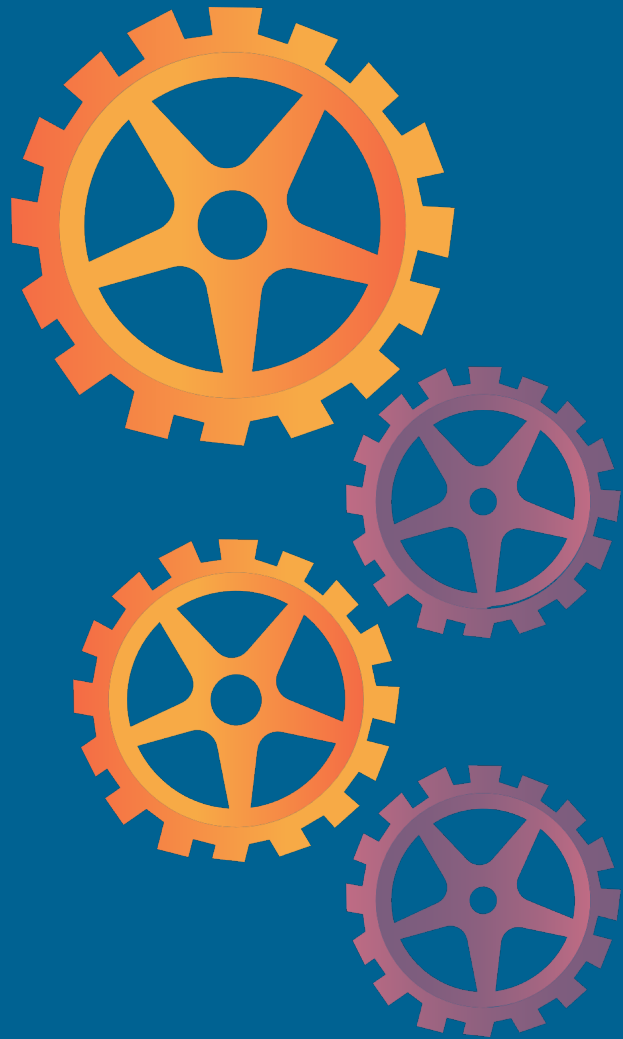


Erstellung digitaler Inhalte

Urheberrechts- und Lizenzierungsfragen

Vasileios Kyriatzis
Universität von Thessalien



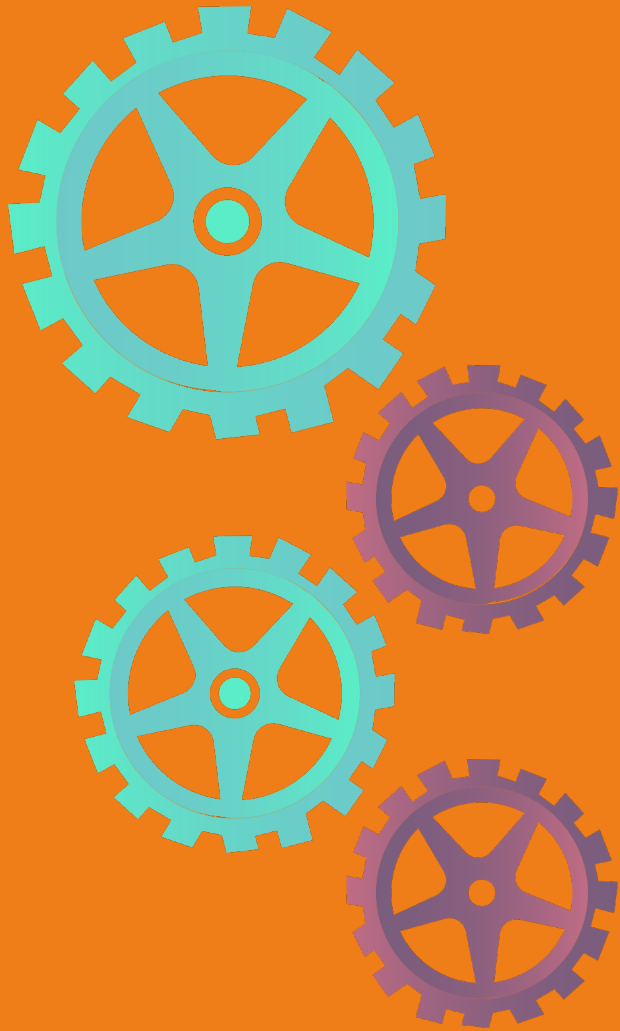


Inhalt

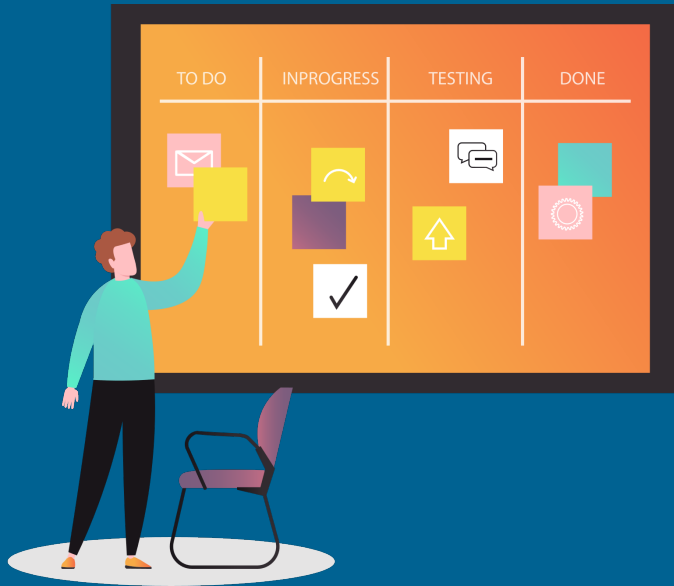
- Geistiges Eigentum
 - Schutzformen des geistigen Eigentums
- Urheberrecht
- Faire Nutzung
- Andere Quellen für (nicht urheberrechtlich geschütztes) Material
- Öffentlich zugängliches Material
 - Öffentlich zugängliches Material / Quellen
- Creative-Commons-Lizenzen
 - Creative Commons lizenziertes Material/ Quellen
- Was ist beim Umgang mit digitalen Inhalten zu beachten?

Fragen des Urheberrechts und der fairen Nutzung

- Bei der Entwicklung digitaler Inhalte greifen Autorinnen und Autoren häufig auf Internetrecherchen zurück, um Bilder, Videos, Dokumente und andere Arten/Formate von Dateien zu beschaffen, um sich inspirieren zu lassen, sich zu orientieren oder sogar "so wie sie sind" in ihren Inhalten zu verwenden.
- Da wir all diese riesigen Mengen an Informationen buchstäblich unter unseren Fingerspitzen haben, ist es sehr leicht, sich darauf zu stürzen und, ob wir es wissen oder nicht, nicht zu berücksichtigen, dass diese Dateien möglicherweise urheberrechtlichen Beschränkungen unterliegen.
- Es ist daher sehr wichtig, dass wir uns darüber im Klaren sind, "was" wir unter welchen Umständen verwenden können
- In dieser Einheit werden wir über diese Konzepte diskutieren und versuchen, die Dinge zu klären.



