wenn man damit Geld verdient (z. B. über Werbeeinblendungen bei YouTube).



Zwar könnte man denken, dass bei Remixen, Samplings oder Mashups der eigene, neue Werkcharakter in den Vordergrund rücken würde (Stichwort „Kunstfreiheit“). Das ist aber nicht generell so: Vorrang hat zunächst der Schutz der ursprünglichen Werke.

WAS GEHT?

- im privaten Rahmen (im Elternhaus oder im Klassenverband) mit der eigenen Band oder einer Schulband einfache **Coverversionen** eines Musikstücks zu spielen und aufzunehmen

Sollte die Bearbeitung (oder eine Coverversion) eines fremden Werks z. B. zu einer Verunglimpfung und Entstellung des ursprünglichen Werks sowie seines Interpreten führen, kann diese Bearbeitung untersagt werden, es droht eine Abmahnung.

Bei **klassenübergreifenden Aufführungen** (z. B. Schulfest mit Tanzaufführung und eingespielter Musik) ist abzuklären, ob ein Vertrag des Schulträgers mit der GEMA besteht und ggf. ist hier eine Lizenz einzuholen.

WAS GEHT NICHT?

- Von **Schulfesten** Aufnahmen zu veröffentlichen, wenn im Hintergrund fremde eingespielte Musik zu hören ist (z. B. bei Facebook, YouTube). Es ist zuvor eine Rechteanfrage bei der GEMA einzuholen.

Zwar verstehen immer mehr Rechteinhaber diese Aufnahmen als Werbung für das Original, darauf verlassen sollte man sich aber nicht.

4. SOCIAL MEDIA UND MESSENGER-APPS



SOCIAL MEDIA UND MESSENGER-APPS*

Social Media-Plattformen wie **Facebook** und **Instagram** sowie Messenger-Apps* wie **WhatsApp**, **Threema** und **Snapchat** sind Kommunikationsangebote zum schnellen Kommentieren, Posten* und Teilen, insbesondere von Fotos, Videos und Texten. Damit (ver-)führen diese Anwendungen auch zu rechtlich riskanten Aktionen. In Social Media-Angeboten und Messenger-Apps gelten die gleichen Regeln und Grundlagen des Urheberrechts wie auch in anderen Bereichen des Internets. Das bedeutet: Sobald man Inhalte über einen kleinen Freundeskreis hinaus sichtbar macht, muss man bei urheberrechtlich geschützten Werken eine Erlaubnis haben oder einholen.

TIPP:

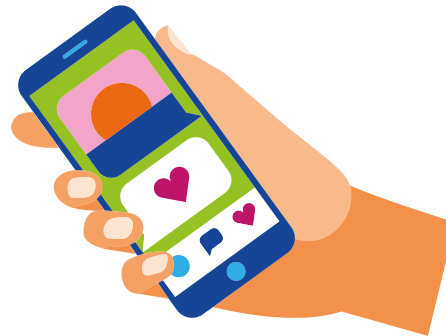
Die Nutzung von **Facebook** ist nicht leicht zu beurteilen. Wenn Sie fremde Werke – z. B. Fotos, Musik, Videos oder Texte – nutzen wollen, sollten Sie diese nur in einem kleinen Freundeskreis teilen bzw. „posten“. Orientieren Sie sich an der für Privatkopien erlaubten Zahl von sieben Kopien. Nutzen Sie im Zweifelsfall die Funktion für private Nachrichten. Auf der sicheren Seite sind Sie nur, wenn Sie alles selbst erstellen oder über die Nutzungsrechte verfügen.

Sobald Sie Inhalte für einen großen Kreis (mehr als sieben Personen) veröffentlichen, müssen Sie den Urheber um Erlaubnis fragen.

WAS GEHT?

- Selbst erstellte sowie gemeinfreie Werke und Werke unter freien Lizenzen (z. B. Creative Commons) können veröffentlicht werden. Der Name des Urhebers und die Fundstelle (sowie die CC-Lizenz) müssen genannt werden.

Bei der Nutzung fremder Werke für **Profilbilder** (gerne verwendet werden Comics oder Filmfiguren) sollte um Erlaubnis gefragt werden. Gleiches gilt auch bei der Erstellung von Fanseiten. Ausnahme: Der Anbieter gibt eine eindeutige Erlaubnis zur Weiterverwertung von Inhalten.



Alltägliche **Textbeiträge** („Katzenvideos finde ich cool“), die in den Netzwerken gepostet werden, haben keinen Schutzanspruch durch das Urheberrecht. Bei einem **Gedicht** sieht das aber schon anders aus: Ist es von einer lebenden Person – egal ob als Dichter anerkannt oder nicht – steht es unter dem Schutz des Urheberrechts. Ist es z. B. von Goethe oder Wilhelm Busch, ist die Weiterverwendung erlaubt, weil die Schutzfrist von 70 Jahren nach dem Tod des Urhebers abgelaufen ist. Aber Vorsicht: Der Name des Urhebers muss genannt werden. **Freie Inhalte**, v. a. Fotos, können Probleme bereiten, wenn man nicht sicher ist, dass der Urheber selbst in die Verwendung eingewilligt hat.

