

Urheberrecht als elementare Grundlage für e-Learning  
Vortrag Till Kreutzer  
Campus Innovation, Hamburg 29. September 2003

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich möchte Sie herzlich zu meinem "Special Urheberrecht" begrüßen. In den folgenden 90 Minuten werde ich versuchen, Ihnen das Spannungsfeld zwischen e-Learning und Urheberrecht nahe zu bringen. Ich habe mir für die heutige Veranstaltung zum Ziel gesetzt, Ihnen einen kurzen Einblick in die urheberrechtlichen Rahmenbedingungen bei der Konzeption und der Verwertung von e-Learning-Inhalten zu vermitteln. Da die Materie auch für Experten hochkomplex ist, kann eine abschließende Erörterung der Thematik leider nicht gelingen. Wichtig erscheint mir jedoch, dass Sie als mit e-Learning befasste Personen ein Problembewusstsein für diese hochsensible, häufig vernachlässigte und unterschätzte Problematik entwickeln. Dies halte ich - angesichts der Brisanz der Materie - sowohl für Entwickler als auch für e-Learning-Anbieter gleichermaßen für elementar.

Nur soviel vorweg: die erfolgreiche Verwertung von Inhalten im e-Learning-Bereich ist regelmäßig von einem akribisch und fachmännisch durchgeführten Lizenzmanagement abhängig. Die meisten Lehrinhalte sind urheberrechtlich geschützt. Ist nicht ausnahmsweise der Entwickler der Inhalte auch gleichzeitig der Anbieter der späteren Veranstaltung, müssen Nutzungslizenzen erworben werden. Hierfür müssen Lizenzverträge konzipiert und mit den Entwicklern ausgehandelt werden, deren Tücken im Detail liegen. Unsorgfältige oder unprofessionelle Arbeit in diesem Bereich kann dazu führen, dass das Material nicht verwendet werden darf und damit die für die Erzeugung der Inhalte aufgewendeten Mittel verloren sind. Das Urheberrechtsgesetz sanktioniert die ungefragte Verwertung von geschützten Werken mit Unterlassungs-, Schadensersatz- und Vernichtungsansprüchen. Vorsätzliches urheberrechtswidriges Handeln ist sogar strafbar.

Kurz zu meiner Person: ich befasse mich seit ca. 8 Jahren mit den Auswirkungen der neuen Technologien auf das Urheberrecht. Letztes Jahr habe ich am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg ein Projekt über die Rechtsfragen des Urheberrechts im Zusammenhang mit e-Learning Angeboten für das Projekt "OLIM" der Universität Hamburg durchgeführt. In diesem Zusammenhang habe ich einen Leitfaden über die "Schutzrechtlichen Aspekte bei der Herstellung von e-Learning-Modulen" verfasst. Dieser wird gerade überarbeitet und an die Neuerungen der Urheberrechtsreform angepasst. Danach soll der Leitfaden baldmöglichst der Öffentlichkeit verfügbar gemacht werden. Sollten Sie Interesse am Erhalt haben, können Sie sich über den Stand der Dinge auf meiner Web-Seite des Hans-Bredow-Instituts (<http://www.rrz.uni-hamburg.de/hans-bredow-institut/forschung/recht/elearning.htm>) oder auf meiner Webseite des Instituts, auf der Sie auch meine Email-Adresse finden (<http://www.rrz.uni-hamburg.de/hans-bredow-institut/mitarbeiter/tk.htm>), erkundigen. Ich habe aber auch eine Liste ausgelegt, in der sich Interessierte eintragen können. Ich würde Sie dann über den Fortgang informieren.

Ich biete ich auch Workshops und Inhouse-Schulungen an. Einige dieser Veranstaltungen habe ich bereits durchgeführt. Momentan arbeite ich an einem weiteren Projekt für eine große öffentliche

Weiterbildungsorganisation. Hierbei geht es um Aufbereitung der Problematik einer Gestaltung von Lizenzverträgen für Entwickler und Anbieter. Für dieses ganz spezielle Gebiet biete ich auch Beratung an. Im Übrigen erstelle ich gerade ein tutoriertes WBT über das Thema.