Definitionen



Geistiges Eigentum

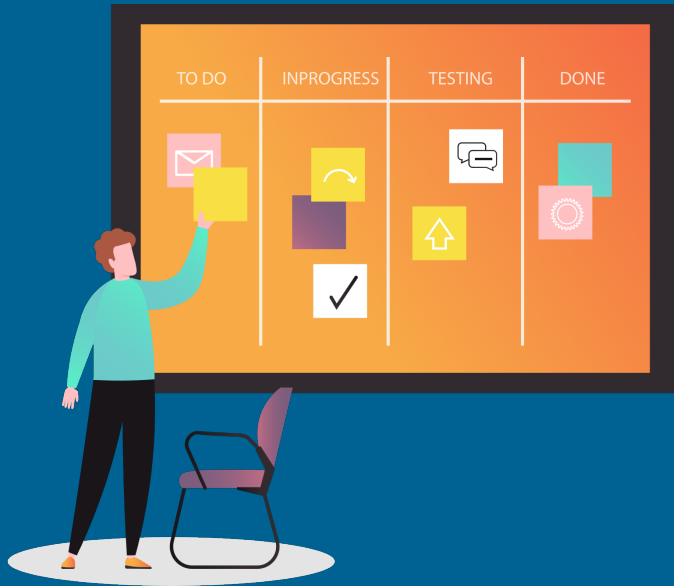
- Rechte an geistigem Eigentum (IP) sind ein rechtlicher Schutz für geistige Schöpfungen, wie Erfindungen, literarische und künstlerische Werke, Symbole, Namen, Bilder und Designs, die im Handel verwendet werden.
- Diese Rechte ermöglichen es den Urhebern, die Nutzung ihrer Werke zu kontrollieren und andere daran zu hindern, sie ohne Genehmigung zu nutzen.
- Mit der Entwicklung der digitalen Technologien und des Internets haben die Rechte des geistigen Eigentums für die Urheber digitaler Inhalte wie Videos, Musik, Software und Bilder an Bedeutung gewonnen.



Schutzformen des geistigen Eigentums

- Das **Urheberrecht** gibt den Autorinnen und Autoren von Originalwerken das ausschließliche Recht, ihre Werke zu vervielfältigen, zu verbreiten und auszustellen. Es gilt sowohl für physische Kopien eines Werks als auch für digitale Kopien, wie sie beispielsweise im Internet zu finden sind.
- **Marke:** ist ein Symbol, ein Name oder ein Design, das zur Identifizierung und Unterscheidung der Waren oder Dienstleistungen einer Person oder Organisation von denen anderer verwendet wird.
- **Patent:** gibt Erfindern das ausschließliche Recht, ihre Erfindungen für einen bestimmten Zeitraum herzustellen, zu nutzen und zu verkaufen. Dies gilt für jedes Verfahren oder jede Maschine sowie für jede Verbesserung.

Definitionen



Urheberrecht

- Das Urheberrecht ist ein Rechtsbegriff, der dem Autor/ der Autorin eines Originalwerkes das ausschließliche Recht einräumt, dieses Werk zu nutzen, zu vervielfältigen und zu verbreiten
 - HINWEIS: Es **ist nicht gestattet**, Kopien zu erstellen, zu verbreiten, öffentlich auszustellen oder aufzuführen oder Ableitungen von solchen Materialien/Werken zu erstellen! Wenn Sie dies tun, wird dies als Urheberrechtsverletzung bezeichnet und hat rechtliche Konsequenzen!
- Das Urheberrecht gilt sowohl für veröffentlichte als auch für unveröffentlichte Werke, die ein greifbares Format haben (z. B. ein Blogbeitrag, eine Musikpartitur, ein Kunstwerk jeglicher Art, eine Software, ein architektonischer Entwurf usw.).



Urheberrecht

- Nicht greifbare Werke wie Ideen oder Fakten sind nicht urheberrechtlich geschützt.
- Es gilt auch, dass jedes originale, greifbare Material, das Sie als Lehrer/in oder als Ersteller/in digitaler Inhalte produzieren, ebenfalls durch das Urheberrecht geschützt ist!
- Die wahllose Nutzung digitaler Ressourcen kann uns also in Schwierigkeiten bringen und erfordert daher unsere volle Aufmerksamkeit!