TIPP:

Wenn Sie Fotos oder Videos mit Personen, die nicht prominent sind, über Messenger-Apps schicken oder auf Social Media-Plattformen posten, müssen Sie die abgebildeten Personen fragen, ob sie das erlauben – bei minderjährigen Abgebildeten auch deren Eltern bzw. Erziehungsberechtigte. Sonst verletzen Sie das **Recht am eigenen Bild**, auch wenn Sie selbst das Foto gemacht haben und die Person im Moment der Aufnahme nicht widersprochen hat. Dies ist insbesondere auch bei Fotos von (den eigenen) Kindern zu bedenken.

Das Posten* selbst erstellter Fotos oder Videos von **Konzerten** ist i. d. R. nicht erlaubt, wenn nicht ausdrücklich vom Veranstalter oder Künstler genehmigt.



TIPP: Wichtige Regeln für Social Media und Messenger-Apps

- **Liken** und **Verlinken** vervielfältigt i. d. R. keine Inhalte, aber Vorsicht: Insbesondere wenn automatisch Vorschäubilder erzeugt werden, besteht das Risiko einer unerlaubten Vervielfältigung. Deaktivieren Sie, wenn möglich, diese Funktion (vgl. Kapitel 1).
- **Teilen** bzw. **Sharen*** ist erlaubt, wenn dies auf der Seite des Anbieters mit einem Button angeboten und damit zum Teilen eingeladen wird. Wird das Teilen nicht angeboten, sollte man dies ohne Rückfrage auch nicht tun.
- Wollen Sie nicht nur verlinken, sondern Ihr eigenes Social Media-Profil z. B. durch Einbetten (**Embedding**)* von Videos interessanter gestalten, müssen Sie darauf achten, dass die Angebote, die Sie einbetten, selbst frei zugänglich sind und zum Einbetten aufgefordert wird. Oftmals werden z. B. bei YouTube-Videos entsprechende Codes bereitgestellt. Wenn der Anbieter nicht versucht, das Embedding zu verhindern, gilt es als erlaubt.



Bei all diesen Möglichkeiten der Weiterempfehlung bzw. der Präsentation von Inhalten ist darauf zu achten, dass:

- die Ursprungsseite selbst die Inhalte nicht rechtswidrig bereitgestellt hat (z. B. per Raubkopie) und
- die Inhalte nicht rechtswidrig sind (z. B. strafrechtlich relevante, extremistische Propaganda, Verletzung der Menschenwürde).

TIPP:

Möchten Sie nicht, dass ein **Foto von Ihnen** gepostet wird, sollten Sie zunächst die entsprechende Person kontaktieren, die es veröffentlicht hat. Auch bei einem „Inhalteklau“ (Text, Foto, Video) können Sie sich erst an die Person wenden, die ihren Inhalt unberechtigt nutzt. Ist das erfolglos, können Sie an die jeweilige Plattform herantreten und zur Löschung der Inhalte auffordern, bevor Sie einen Rechtsanwalt einschalten.



FANSEITEN

Egal ob Film, Fernsehen, Musik oder Sport: Die Rechtsabteilungen der Vereine, Unternehmen und Agenturen vertreten die Interessen der Urheber sehr energisch. Es gibt aber auch ein berechtigtes Interesse an einer breiten Öffentlichkeit und oftmals werden Fan-Initiativen unterstützt, bis hin zur aktiven Belieferung mit Material über einen (Presse-)E-Mail-Verteiler oder Newsletter.

TIPP:

Für die Pflege von **Fanseiten** mittels Social Media-Angeboten empfiehlt es sich gerade bei Fotos und Videos, Kontakt mit den Marken- bzw. Rechteinhabern aufzunehmen – es sei denn, es wird im Web eindeutig eine Erlaubnis zur Weiterverbreitung von bestimmten Inhalten erteilt.

Weitere Informationen: Ratgeber „Urheberrecht bei Social Media“: www.urheberrecht.de/urheberrecht-social-media.pdf



ELTERNHAUS UND SCHULE

Achten Sie bei der Anmeldung bei Social Media-Plattformen auf die **Altersangaben** in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Anbieter bzw. der App-Stores. Dort wird meist eine Anmeldung erst ab 13 Jahren angegeben. Gerade junge Menschen wollen mit ihrem Social Media-Profil so viele „Freunde“ wie möglich erreichen, um möglichst viele Likes, Herzchen und Smileys auch von Unbekannten zu erhalten. Daher ist davon auszugehen, dass hier eine „Privatheit“ eher selten eingehalten wird, zumal höchstwahrscheinlich immer auch „Freunde von Freunden“ die Postings* sehen dürfen. Damit werden urheberrechtlich geschützte Inhalte schnell für viele Personen sichtbar.