Nun zur Thematik. Das Verständnis der e-Learning Problematik erfordert Kenntnisse von nahezu allen Bereichen des Urheberrechts. Ich will daher versuchen, alle wesentlichen Aspekte kurz anzusprechen. Diese sind v.a.:

- **Was sind urheberrechtlich geschützte Werke?**
- **Wer ist der Rechtsinhaber und vom wem müssen die Verwertungsrechte erworben werden?**
- **Welche Verwertungsrechte gibt es und in welchem Umfang müssen diese erworben werden?**
- **Worauf muss man bei der Gestaltung von Lizenzverträgen achten?**
- **Welche Schranken sieht das Urheberrecht vor?**
- **Welche Rechtsfolgen drohen bei Urheberrechtsverletzungen?**

## **AD 1: Was sind urheberrechtlich geschützte Werke?**

Urheberrechtlich geschützt sind Werke verschiedenster Art. Das Urheberrecht regelt die geschützten Formen nicht abschließend, damit hält es sich offen gegenüber neu entstehenden Ausprägungen geistiger Schöpfungen.

Das Urheberrecht bietet einen Schutz vor der ungefragten Verwendung von Werken. Ein Werk ist nach § 2 Absatz 2 UrhG eine "persönliche geistige Schöpfung". Was dies bedeutet, ist ebenso schwer zu beurteilen wie zu beschreiben. Grund hierfür ist, dass der urheberrechtliche Schutzgegenstand immaterieller Natur ist. Jedenfalls ist das Werk ein geistiger Inhalt, der eine bestimmte Formgebung erfahren hat. In § 2 Abs. 1 UrhG sind die wichtigsten Werkarten in einem nicht abschließend formulierten Katalog aufgezählt. Dies sind Sprachwerke, Musikwerke, Computerprogramme, Datenbanken, Werke der bildenden Künste, Lichtbilder, Filme und verschiedene Arten wissenschaftlicher Darstellungen.

Das Urheberrecht schützt nur Gestaltungen. Nicht konkretisierte Ideen sind keine Werke und ebenso wenig Konzepte, Modelle oder Inhalte, welche nur die Basis für die meisten Werke bilden. Beispiel: Gestaltungselemente von Sendeformaten.

Soweit ein Geisteswerk als persönlich geistige Schöpfung qualifiziert werden kann, werden an dessen Originalität oder Qualität für die Schutzfähigkeit zumeist nur sehr geringe Anforderungen gestellt. Auch simple Zweck- und Alltagsschöpfungen werden urheberrechtlich geschützt. Sowohl Anbieter als auch Entwickler von e-Learning-Materialien sollten sich daher folgendes zur Prämisse machen: zwar sind nicht alle geistigen Gestaltungen tatsächlich geschützt; da die Beurteilung des ungeschützten Bereiches jedoch derart schwierig ist, dass selbst Experten kaum definitive Aussagen hierüber machen können, sollte man angesichts der u.U. schwerwiegenden Folgen einer diesbezüglichen Fehleinschätzung möglichst für jeden verwendeten Inhalt Rechte erwerben. Etwas anderes gilt nur dann, wenn unzweifelhaft ausschließlich eine zustimmungsfreie Nutzung geplant ist.

## **AD 2: Wer ist der Rechtsinhaber und vom wem müssen die Verwertungsrechte erworben werden?**

Das Urheberrechtsgesetz bestimmt in § 7, dass Urheber allein der Schöpfer ist. Auch ein Bearbeiter kann Schöpfer eines eigenständigen Werkes sein (§ 3 UrhG). Urheber sind stets nur natürliche Personen, also Menschen. Juristische Personen wie Gesellschaften oder Vereine können daher niemals ein Urheberrecht erlangen. Hiermit unterscheidet sich das deutsche Urheberrecht erheblich vom US-amerikanischen Copyright. Im angloamerikanischen Rechtskreis können auch Unternehmen originär Urheberrechte erwerben. Der deutsche Gesetzgeber stellt damit eine theoretische Wertung auf. Das Urheberrecht belohnt lediglich die schöpferisch-gestalterische Leistung, nicht etwa andere die bei der Erzeugung eines Werkes erbracht wurden, wie z.B. die Investition.