Faire Nutzung

- Nachdem wir also festgestellt haben, dass wir bei der Entwicklung digitaler Inhalte kein urheberrechtlich geschütztes Material verwenden dürfen (es sei denn, wir die Erlaubnis des Urheberrechtsinhabers erhalten), stellen sich die folgenden Fragen;
 - "Habe ich die ganze Zeit gegen das Gesetz verstoßen, indem ich Auszüge aus Büchern, Bilder, Videos und Lieder für den Unterricht verwendet habe? Stimmt es nicht, dass wir *Lehrer jedes verfügbare Material verwenden dürfen, wenn wir es zu pädagogischen Zwecken tun?*"
- Diese Aussagen können sowohl mit Ja als auch mit Nein beantwortet werden. An dieser Stelle kommt das Konzept der "fairen Nutzung" ins Spiel, das sich mit den Ausnahmen bei der Verwendung von urheberrechtlich geschütztem Material unter bestimmten Regeln und Bedingungen befasst.



Faire Nutzung

- Die Fair-Use-Doktrin ist ein Rechtsgrundsatz, der eine begrenzte Nutzung von urheberrechtlich geschütztem Material erlaubt, ohne dass eine Genehmigung des Urheberrechtinhabers erforderlich ist.
- Dieser Grundsatz soll die freie Meinungsäußerung und die Verbreitung von Informationen fördern, indem er die Verwendung von urheberrechtlich geschütztem Material unter bestimmten Umständen erlaubt.
- Die faire Nutzung erlaubt die Verwendung von urheberrechtlich geschütztem Material zu Zwecken wie Kritik, Kommentaren, Nachrichtenberichterstattung, Lehre oder Forschung.



Faire Nutzung

- Zu den Faktoren, die bei der Entscheidung berücksichtigt werden, ob eine bestimmte Nutzung als fair gilt gehören:
 - den Zweck und den Charakter der Nutzung,
 - die Art des urheberrechtlich geschützten Werks,
 - den Umfang und die Wesentlichkeit des verwendeten Anteils,
 - die Auswirkungen der Nutzung auf den potenziellen Markt für das urheberrechtlich geschützte Werk oder dessen Wert.
- Mit anderen Worten: Wir können urheberrechtlich geschütztes Material für Unterrichtszwecke verwenden, allerdings unter bestimmten Regeln und Bedingungen.



Faire Nutzung

Unter den nachstehenden Links finden Sie die für Ihr Land geltenden Fair-Use-Regeln. Bitte lesen Sie sie sorgfältig!

Griechenland

- https://euipo.europa.eu/ohimportal/el/web/observatory/faq-teachers-el#faqanchor_EL

Italien

- https://euipo.europa.eu/ohimportal/it/web/observatory/faq-teachers-it#faqanchor_IT

Deutschland

- https://euipo.europa.eu/ohimportal/de/web/observatory/faq-teachers-de#faqanchor_DE

Tschechische Republik

- https://euipo.europa.eu/ohimportal/cs/web/observatory/faq-teachers-cs#faqanchor_CS

Rest von Europa

- <https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/faq-for-teachers>

Andere Quellen für (nicht urheberrechtlich geschütztes) Material



- Wie Sie vielleicht schon festgestellt haben, kann die Verwendung von urheberrechtlich geschütztem Material, selbst nach den Regeln der fairen Nutzung, entmutigend und stressig sein
- Ein alternativer Ansatz, den Sie als Autor digitaler Inhalte verfolgen können, ist die Beschaffung von Material
 - aus dem öffentlichen Bereich oder
 - Material, das unter Creative-Commons-Lizenzen bereitgestellt wird