TIPP:

Eltern und Pädagogen wird empfohlen,

- sich zunächst **selbst** über Anwendungen zu **informieren** (aktuelle Materialien siehe z. B. unter www.klicksafe.de) und
- anschließend die Kinder bei der Verwendung der **Anwendungen** zu begleiten und diese **gemeinsam zu erkunden**.

Dabei sollten Kinder sowohl auf urheberrechtlich erlaubte als auch auf problematische Inhalte hingewiesen werden.

TIPP:

- Grundsätzlich erst einmal davon ausgehen, dass **fremde Inhalte** urheberrechtlich geschützt sind und für ihre Verwendung um **Erlaubnis** gefragt werden muss – auch in Social Media-Angeboten.
- **Erst nachdenken, dann posten:** Egal ob Texte, Fotos oder Videos – Urheberrechtsverletzungen sind im Netz für viele sichtbar.
- **Auf private Account-Einstellung achten:** Wenn nicht klar ist, ob man einen urheberrechtlich geschützten Inhalt verwendet, sollte man für die Sichtbarkeit eigener Postings auf keinen Fall die Einstellung „Öffentlich“ oder „Freunde von Freunden“ verwenden, sondern nur „Freunde“.

Gerade wenn es um **Fotos und Videos** geht, müssen die gezeigten Personen erst um Erlaubnis für die Veröffentlichung gefragt werden („**Recht am eigenen Bild**“; Ausnahme: Prominente).

TIPP:

Bei **Fotos von Minderjährigen** (v. a. im schulischen Kontext) sind zusätzlich zu den Minderjährigen auch deren Eltern bzw. Erziehungsberechtigte um Erlaubnis zu fragen. Die Erlaubnis sollten Schulen schriftlich anfragen.

Heimliche Fotos können sogar strafbar sein, wenn sie unerwünscht den persönlichen Lebensbereich preisgeben. Zudem besteht die Gefahr von Mobbing bei freizügigen bzw. peinlichen Fotos (z. B. Nacktfotos).

Im schulischen Kontext sind **private Kontakte zwischen Lehrkräften und Schülern** über Facebook und WhatsApp in Bayern nicht erwünscht. Sollte dennoch eine Messenger-Gruppe eingerichtet werden, sollte, um die Gleichbehandlung nicht zu gefährden, die Nutzung einer für die Schüler einer Klasse offenen Gruppe gewählt werden, in der alle angemeldet sind und in der lediglich allgemeine bzw. schulrelevante Informationen ausgetauscht werden (z. B. Hausaufgaben, jedoch keine Privatnachrichten).

TIPP:

Siehe hierzu den **Leitfaden zum Umgang mit sozialen Medien** des Bayerischen Staatsministeriums für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst unter: <https://www.km.bayern.de/lehrer/meldung/1832/umgang-mit-sozialen-medien-leitfaden-fuer-staatsbedienstete-vorgestellt.html>.

5. BESONDERHEITEN IN SCHULE UND AUSBILDUNG



SCHULE UND AUSBILDUNG

Das Urheberrecht schützt die Urheber und Rechteinhaber sehr umfassend, es soll aber für den Bildungssektor kein zu großes Hindernis sein. Daher genießen **Unterricht und Wissenschaft** sowie zugehörige Institutionen besondere Freiheiten. Dazu gehören Universitäten, Hochschulen, Berufsschulen und alle anderen Schultypen, Einrichtungen der Fort- und Weiterbildung, Kindertagesstätten, Archive, Museen sowie Bibliotheken.

Am **1. März 2018** treten einige gesetzliche Reformen in Kraft. So auch das Gesetz zur Angleichung des Urheberrechts an die aktuellen Erfordernisse der Wissensgesellschaft (Urheberrechts-Wissensgesellschafts-Gesetz - **UrhWissG**). Diese Neuregelungen sind hier nach Möglichkeit schon berücksichtigt. Sie stärken teilweise die erlaubten Nutzungsmöglichkeiten von geschützten Werken, bei denen keine Zustimmung der Urheber (z. B. Autoren) und anderer Rechteinhaber (z. B. Verlage) eingeholt werden müssen. Die Vergütungspflicht bleibt wie bisher bestehen.

TIPP: Gesetzesänderung ab März 2018:

Informationen zum Gesetz zur Angleichung des Urheberrechts an die aktuellen Erfordernisse der Wissensgesellschaft - Urheberrechts-Wissensgesellschafts-Gesetz - UrhWissG finden Sie unter: www.bmju.de/SharedDocs/Gesetzgebungsverfahren/Dokumente/BGBl-UrhWissG.pdf. Zu beachten ist, dass die Bestimmungen über die gesetzlich erlaubten Nutzungen für Unterricht, Wissenschaft und Institutionen nach fünf Jahren, also **ab März 2023**, nicht mehr gelten.