Dies bedeutet jedoch nicht, dass juristische Personen nicht Rechtsinhaber an einem Werk sein können. Man hat hier begrifflich zu unterscheiden zwischen dem eigentlichen Urheberrecht und den "Verwertungsrechten". Während das Urheberrecht selbst nicht übertragbar ist, sondern stets beim Urheber verbleibt, kann der Urheber an seinem Werk Verwertungsrechte (oder auch "Nutzungsrechte") an Dritte vergeben. Man spricht auch davon, dass der Urheber "Lizenzen erteilt". Diese Lizenzen können sehr unterschiedlich ausgestaltet sein, insbesondere in Bezug auf deren inhaltlichen, zeitlichen und räumlichen Umfang. Grob unterschieden wird zwischen exklusiven und einfachen Nutzungsrechten.

Die Frage, wer Berechtigter an einem Werk ist, kann kompliziert werden. So ist der eigentliche Urheber nicht gehindert, verschiedene Nutzungsrechte für ein Werk – auch für sich exklusiv - an verschiedene Verwerter zu vergeben. Es ist weiterhin möglich, dass an einem einzigen Werk viele mitgewirkt haben und alle dadurch zu Miturhebern werden. Dann sind von jedem einzelnen Verwertungsrechte zu erwerben. Manche Werke werden auch in Arbeitnehmerverhältnissen geschaffen, was häufig - aber nicht stets - dazu führt, dass der Arbeitgeber die exklusiven Nutzungsrechte am Werk erworben hat. Niemals ist der Arbeitgeber aber allein wegen seiner Arbeitgeberstellung selbst Urheber, soweit nicht er die schöpferische Leistung erbracht hat.

Um dieser komplexen Situation in der Praxis Herr werden zu können, wurden in Deutschland sogenannte Verwertungsgesellschaften, wie die GEMA, gebildet. Den Verwertungsgesellschaften obliegt herkömmlich die Wahrnehmung der Interessen der Urheber und sonstigen Rechtsinhaber. Sie nehmen die Rechte der Musikkomponisten und -texter (GEMA); der ausübenden Künstler (Schauspieler, Interpreten, Tänzer etc. – GVL); der Autoren (VG Wort); der Film- und Fernsehschaffenden (VG Bild-Kunst) und der Filmproduzenten (VFF, GWFF, VGF und GÜFA) wahr. Dies gilt allerdings längst nicht für alle Arten von Verwertungsrechten. Die Verwertungsgesellschaften können nur die Rechte vergeben, die ihnen auch durch die Rechtsinhaber zuvor zur Wahrnehmung eingeräumt wurden. Erhebliche Defizite bei der zentralen Rechtevergabe über die Verwertungsgesellschaften bestehen nach wie vor im Online-Bereich. Für die Nutzung von Fremdmaterial bei e-Learning-Veranstaltungen benötigt der Veranstalter spezielle Online-Nutzungsrechte. Diese werden im Allgemeinen nicht durch die Verwertungsgesellschaften, sondern

durch die Rechtsinhaber selbst wahrgenommen. Allein die GEMA und die VG Bild-Kunst können heute überhaupt Nutzungsrechte für die Online-Verwertung vergeben. Dies erschwert den Erwerb der Lizenzrechte erheblich, da der oder die Rechtsinhaber erst einmal ausfindig gemacht werden müssen und sodann - anders als bei den Verwertungsgesellschaften - kein formalisierter Erwerb möglich ist. Bei der Recherche nach den Rechtsinhabern kann man sich an die sog. Clearingstelle Multimedia (CMMV) wenden. Diese führt Rechercheaufträge für Rechtssuchende durch (vgl. [www.cmmv.de](http://www.cmmv.de)).