Öffentlich zugängliches Material



- Der öffentliche Bereich (Public Domain, PD) umfasst alle kreativen Werke, für die keine ausschließlichen Rechte an geistigem Eigentum gelten.
- Diese Rechte können erloschen, verwirkt, ausdrücklich oder durch Verzicht aufgehoben sein .
- Da niemand die ausschließlichen Rechte besitzt, kann jeder diese Werke ohne vorherige Erlaubnis oder Bezahlung legal nutzen oder darauf verweisen.
 - zum Beispiel die Werke von Shakespeare oder Arthur Conan Doyle, die Musik von Ludwig van Beethoven, die Arbeiten und Entwürfe von Leonardo da Vinci sind gemeinfrei

Öffentlich zugängliches Material / Quellen



- **Projekt Gutenberg** (<https://www.gutenberg.org/>): Dies ist eine von Freiwilligen betriebene Website, die über 60.000 kostenlose E-Books anbietet. Die Bücher sind in einer Vielzahl von Formaten verfügbar, darunter einfacher Text, HTML und E-Book-Formate
- **Librivox** (<https://librivox.org/>): Dies ist eine von Freiwilligen betriebene Website, die kostenlose Audioaufnahmen von Büchern anbietet. Die Aufnahmen werden von freiwilligen Sprechern gelesen und sind in verschiedenen Formaten erhältlich, darunter MP3 und OGG
- **Das Internet-Archiv** (<https://archive.org/>): Dies ist eine gemeinnützige Organisation, die eine breite Palette von gemeinfreien Ressourcen anbietet, darunter Bücher, Videos, Musik und Bilder. Das Internet Archive bietet auch eine Reihe von Diensten an, wie z. B. die Wayback Machine, die es Nutzerinnen und Nutzern ermöglicht, archivierte Versionen von Websites anzusehen.

Öffentlich zugängliches Material / Quellen



- **Die Public Domain Review** (<https://publicdomainreview.org/>): Auf dieser Website wird eine Auswahl interessanter und ungewöhnlicher Werke vorgestellt, die gemeinfrei geworden sind, darunter Bücher, Bilder und Filme.
- **Wikimedia Commons** (<https://commons.wikimedia.org/>) : Dies ist eine Datenbank mit über 55 Millionen frei verwendbaren Mediendateien, darunter Bilder, Videos und Musik
- **Die Britische Bibliothek** (<https://www.bl.uk/>): Sie bietet eine umfangreiche Sammlung historischer Dokumente und Bücher, die der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurden, darunter Manuskripte, Karten und Zeitungen.
- **Die Bibliothek des Kongresses** (<https://www.loc.gov/>): Bietet eine breite Palette von gemeinfreien Ressourcen, darunter Bücher, Fotos, Karten und Manuskripte

Öffentlich zugängliches Material / Quellen



- **Die New York Public Library** (<https://www.nypl.org/>): Sie bietet eine breite Palette an gemeinfreien Ressourcen, darunter Bücher, Fotos und Manuskripte
- **Das Nationalarchiv** (<https://www.nationalarchives.gov.uk/>): Bieten eine breite Palette an öffentlich zugänglichen Ressourcen, darunter Regierungsdokumente, Fotos und Karten
- **Europeana** (<https://www.europeana.eu/>): Ist eine digitale Plattform, die Zugang zu über 50 Millionen Büchern, Gemälden, Filmen, Museumsobjekten und Archivalien bietet, die gemeinfrei geworden sind

Creative-Commons-Lizenzen



- **Creative Commons (CC)** ist eine gemeinnützige Organisation, die eine Reihe von Urheberrechtslizenzen und Werkzeugen zur Verfügung stellt, mit denen Urheber ihre Werke mit der Öffentlichkeit teilen können.
- Diese Lizenzen ermöglichen es den Urhebern, festzulegen, wie ihr Werk genutzt und weitergegeben werden darf, und gleichzeitig den Nutzern bestimmte Rechte einzuräumen, ohne dass jeder Nutzer den Urheber für die Lizenzierung einzeln kontaktieren muss.
- Creative-Commons-Lizenzen sind so konzipiert, dass sie flexibel sind und es den Urhebern ermöglichen, den Grad der Kontrolle über die Nutzung ihrer Werke selbst zu bestimmen, während sie gleichzeitig den Nutzern eine einfache und leicht verständliche Möglichkeit bieten, zu verstehen, wie sie ein Werk nutzen können.