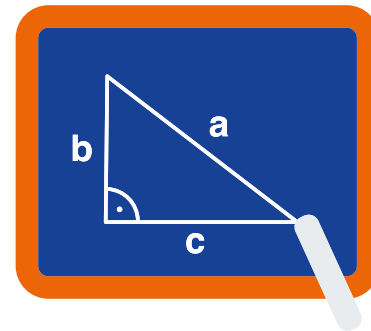
WAS GEHT AB 01.03.2018?

- Die Verwendung von **bis zu 15 Prozent eines Werks** (z. B. Bücher, Filme) zur Veranschaulichung des Unterrichts, also nicht mehr nur in der jeweiligen Unterrichtsstunde selbst, sondern auch für andere Kurse und Prüfungen. Bisher gängige Praxis: Bis zu 10 Prozent, jedoch nicht mehr als 20 Seiten, nur für die Unterrichtsstunde.
- Die Zugänglichmachung von **Kopien** für alle Schüler einer Klasse oder eines Kurses, aber auch für weitere Personen an derselben Schule (z. B. weitere Lehrkräfte und Prüfer; dies ist bis 01.03.2018 nicht erlaubt) ist zulässig.
- Die Vervielfältigung und Verbreitung kann als Papier-Kopie und digital erfolgen. Aktuell umstritten, ab März 2018 aber wohl erlaubt, ist die Verteilung und Bereitstellung in **Online-Kursen, Unterrichtsplattformen** (z. B. Moodle) und im schulischen Intranet.
- Die **vollständige Verwendung von Abbildungen**, z. B. Fotos, Kunstwerken, Karten, Screenshots, einzelnen (wissenschaftlichen) Fachzeitschriftenbeiträgen und vergriffenen Werken. Das bedeutet: Z. B. Abbildungen von Kunstwerken oder Fotos von Schriftstellern dürfen in Präsentation oder als Kopien im Unterricht verwendet werden, solange sie nicht aus Schulbüchern,

Zeitungen und Publikumszeitschriften stammen.

- Die **vollständige Verwendung von Werken „geringen Umfangs“**. Dieser „geringe Umfang“ wird nicht näher beschrieben, daher ist von den bisher geltenden Vorgaben auszugehen (z. B. max. sechs Seiten für Musiknoten, max. 25 Seiten für „Druckwerke“ sowie fünf Minuten für Filme und Musik).

Es spielt keine Rolle, ob die Werke aus dem Internet stammen oder offline bezogen werden. In jedem Fall muss aber bei ihrer Verwendung eine **Quellenangabe** gemacht werden, mit dem Namen des Urhebers, des Mediums und der konkreten Fundstelle (Buchseite, Internet-Adresse, bei Fotos der Name der Agentur).



TIPP:

Ab 01.03.2018 dürfen ganze Beiträge nur aus **(wissenschaftlichen) Fachzeitschriften** vollständig verwendet werden, § 60 a Abs. 2 UrhWissG. Bei normalen **Publikumszeitschriften, Tages- und Wochenzeitungen** verbleibt es bei der 15 % Regelung. Sollen Beiträge z. B. aus der Tageszeitung vollständig genutzt werden, ist das nur mit einer Genehmigung des Verlags bzw. dessen Verwertungsgesellschaft* möglich.

Auch die Verwendung von Kopien aus **Schulbüchern** ohne Genehmigung bleibt weiterhin untersagt, § 60a Abs. 3 Nr. 2 UrhGWissG.

Eine Verwendung ist aber möglich, wenn es eine zusätzliche Regelung zwischen dem Kultusministerium und den **Verwertungsgesellschaften*** gibt, die die Verwendung gegen Zahlung einer Pauschale ermöglicht.

Aktuelle Informationen von Kultusministerkonferenz und Verband Bildungsmedien e. V.: <http://www.schulbuchkopie.de/index.php/digitale-kopie-was-geht-was-geht-nicht>

UMGANG MIT DATENTRÄGERN IM UNTERRICHT

Für die Verbreitung von Inhalten von Datenträgern gelten die gleichen Regeln wie für das Kopieren (s. o.).

WAS GEHT?

- Kopieren von **Schulfunksendungen** auf Datenträger für den Unterricht. Sie müssen aber am Ende des auf die Übertragung der Schulfunksendung folgenden Schuljahrs gelöscht werden.
- Kopieren von urheberrechtlich geschützten **Datenträgern** für den Unterricht, wenn eine entsprechende Lizenz vorliegt

Auch bei **Unterrichts- und Lernsoftware** sind die jeweiligen AGB zu beachten (z. B. Erlaubnis zur Abspeicherung auf dem Schulserver).

WAS GEHT NICHT?