### **AD 3: Welche Verwertungsrechte gibt es und in welchem Umfang müssen diese erworben werden?**

Das Urheberrechtsgesetz (UrhG) zählt in § 15 beispielhaft einige Verwertungsrechte auf, die dem Urheber vorbehalten sind. Dies sind in erster Linie das Vervielfältigungsrecht, das Verbreitungsrecht, das Vermietrecht sowie unkörperliche Verwertungsformen wie Aufführungs- und Vortrags- sowie das Senderecht. Der Grundsatz lautet, dass der Urheber an jeder Art wirtschaftlich relevanter Verwertung seines Werkes tunlichst zu beteiligen ist. Dies hat in der Vergangenheit z.B. dazu geführt, dass den Urhebern ein "Online-Recht" zugestanden wurde, obwohl dies im Gesetz bislang nicht genannt war. Erst mit Inkraft-Treten des neuen "Gesetz zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft" am 11.9.2003 wurde durch § 19a UrhG ein sog. "Recht zur öffentlichen Zugänglichmachung" ausdrücklich eingeführt.

Das Urheberrecht sieht vor, dass diese Verwertungsbefugnisse bei der Vergabe an Dritte durch Lizenzverträge inhaltlich, räumlich und zeitlich beschränkt werden können. Dies lässt die Gestaltung von Lizenzverträgen äußerst komplex werden. Vor allem in den häufig auftretenden Konstellationen, da die Produktion der Inhalte von einem Generalunternehmer koordiniert wird, der wiederum verschiedene Subunternehmer beauftragt, die jeweils Inhalte schaffen, wird die Vertragsgestaltung kompliziert. Hierbei ist zu bedenken: damit der Projektanbieter letztlich z.B. ein WBT durchführen kann, bedarf es einer lückenlosen Lizenzkette von allen Urhebern bis zum Anbieter. Sofern auch nur auf einer Stufe Rechte nicht oder nicht ausreichend übertragen wurden, scheitert der Erwerb.

Ein gelungenes Lizenzmanagement bedeutet zudem, im Rahmen der Projektdurchführung bzw. bei der Konzeption der Inhalte eine Prognose dafür abzugeben, auf welche Weise die Inhalte später verwertet werden sollen. So ist es ja denkbar, dass nach einer Primärverwertung die Inhalte auch noch in anderen Kontexten verwendet werden sollen. Beispiele wären die Verwendung in offenen und geschlossenen Benutzergruppen, im Internet oder in anderen Ländern. Bei der Einschätzung ist eine Kosten-Nutzen-Analyse erforderlich. Im Rahmen dieser muss möglichst weitsichtig geklärt werden, welche Nutzungsrechte benötigt werden könnten. Wesentliche Eckpunkte der Einschätzung sollten sein, dass exklusive Lizenzen teurer sind als einfache, aber auch mehr Sicherheit vor der Inanspruchnahme Dritter und wesentlich weiter gehende Befugnisse eröffnen. Soweit die Zugänglichmachung über das Internet geplant ist, sollte man bedenken, dass hierfür zumeist weltweite Lizenzen erforderlich sind. Hierbei muss bedacht werden, dass Nachlizenzierungen meist erhebliche Probleme hervorrufen, zeit- und kostenaufwändig sowie von ungewissem Ausgang sein können. Häufig kommt es so zum unnötigen Verlust z.T. erheblicher Investitionen.

#### **AD 4: Worauf muss man bei der Gestaltung von Lizenzverträgen achten?**

Das Urheberrechtsgesetz enthält strenge Regeln über die Gestaltung und Auslegung von Lizenzverträgen zwischen dem Urheber und Rechteinhabern. Ohne auf diese spezielle Problematik hier im Detail eingehen zu können, sollten drei Grundsätze beachtet werden:

1. Mit der Gestaltung von Lizenzverträgen sollten wegen der besonderen Schwierigkeiten der Materie immer Experten betraut werden. Auch nicht auf derartige Probleme spezialisierte Juristen tun sich erfahrungsgemäß hiermit schwer, da die Gestaltung der Verträge fundierte Kenntnis von der Rechtsmaterie erfordert.
2. Die Verträge sollten möglichst detailliert regeln, welche Rechte, in welchem Umfang für welche Dauer und mit welchen Modalitäten erworben werden sollen. Wird eine Nutzungsmodalität vergessen, die nicht völlig selbstverständlich mit dem Vertragsgegenstand zusammenhängt, muss – mit den genannten Schwierigkeiten und Unsicherheiten – aufwändig nachverhandelt werden. Erreicht man keine Einigung, können wesentliche Nutzungsmodalitäten nicht in Anspruch genommen werden.
3. Für den Bereich des kommerziellen, entgeltlichen e-Learning sieht das Fernunterrichtsschutzgesetz Sonderregelungen, u.a. für die Form der Verträge, vor.