Creative-Commons-Lizenzen

Es gibt **sechs** verschiedene Lizenztypen, die in der Reihenfolge der höchsten bis geringsten Freizügigkeit aufgelistet sind;

1. **CC BY:** Erlaubt Weiterverwenden, das Material in jedem Medium oder Format zu verbreiten, zu remixen, anzupassen und darauf aufzubauen, solange der Urheber genannt wird. Die Lizenz erlaubt die kommerzielle Nutzung



2. **CC BY-SA:** Erlaubt Weiterverwenden, das Material in jedem Medium oder Format zu verbreiten, zu remixen, anzupassen und darauf aufzubauen, solange der Urheber genannt wird. Die Lizenz erlaubt auch die kommerzielle Nutzung. Wenn Sie das Material umarbeiten, anpassen oder darauf aufbauen, müssen Sie das geänderte Material unter denselben Bedingungen lizenzieren



3. **CC BY-NC:** Erlaubt Weiterverwenden, das Material in jedem Medium oder Format für *nichtkommerzielle Zwecke* zu verbreiten, neu zu mischen, anzupassen und darauf aufzubauen, solange der Urheber genannt wird.



Creative-Commons-Lizenzen

Es gibt **sechs** verschiedene Lizenztypen, die in der Reihenfolge der höchsten bis geringsten Freizügigkeit aufgelistet sind;

4. **CC BY-NC-SA:** Erlaubt Weiterverwenden, das Material in jedem Medium oder Format für *nichtkommerzielle Zwecke* zu verbreiten, neu zu mischen, anzupassen und darauf aufzubauen, solange der Urheber genannt wird. Wenn Sie das Material umarbeiten, anpassen oder darauf aufbauen, müssen Sie das geänderte Material unter *denselben Bedingungen* lizenzieren.



5. **CC BY-ND:** Erlaubt Wiederverwenden das Kopieren und Verbreiten des Materials in einem beliebigen Medium oder Format, jedoch nur in *unbearbeiteter* Form und nur unter der Voraussetzung, dass der Urheber genannt wird. Die Lizenz erlaubt die *kommerzielle* Nutzung



6. **CC BY-NC-ND:** Erlaubt Wiederverwenden das Kopieren und Verbreiten des Materials in einem beliebigen Medium oder Format in *nicht angepasster* Form, ausschließlich für *nichtkommerzielle Zwecke* und nur unter der Voraussetzung, dass der Urheber genannt wird.



Creative-Commons-Lizenzen

Zusätzlich zu den sechs Lizenzen gibt es noch die "Creative Commons Public Domain Dedication" oder CC0 (auch bekannt als CC Zero)

- **CC0** (auch bekannt als CC Zero) ist ein öffentliches Widmungsinstrument, das es Urhebern ermöglicht, auf ihr Urheberrecht zu verzichten und ihre Werke in die weltweite Public Domain zu stellen. CC0 erlaubt es Weiterverwenden, das Material in jedem Medium oder Format zu verbreiten, neu zu mischen, anzupassen und darauf aufzubauen, *ohne Bedingungen*



HINWEISE

- Die Lizenzen und CC0 können nicht widerrufen werden; sobald Sie eine CC-Lizenz auf Ihr Material anwenden, kann sich jeder, der es erhält, auf diese Lizenz berufen, auch wenn Sie es später nicht mehr weitergeben.
- Sie müssen das Urheberrecht an dem zu lizenzierenden Werk besitzen oder kontrollieren. Nur der Urheberrechtsinhaber oder jemand mit ausdrücklicher Genehmigung des Urheberrechtsinhabers kann eine CC-Lizenz oder CC0 auf ein urheberrechtlich geschütztes Werk anwenden.