- Vervielfältigen von **kopiergeschützten Datenträgern** (z. B. Filme, Software)

VERÖFFENTLICHUNGEN

Bei **Veröffentlichungen**, die über eine geschlossene Gruppe (die Klasse bzw. den Kurs) oder das Intranet der Schule hinausgehen, ist immer das geltende Urheberrecht zu beachten:

- Für die Verwendung fremder Werke auf einer Schulhomepage, auf Social Media-Plattformen oder in einer (digitalen oder gedruckten) Schülerzeitung muss eine **Einwilligung** eingeholt werden. Ausnahmen sind gemeinfreie Werke, Werke nach Ablauf der Schutzzeit und Werke unter freier Lizenz (Anleitung zur Rechtemanfrage, vgl. Kapitel 1).
- **Zitate** dürfen ebenfalls verwendet werden, unter Einhaltung der zugehörigen Regeln (Anleitung für das richtige Zitieren, vgl. Kapitel 1).
- Bei **Fotos** ist das Persönlichkeitsrecht der abgebildeten Personen zu beachten.

Will man eigene Werke (z. B. eine Hausarbeit) veröffentlichen, darf man dies nur, wenn keine Rechte Dritter beeinträchtigt werden. Bei der Veröffentlichung auf Hausaufgaben-Plattformen gegen Bezahlung verliert man ggf. weitere Verwertungsmöglichkeiten (Nutzungsbedingungen genau lesen).

OPEN EDUCATIONAL RESOURCES* (OER, FREIE BILDUNGSMATERIALIEN)

OER sind **freie Bildungs- bzw. Lehrmaterialien**. Sie sind zwar urheberrechtlich geschützt, sie dürfen aber bei Beachtung geringerer Anforderungen kopiert, verändert sowie wiederveröffentlicht werden. OER sind nicht immer kostenlos.

TIPP:

Beispiele für **OER** sind solche mit „Open-Content“-Lizenzen:

- Creative Commons Public License (kurz CC-Lizenz, vgl. Kapitel 1),
- GNU Free Documentation License (GFDL),
- GNU General Public License (GPL) und
- Art Libre / Free Art License (FAL).



FILME UND MUSIK IM UNTERRICHT UND BEI SCHULISCHEN VERANSTALTUNGEN

Aktuell wird der **geschlossene Klassenverband** häufig nicht als „Öffentlichkeit“ eingestuft und legal erworbene Filme und Musik von Datenträgern und Aufzeichnungen aus dem Internet oder Fernsehen im Klassenverband genutzt. Diese Einstufung ist juristisch strittig. Streng genommen müsste jeder Einzelfall geprüft werden.

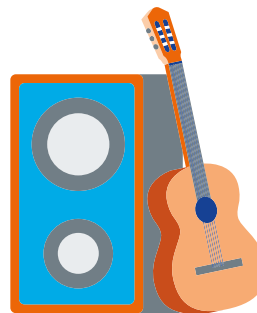
TIPP:

Aktuelle Informationen mit Fallbeispielen zur **Film- und Videoverwendung in der Schule** mit Hinweisen **für Schüler** vgl.: www.wer-hat-urheberrecht.de/infotek/infotek-fuer-schuelerinnen/fallbeispiele/ und **für Lehrer** vgl.: www.wer-hat-urheberrecht.de/infotek/infotek-fuer-lehrkraefte/fallbeispiele/. Informationen zu Tarifen und Formularen z. B. der GEMA finden Sie unter: www.gema.de/musiknutzer/musik-lizenzieren/schule-volkshochschule-bibliothek-museum/

Problematisch sind dagegen Vorführungen in Lerngruppen, Kursen und klassenübergreifende Vorführungen, weil hier der Zusammenhalt der Gruppen als nicht stark genug gewertet wird.

TIPP: Gesetzesänderung ab März 2018:

Unklar ist derzeit, ob die strittige Einstufung eines geschlossenen Klassenverbandes als nicht öffentlich durch die Gesetzesänderung entfällt. Nach derzeitiger Einschätzung könnte der **Klassenverband** ab März als öffentlich gelten. Dann ist bei jeder Nutzung von Filmen und Musik ohne Lizenz (Vorführrecht) eine Anfrage beim Rechteinhaber (i. d. R. der Verleiher bzw. der Sender, die Produktionsfirma oder ein kommerzieller Anbieter von Lehrfilmen) oder bei einer Verwertungsgesellschaft zu empfehlen.



WAS GEHT?

- Die Nutzung von **Lehrfilmen** mit einer entsprechenden Vorführlizenz (erhältlich z. B. in Schulbibliotheken und Medienzentren) ist zulässig.
- Die Nutzung von **Film- und Musikausschnitten** im Unterricht nach dem Zitatrecht (aktuell 10 Prozent, ab März 2018 ca. 15 Prozent des Werks; Voraussetzungen: Inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Gezeigten, keine Bearbeitung durch Effekte am Computer, Quellenangabe). Solche Ausschnitte dürfen auch im Intranet der Schule z. B. für Hausaufgaben bereitgestellt werden. Ab März 2018 sollen Schulpraxis-Beispiele z. B. auf der Schulhomepage zulässig sein. Was darunter alles fällt, ist noch unklar.
- Ganz gezeigt werden dürfen „**Werke geringen Umfangs**“ bis 5 Min. Länge. Stets sind jedoch auch hier die Voraussetzungen für das Zitat zu beachten.