Im Übrigen:

Nach dem Urheberrechtsgesetz (§ 31 Absatz 1, Satz 2) können Nutzungsrechte umfassend oder in jeder denkbaren Hinsicht beschränkt werden. Bei Unklarheiten drückt § 31 Absatz 5 UrhG den maßgeblichen Grundsatz des Urhebervertragsrechts aus. Diese Auslegungsregel lautet, dass die urheberrechtlichen Nutzungsbefugnisse möglichst weitgehend beim Urheber verbleiben und dass nur diejenigen Nutzungsrechte als übertragen gelten, die vom Vertragszweck erfasst werden. Unklarheiten gehen nach diesem sog. "Zweckübertragungsgrundsatz" im Zweifel zulasten des Lizenznehmers. Dieser trägt also das Risiko bei der Ausgestaltung der Lizenzverträge. Wenn der Vertragszweck im Rahmen der Konzeption des Vertragstextes nicht fachgerecht ausgestaltet wird, werden regelmäßig wiederum Nachverhandlungen erforderlich.

Eine wichtige Einschränkung der Vertragsfreiheit bei Lizenzverträgen ist in § 31 Absatz 4 UrhG bestimmt. Hiernach können durch Lizenzverträge keine Rechte an noch unbekanntem Nutzungsarten vergeben werden. Eine "Nutzungsart" ist jede technisch-wirtschaftlich eigenständige Nutzung des Werks. "Unbekannt" ist diese, wenn im Zeitpunkt des Vertragsschlusses weder die technische noch die wirtschaftliche Bedeutung oder zwar die technische, nicht aber auch die wirtschaftliche Bedeutung bekannt ist. Beispiel für neue, eigenständige Nutzungsarten sind die CD-ROM-Ausgabe von Zeitschriften oder – was umstritten ist – die Musikverwertung auf CD statt auf Schallplatte. Erstere war bis ca. 1994 letztere bis ca. 1980 noch unbekannt.

## AD 5: Welche Schranken sieht das Urheberrecht vor?

Das Urheberrechtsgesetz enthält in seinem sechsten Abschnitt zahlreiche Ausnahmen von den Ausschließlichkeitsrechten des Urhebers. Die Rechtsfolgen dieser als Schranken bezeichneten Sonderregeln sind unterschiedlich. Die weitaus meisten Schranken lassen allein die Zustimmungspflicht für bestimmte Nutzungsarten entfallen. Die Berechtigung des Urhebers wird, soweit ein derartiges Privileg eingreift, auf einen bloßen Vergütungsanspruch reduziert, Lizenzen zur Nutzung müssen dagegen nicht erworben werden. Einige wenige Schranken gehen noch einen Schritt weiter und gewähren dem Urheber nicht einmal einen Vergütungsanspruch. Die Nutzung wird in diesen – sehr eng begrenzten - Fällen gewissermaßen urheberrechtsfrei.

Häufig beziehen sich die Schranken nur auf bestimmte Werkarten. Stets werden die privilegierten Verwertungsformen genau aufgeführt. Da sich in der deutschen Rechtsliteratur und Rechtsprechung die Ansicht durchgesetzt hat, dass die Schranken des Urheberrechts sehr restriktiv anzuwenden sind und die Rechtsfortbildung nur durch Anpassung des Gesetzes vollzogen werden kann, sind Analogien im Zweifel ausgeschlossen. Es ist daher in Zweifelsfällen ratsam, von einer Anwendbarkeit der Schranken – am besten nach vorheriger Beratung - strikt nur in den im Gesetz genannten Fällen auszugehen.