Creative-Commons-Lizenzen



CREATIVE COMMONS LICENSES OVERVIEW FOR STUDENTS AND TEACHERS



ATTRIBUTION REQUIRED



BY

You can use the work and do whatever you like with it as long as you give attribution.



BY-SA

If you add to or change the work, you must share it with the same BY-SA license.



BY-ND

You can use the work as long as you don't change it in any way.



BY-NC

You can use the work and add to it or change it but you can't make money from it.



BY-NC-SA

If you change the work, you must share it with the same license and you can't make money from it.



BY-NC-ND

You can use and share the work but you can't change it or sell it.

Least restrictive

Most restrictive

ATTRIBUTION FREE OPTIONS



PUBLIC DOMAIN

You can use the work however you like without permission or attribution; the copyright has expired.



CREATIVE COMMONS ZERO

You can use the work however you like without permission or attribution; the creator has released it to the public.

Creative Commons lizenziertes Material/ Quellen



- **Flickr** (<https://www.flickr.com/>): Eine beliebte Website zur gemeinsamen Nutzung von Fotos, auf der Nutzer nach CC-lizenzierten Bildern suchen und diese herunterladen können
- **Pixabay** (<https://pixabay.com/>): Bietet eine große Sammlung von Bildern, Videos und Illustrationen zur freien Verwendung
- **Unsplash** (<https://unsplash.com/>): Bietet eine große Sammlung von hochauflösenden Bildern, die unter der CC0-Lizenz frei verwendet werden können.
- **Wikimedia Commons** (<https://commons.wikimedia.org/>): Eine Datenbank mit über 55 Millionen frei nutzbaren Mediendateien, darunter Bilder, Videos und Musik

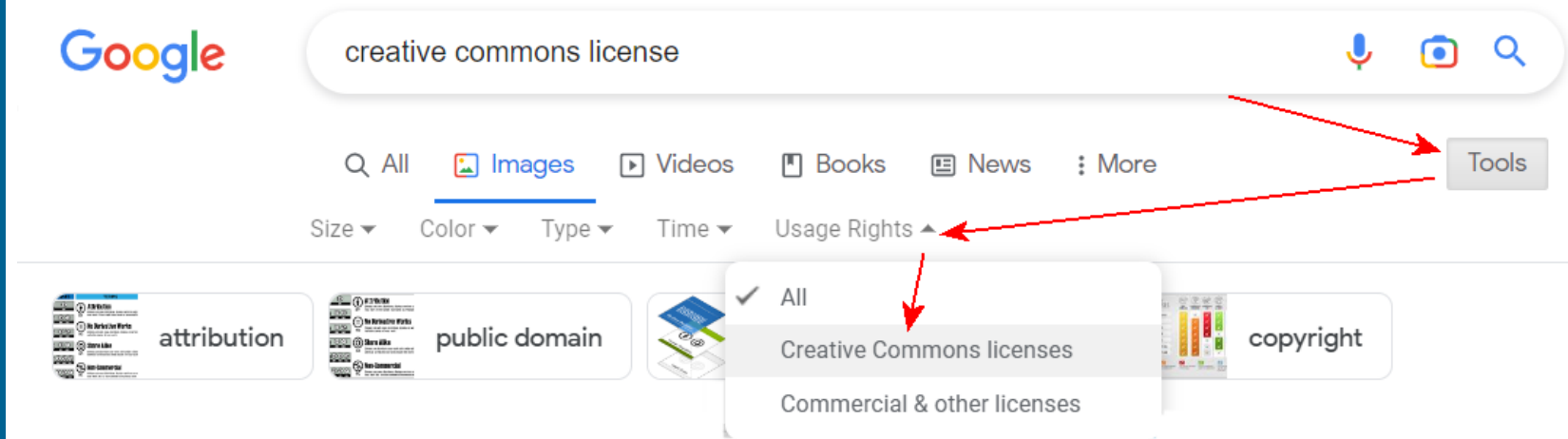
Creative Commons lizenziertes Material/ Quellen