TIPP:

Will man einen **aktuellen Kinofilm** sehen und besprechen, kann man sich auf den Webseiten der Verleiher über Unterrichtsmaterial, Filmausschnitte und spezielle Schulvorführungen informieren.

HINTERGRUND:

Besteht bei Musik ein Pauschalvertrag zwischen dem Schulträger und einer Verwertungsgesellschaft* (GEMA), dann gibt es in diesem Bereich z. B. bei Konzerten und Klassenabenden auf dem Schulgelände keine Probleme. In allen anderen Fällen empfiehlt sich die Anfrage bei einer Verwertungsgesellschaft oder den Rechteinhabern der Werke.



6. URHEBERRECHTSVERSTOSS – UND JETZT?



URHEBERRECHTSVERSTÖSSE

Das grenzenlose und ständig verfügbare Internet führt nicht nur vermehrt zu **Urheberrechtsverstößen**, sondern auch zu deren Verfolgung. So ist in den Medien gelegentlich von „Abmahnwellen“ die Rede. Ausschlaggebend ist die Auffindbarkeit von Nutzern über ihre jeweilige **IP-Adresse***, über die sich die Nutzer rechtswidrig im Internet an geschützten Inhalten bzw. Werken bedient haben.

Ebenso lassen sich die Verursacher ermitteln, also diejenigen, die rechtswidrige Angebote ins Internet stellen (ganze Filesharing*-Portale oder einzelne Musik- und Filmtitel).

Rechtliche Schritte können erfolgen:

- **außergerichtlich** (Abmahnung) oder
- **gerichtlich** (Einstweilige Verfügung, Unterlassungsklage, Strafprozess mit Geld- oder Freiheitsstrafen von ein bis drei Jahren für Privatpersonen).

Schadensersatz für entgangene Einnahmen kann außergerichtlich oder gerichtlich geltend gemacht werden.

ABMAHNUNG

Die **Abmahnung** ist die schriftliche Aufforderung zur Unterlassung eines rechtswidrigen Verhaltens durch einen Rechtsanwalt (im Auftrag der Urheber/Rechteinhaber) verbunden mit einer Unterlassungserklärung. Urheberrechtliche Abmahnungen dienen dazu, Gerichtsprozesse zu vermeiden, Kosten zu reduzieren und den Tatbestand der Urheberrechtsverletzung aus der Welt zu schaffen.

Abmahnungen haben aber auch einen zweifelhaften Ruf, weil spezialisierte Rechtsanwälte eine regelrechte „Abmahnindustrie“ z. B. zur massenhaften Verfolgung von Verbrauchern wegen Filesharing geschaffen haben. Daher wurden die teils willkürlich erhobenen Abmahnkosten 2013 vom Gesetzgeber so begrenzt, dass für einfache und erstmalige Urheberrechtsverletzungen aktuell mit ca. 150 Euro **Rechtsanwaltskosten** zu rechnen ist. Der hinzukommende Posten des Schadensersatzes kann mitunter deutlich höher ausfallen.

Eine **Abmahnung** erhält man i. d. R. per Post. Eine Abmahnung enthält folgende Bestandteile:

- beteiligte Parteien (ggf. mit Vollmacht des Rechtsanwalts)
- konkrete und eindeutige Beschreibung des rechtswidrigen Verhaltens unter Einbeziehung der dafür relevanten gesetzlichen Vorschriften
- Aufforderung zur Unterlassung
- Unterlassungserklärung für die Zukunft ggf. unter Androhung einer Vertragsstrafe bei Zuwiderhandlung (mit Rechnung über Anwaltskosten)
- Fristsetzung
- Androhung eines Gerichtsverfahrens

Abmahnungen, die man per **E-Mail** erhält, gelten auch als zugestellt. Oftmals handelt es sich hier jedoch um Betrüger, deren Schreiben unvollständig (s. o.) oder voller Fehler sind.



TIPP:

Erhält man eine **Abmahnung**, sollte man

- die Abmahnung nicht ignorieren oder einfach wegwerfen,
- nichts voreilig zugeben, unterschreiben und bezahlen,
- sondern sich überlegen, ob die Abmahnung berechtigt sein kann und
- je nach Frist möglichst bald einen Rechtsanwalt oder eine Beratungsstelle (z. B. Verbraucherzentrale) hinzuziehen.