Für den Unterrichtsgebrauch auf Anbieter- und Nutzerseite sind vor allem die folgenden Schrankenregelungen bedeutsam (in systematischer Reihenfolge):

**§ 5 – Amtliche Werke:** Nach § 5 Absatz 1 UrhG genießen Gesetze, Verordnungen, amtliche Erlasse und Bekanntmachungen sowie Entscheidungen und amtlich verfasste Leitsätze zu Entscheidungen keinen urheberrechtlichen Schutz. Streng genommen handelt es sich hierbei nicht um eine Schranke, sondern die einzig echte Ausnahme vom Urheberrechtsschutz. Die Vorschrift statuiert, dass es Werke gibt, die nicht vom Urheberrecht geschützt werden.

**§ 46 – Sammlungen für den Kirchen-, Schul- oder Unterrichtsgebrauch:** Die Schranke ermöglicht, Sammlungen von bestimmten Werken oder Werkteilen verschiedener Urheber zu erstellen und im Unterricht zu verwenden. Die Schranke ist sehr eng formuliert und wird noch enger verstanden. Sie gilt nur im eigentlichen schulischen Bereich und erstreckt sich damit z.B. weder auf Fortbildungseinrichtungen noch auf Universitäten. Hinzu tritt, dass die Schranke nur die Vervielfältigung und die Verbreitung erfasst und damit nicht die öffentliche, z.B. die Online-, Wiedergabe.

**§ 51 - Zitatrecht:** Bei der Erstellung eines eigenen Werkes dürfen unter bestimmten Umständen in begrenztem Umfang Werke von Dritten verwendet werden. Stellen, also kleine Teile von fremden Werken, dürfen regelmäßig übernommen werden (sog. "Kleinzitat"), wenn die Quellen genannt (§ 63 UrhG) und die übernommenen Bestandteile nicht geändert werden (§ 62 Absatz 1 UrhG). Auch die Übernahme ganzer Werke (sog. "Großzitat") ist in eng begrenztem Rahmen zulässig wenn sie entsprechend gekennzeichnet wird. Als Großzitat zulässig ist nur die Verwendung "einzelner" Werke

in einem eigenen wissenschaftlichen Werk. Hierfür muss eine Notwendigkeit bestehen; die Nutzung muss erforderlich sein, um die eigenen Ausführungen zu erläutern (sog. "Belegfunktion" des Zitates). Bloße Illustrationszwecke rechtfertigen im Zweifel weder das Klein- noch das Großzitat. Anerkannt ist im Übrigen auch das sog. im Gesetz nicht genannte "große Kleinzitat", das einen Zwitter zwischen Klein- und Großzitat darstellt. Werke, die nur im Ganzen zitierfähig sind, wie v.a. Fotos und Werke der bildenden Kunst, dürfen ausnahmsweise nach den weniger strengen Regeln des Kleinzitats verwendet werden.

**§ 52a UrhG – öffentliche Zugänglichmachung für Lehr- und Forschungszwecke:** Bei dieser neuen Schranke handelt es sich um die maßgebliche Vorschrift für e-Learning, die durch die jüngste Urheberrechtsreform eingeführt wurde. § 52a UrhG ist eine Schrankenregelung, die die zustimmungsfreie Nutzung von geschützten Werken per "öffentlicher Zugänglichmachung" im Rahmen des Unterrichts sowie eine derartige Nutzung in Forschungsnetzwerken erlaubt. Sie relativiert damit die Wirkungen des ebenfalls neuen "Rechts auf öffentliche Zugänglichmachung" in § 19a UrhG.

Nach § 52a Absatz 1 Nr. 1 UrhG wird es zukünftig zulässig sein, veröffentlichte kleine Teile eines Werkes, Werke geringen Umfangs sowie einzelne Beiträge aus Zeitungen oder Zeitschriften für die Unterrichtsteilnehmer online zugänglich zu machen. Die Schranke privilegiert Schulen, Universitäten und auch nicht-gewerbliche Einrichtungen der Aus- und Weiterbildung sowie der Berufsbildung. Ebenfalls erlaubt ist die Anfertigung der für diese Online-Wiedergabe notwendigen Vervielfältigungen (Absatz 3) soweit die genannten Nutzungen zu dem jeweiligen Zweck "geboten ist".