- **Das Nomen-Projekt** (<https://thenounproject.com/>): Bietet eine große Sammlung von Icons und Illustrationen, die unter verschiedenen CC-Lizenzen verfügbar sind
- **Vimeo** (<https://vimeo.com/creativecommons>): Eine Website zur gemeinsamen Nutzung von Videos, auf der Nutzer nach Videos suchen und diese herunterladen können
- **Jamendo** (<https://www.jamendo.com/>) und Dig CC Mixer (<http://dig.ccmixer.org/>): Bieten eine große Sammlung von Musik
- **Offene Bibliothek** (<https://openlibrary.org/>): Bietet eine Sammlung von kostenlosen E-Books
- **SoundCloud** (<https://soundcloud.com/creativecommons>) : Bietet eine Sammlung von Audiotracks

Creative Commons lizenziert / Quellen

- Suchen Sie in einer Suchmaschine, indem Sie die folgenden Schritte ausführen;



- Bei Zweifeln über den Lizenzstatus einer Datei, die auf diese Weise beschafft wurde, sollten Sie entweder um Erlaubnis bitten oder die Datei nicht verwenden!

Was ist beim Umgang mit digitalen Inhalten zu beachten?

Verständnis der Urheberrechtsgesetze und des Konzepts der angemessenen Nutzung

- Vor der Nutzung digitaler Inhalte ist es wichtig, sich über die Gesetze und Vorschriften zu informieren, die für die Nutzung dieser Inhalte gelten. Fair Use ist ein Rechtsgrundsatz, der eine begrenzte Nutzung von urheberrechtlich geschütztem Material erlaubt, ohne dass eine Genehmigung des Urheberrechtsinhabers erforderlich ist

Suchen Sie nach Creative-Commons-lizenzierten Inhalten

- Creative Commons ist eine gemeinnützige Organisation, die eine Reihe von Lizenzen zur Verfügung stellt, mit denen Urheber angeben können, wie ihre Werke verwendet werden dürfen. Diese Lizenzen erleichtern das Auffinden und Verwenden von Inhalten, die zur Wiederverwendung zur Verfügung gestellt wurden

Nennen Sie den Namen des ursprünglichen Urhebers

- Bei der Verwendung digitaler Inhalte ist es wichtig, dass der ursprüngliche Urheber immer genannt wird. Dazu gehören die Verlinkung zur Originalquelle und die Angabe des Namens oder des Handels des Urhebers



Was ist beim Umgang mit digitalen Inhalten zu beachten?

Beachten Sie die Nutzungsbedingungen

- Viele Websites und Plattformen haben ihre eigenen Nutzungsbedingungen, in denen festgelegt ist, wie ihre Inhalte verwendet werden dürfen. Achten Sie darauf, dass Sie diese Bedingungen lesen und verstehen, bevor Sie Inhalte verwenden

Sich der rechtlichen Folgen der Nutzung digitaler Inhalte bewusst sein

- Je nach Art des Inhalts und der Art seiner Verwendung kann die Nutzung rechtliche Folgen haben

Im Zweifelsfall um Erlaubnis bitten

- Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob eine bestimmte Nutzung digitaler Inhalte erlaubt ist, sollten Sie sich immer an den Urheberrechtsinhaber wenden und um Erlaubnis bitten.

Kennen Sie den Unterschied zwischen privater und kommerzieller Nutzung und die verschiedenen Arten von Lizenzen?

- Einige Lizenzen erlauben nur die persönliche Nutzung des Inhalts, nicht aber die kommerzielle Nutzung
- Verschiedene Arten von Lizenzen haben unterschiedliche Einschränkungen, einige sind restriktiver als andere, achten Sie auf die Art der Lizenz, die Sie verwenden



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

The project Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](https://agile2learn.eu)