Ob eine Abmahnung unberechtigt ist, kann ein Rechtsanwalt klären. Wenn die Abmahnung berechtigt ist, prüft der Rechtsanwalt, ob die Kosten reduziert werden können und ob die **Unterlassungserklärung** berechtigt ist. Die **Kosten für eine Urheberrechtsverletzung** können sich zusammensetzen aus: Abmahngebühr, Schadenersatz, Anwaltskosten und ggf. Gutachtergebühren.

TIPP:

- Möglich und unter Privatpersonen üblich ist es, bei Urheberrechtsverletzungen – wie der Übernahme von Texten und Bildern – zunächst die entsprechende Person zu kontaktieren und eine **Beseitigung der Urheberrechtsverletzung** zu verlangen. Denn nicht jeder Verstoß wird in voller Absicht oder böswillig begangen. In der Regel genügen eine sachliche Darstellung der gewünschten Änderung, eine Fristsetzung und die Ankündigung möglicher weiterer rechtlicher Schritte.
- Man selbst sollte bei berechtigten Ansprüchen anderer schnell die begangene eigene **Urheberrechtsverletzung** beseitigen, also z. B. einen Text, ein Foto oder andere Inhalte vom eigenen Blog oder aus dem Social Media-Angebot entfernen.

Werden unerwünscht **Fotos aus dem persönlichen Lebensbereich** veröffentlicht (z. B. Nacktfotos), kann dies hohe Geld- und auch Freiheitsstrafen nach sich ziehen.

ELTERN HAFTEN FÜR IHRE KINDER? NICHT IMMER.

Es gibt keine eindeutigen, allgemeinen Vorschriften zur **Aufsichtspflicht**. Was ihre Kinder im Internet machen, kann von den Erziehungsberechtigten zudem nicht ständig überwacht werden. Kinder sollten früh über die Bedeutung des Urheberrechts aufgeklärt und für mögliche Gefahren sensibilisiert werden.

TIPP:

Eltern sollen ihre Kinder (vor allem 7 bis 18-Jährige) über mögliche Urheberrechtsverletzungen **aufklären**. Gerade die Nutzung von **illegalen Tauschbörsen** und Raubkopien sollte ausdrücklich verboten werden. Gut ist es, wenn man dies schriftlich protokolliert, sodass diese Informationsvermittlung bei Bedarf zumindest ansatzweise nachgewiesen werden kann. Kinder haften dann selbst für einen Schaden, wenn sie eine Einsichtsfähigkeit in ihre Handlungen haben, die Taten also absichtlich oder zumindest fahrlässig begangen haben. Dies kann immer nur im Einzelfall geklärt werden.

GLOSSAR

Digital Rights Management

(Digitales Rechte-Management, DRM):

Technisch-elektronische Verfahren, die z. B. mittels Ver- und Entschlüsselung oder Anmeldeverfahren eine urheberrechtskonforme Nutzung digitaler Werke gewährleisten.

Embedding (Einbetten):

Über einen HTML-Code oder mittels eines Buttons werden fremde Inhalte (insbesondere Videos) in einem kleinen Rahmen (Frame) in die eigene Webseite oder in das Profil auf einer Social Media-Plattform eingebunden, ohne dass man die Inhalte selbst bei sich speichern muss.

Filehoster (auch One-Click-Hoster, Sharehoster):

Anbieter von Online-Speicherplatz für Dateien aller Art, z. B. MEGA, Dropbox, wobei verschiedene Nutzer Zugriffsrechte auf die Dateien erhalten können.

Filesharing:

Datenaustausch und gemeinsamer Dateizugriff insbesondere über Filehoster oder Filesharing-Netzwerke (siehe auch Peer-to-Peer).

IP-Adresse:

Das Internetprotokoll (IP) legt fest, welche Daten zwischen Computern ausgetauscht werden. Im Internet werden allen Computern und Servern IP-Adressen zugewiesen, die sie eindeutig identifizierbar machen, damit die angefragten bzw. ausgegebenen Daten an das richtige Gerät geschickt werden.

Mashup:

Vermengung von zwei oder mehreren (künstlerischen) digitalen Werken zu einem neuen Medieninhalt.

Messenger Apps (Instant Messenger):

Ermöglichen einzelnen Personen oder Gruppen eine direkte, internetbasierte Kommunikation, bei der neben Texten auch Links und Dateien versendet werden können.

Open Educational Resources (OER):

Freie Bildungs- bzw. Lehrmaterialien, die einerseits zwar urheberrechtlich geschützt sind, andererseits aber unter einfacheren Voraussetzungen kopiert, verändert und wiederveröffentlicht werden dürfen.

Peer-to-Peer (P2P):

Netzwerk mehrerer gleichberechtigter Computer für den direkten Austausch (im Gegensatz zur Methode bei Filehostern) von Daten (Tauschbörsen, Technik des Filesharings).

Posting (posten):

Veröffentlichen eines Beitrags (z. B. Kommentars) in Social Media oder einem Forum.

Regionalcode:

Technisches Merkmal, dass z. B. das Abspielen von DVDs auf Geräten in bestimmten Gebieten verhindern soll.