Die Bedeutung dieser Schranke für den e-Learning-Bereich ist immens. Zwar haben die Schulbuchverlage und die Filmindustrie letztlich zwei erhebliche Einschränkungen durchgesetzt, die dazu führen, dass Schulbücher ganz und Filme zeitweise vom Anwendungsbereich der Schranke ausgenommen werden. Dennoch wird mittels der Schranke die Verwendung von Fremdmaterial erheblich erleichtert. Bislang privilegierte das Urheberrechtsgesetz nur die Präsenzlehre. Unter der Schranke des § 53 Absatz 3 UrhG für den Unterrichtsgebrauch angefertigte Vervielfältigungen durften bis zur jüngst verabschiedeten Reform wegen § 53 Absatz 6 UrhG nicht öffentlich wiedergegeben werden. Nach der zukünftigen Rechtslage fallen solche Vervielfältigungen unter § 52a Absatz 3 UrhG.

Allerdings ist auch bei der Anwendung dieser Schranke Vorsicht geboten. Es ist mit Sicherheit zu erwarten, dass der Anwendungsbereich letztlich eng ausgelegt werden wird. Dies ist durch die Formulierungen "soweit dies zu dem jeweiligen Zweck geboten und zur Verfolgung nicht kommerzieller Zwecke gerechtfertigt ist" und "veröffentlichte kleine Teile eines Werkes, Werke geringen Umfangs..." bereits angelegt. Ratsam wird im Zweifel sein, soweit dies möglich erscheint, Nutzungsrechte zu erwerben. Ihren eigentlichen Nutzen wird die Schranke wahrscheinlich v.a. im Rahmen spontaner Verwendungen im Unterricht entfalten können, also im Tagesgeschäft etwa neuer digitaler Schulunterrichtsformen, im Rahmen dessen der Lizenzerwerb regelmäßig nicht möglich sein wird.

Im Übrigen ist die Verwertung im Rahmen des § 52a UrhG nicht kostenfrei. Die Schranke lässt nur die Erlaubnispflicht für die Nutzung entfallen, nicht aber die Vergütungspflicht. Die geschuldeten

Gebühren sind an die Verwertungsgesellschaften zu zahlen. Auf welcher Basis diese letztlich berechnet werden, ist derzeit noch unklar. Eine äußerst bedenkliche Einschränkung in zeitlicher Hinsicht wurde dem § 52a UrhG noch in letzter Minute des Gesetzgebungsprozesses hinzugefügt. Die Vorschrift tritt mit Ablauf des 31. Dezember 2006 außer Kraft. Auch dies ist im Rahmen des Lizenzmanagements zu beachten, v.a., wenn eine längerfristige Nutzung geplant ist.

**§ 53 – Vervielfältigung zum privaten und eigenen Gebrauch:** Nach **§ 53 Absatz 1 UrhG** ist es zulässig, einzelne Vervielfältigungsstücke zum privaten Gebrauch anzufertigen oder anfertigen zu lassen. Diese Schranke ist von elementarer Bedeutung für die ungehinderte Nutzung zu Hause oder im Freundeskreis. Sie erlaubt nicht nur das ungefragte Anfertigen von Kopien aus einem Buch, sondern auch den Download von Dateien aus dem Internet, das Brennen von CDs, das Kopieren von Videofilmen und das Aufzeichnen von Fernsehsendungen. Die angefertigten Kopien dürfen allerdings nur im privaten Kreis nichtkommerziell genutzt und nicht weiterverbreitet werden (§ 53 Absatz 6 UrhG).

Durch **§ 53 Absatz 2 UrhG** werden verschiedene Arten der Vervielfältigung für den "eigenen Gebrauch" von der Erlaubnispflicht des Urheberrechts freigestellt.