Remixen:

Bearbeiten bzw. Neuabmischen eines Original-Musiktitels zu einer neuen Variante.

Sharen:

Das Teilen von und damit das Teilhabenlassen an Inhalten insbesondere auf Social Media-Plattformen.

Streaming:

Das Echtzeit-Übertragen von Werken (z. B. Filmen, Fernsehsendungen, Musik) über das Internet ohne bleibende Abspeicherung bzw. Download auf dem Empfangsgerät.

Verwertungsgesellschaften (z. B. GEMA, VG Wort):

Die Verwertungsgesellschaften nehmen die Rechte der Urheber wahr. Sie vergeben die Nutzungsrechte an Werken ihrer Mitglieder (Urheber, Rechteinhaber) zu pauschalen Bedingungen an alle Interessierten. Die Erlöse werden jedes Jahr unter den Mitgliedern verteilt.

**QUELLEN/WEITERFÜHRENDE
INFORMATIONSANGEBOTE:**

- www.bpb.de/gesellschaft/medien/urheberrecht/
- www.ihk-muenchen.de/urheberrecht-leitfaden.de/
- www.irights.info
- www.klicksafe.de
- www.schulbuchkopie.de
- www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de/
- www.urheberrecht.de
- www.wer-hat-urheberrecht.de



STICHWORTVERZEICHNIS

Abmahnung	23, 26 ff., 30, 45 ff.	Konzert	9, 26 f., 33, 43 f.	Schule	7, 18, 27 ff., 34 ff., 38 ff.
CC-Lizenz	11 f., 17, 32, 41	Kopieren	9, 14 ff., 20, 27 ff., 40 ff.	Schulhomepage	5, 41, 43
Computerspiel	9, 21, 24 ff., 29	Liken	10 f., 34 f.	Schülerzeitung	7, 18, 41
Copyright	5	Mashup	29, 48	Social Media	9 ff., 24 ff., 32 ff.
Coverversion	30	Messenger Apps	32 ff., 48	Software	9, 12, 21, 29, 40
Digital Rights Management	21, 23, 48	Musik	8 ff., 20 ff., 32 ff., 42 ff.	Streaming	11, 22 ff., 49
Download	15, 20 ff., 25 ff.	Open Educational Resources (OER)	12, 41, 48	Tauschbörse	20, 25 ff., 47, 48
E-Books	9 f., 15, 24 f.	Open content	11, 17, 41	Teilen	10 f., 15, 25, 32 ff., 49
Embedding (Einbetten)	10 f., 24 f., 34, 48	Peer-to-Peer (P2P)	25, 48	Text	4 ff., 14 ff., 32 ff., 47
Fanseite	32, 35	Plagiat	9, 11	Unterlassung	15, 45 f.
Filehoster	26 ff., 48	Posting (posten)	9, 32 ff., 49	Unterricht	5, 28, 38 ff., 42 f.
Filesharing	25 f., 45, 48	Quellenangabe	8 f., 17 f., 39 f.	Urheber	4 ff, 10 ff., 17, 20 ff., 32 ff., 38 ff.
Film	11, 20 ff., 27 ff., 34 ff., 39 ff.	Privatkopie	5, 9 ff., 21 ff., 32	Urheberrechtsverstoß	45 ff.
Foto	10, 14 ff., 32 ff., 39 ff., 47	Raubkopie	9 f., 24 ff., 34, 47	Verlinken	10, 17, 25, 34
Freie Werke	10 ff., 17 f., 41	Recht am eigenen Bild	16, 25, 28 ff., 36	Verwertungsgesellschaften	5 f., 22, 40 ff., 49
Gemeinfreie Werke	10, 17, 20, 32, 41	Rechteanfrage	7 ff., 16, 28 f., 41	Veröffentlichung	7 ff., 18, 25 f., 36, 41
Gesetzesänderung	38 ff., 42	Regionalcode	20, 49	Video	4, 16, 20 ff., 32 ff.
Google	18	Remixen	29, 49	Werk	4 f., 7 ff., 16, 22 ff., 32, 39, 43
IP-Adresse	26, 45, 48	Sharen	10, 34, 49	Zitat	5, 7 ff., 14, 17, 41, 43

IMPRESSUM

Herausgeber

Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM)

Verantwortlich

Dr. Kristina Hopf

Redaktion

Elena von Fürstenberg

Autoren

Dr. Olaf Selg (AKJM, www.akjm.de)

Stefan Gehrke (bfnd, www.bfnd.de)

Layout/Illustration

Joseph & Sebastian Grafikdesign

Copyright

Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM)

**Stand: 2018,
geänderte Auflage 2021**

Bayerische Landeszentrale für neue Medien | Rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts
Heinrich-Lübke-Straße 27 | 81737 München | Tel. +49 (0)89 63808-278 | Fax +49 (0)89 63808-290
info@blm.de | www.blm.de