- Der eigene wissenschaftliche Gebrauch (Nr. 1): Die Schranke ermöglicht Wissenschaftlern auch in Ausübung ihrer beruflichen Tätigkeit (nicht nur "privat", wie in § 53 Absatz 1 UrhG) Vervielfältigungen geschützter Werke anzufertigen und diese im Umfeld kleiner, persönlich und organisatorisch verbundener Nutzergruppen weiterzugeben. Allerdings muss die Vervielfältigung zu diesem Zweck "geboten" sein. Wenn ohne weiteres auch ein Vervielfältigungsstück hätte erworben werden können, ist die Schranke nicht anwendbar. Auch darf die Weitergabe nicht durch "Verbreitung" oder "öffentliche Wiedergabe" geschehen (§ 53 Absatz 6 UrhG),
- Die Archivierung (Nr. 2): Ohne Zustimmung zulässig ist hiernach die Archivierung von Werken, soweit hierzu ein eigenes Werkstück verwendet wird.

**§ 53 Absatz 3 UrhG** erlaubt schließlich die Vervielfältigung von kleinen Teilen von Druckwerken durch Lehrpersonal in Schulen, in nichtgewerblichen Einrichtungen der Aus- und Weiterbildung sowie in Einrichtungen der Berufsbildung in der für die Schulklasse erforderlichen Anzahl. Der Unterricht an Hochschulen wird hierdurch nicht erfasst. Die angefertigten Kopien dürfen auch hier an die Schüler ausgegeben, aber ansonsten weder verbreitet noch öffentlich wiedergegeben werden. Hierfür kommt ergänzend § 52a UrhG zur Anwendung.

Für **Software** gilt § 53 im Übrigen – ebenso wie die anderen Schrankenbestimmungen - nicht. Diese Werkart ist Sonderregelungen unterworfen, die eine freie Nutzung nur sehr eingeschränkt ermöglichen. Auch **elektronische Datenbanken** unterliegen hinsichtlich der Schranken erheblichen Restriktionen.

Die Nutzungen nach § 53 Absatz 1 und 2 UrhG sind gem. §§ 54 ff. UrhG vergütungspflichtig. Diese Vergütungen werden durch die Kopiergeräte- und Leermedienabgaben erhoben und an die Urheber über die Verwertungsgesellschaften ausgeschüttet. Die Preise für z.B. CD-Rohlinge oder Kopierer enthalten stets einen (geringen) Anteil, der den Urheberrechtsinhabern zugute kommt.

**§ 64 – Dauer des Urheberrechts:** Das Urheberrecht ist zeitlich beschränkt. Es endet 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers ("post mortem auctoris", p.m.a.). Dies gilt für die meisten Werke. Andere Schutzfristen mit unterschiedlicher Länge gelten für die verwandten Schutzrechte, etwa der ausübenden Künstler (50 Jahre), der Tonträger- (50 Jahre) oder der Datenbankhersteller (15 Jahre).

**Besonderheit Hyperlinks:** Will man fremde Inhalte zum Gegenstand der Lerninhalte machen, ohne sich auf das unsicherere Schranken-Terrain zu verlassen, empfiehlt es sich, diese – soweit möglich - zu verlinken. Einen Link zu setzen ist urheberrechtlich generell neutral. Zumindest geht man davon aus, dass jeder, der Inhalte ins Internet stellt, im Zweifel mit Hyperlinks auf sein Angebot einverstanden sein wird.

## AD 6: Welche Rechtsfolgen drohen bei Urheberrechtsverletzungen?

Die Folgen von Urheberrechtsverletzungen sind im 4. Teil des Urheberrechtsgesetzes (§§ 97 ff. UrhG) geregelt. Die wichtigsten Ansprüche des Verletzten finden sich in § 97 UrhG: Unterlassung und Schadensersatz.

Vor allem der Unterlassungsanspruch stellt für die Verwertung von Lehrmaterialien eine erhebliche Gefahr dar. Er ist Verschuldens unabhängig und greift daher bereits ein, wenn objektiv eine Urheberrechtsverletzung stattgefunden hat, ohne dass es darauf ankommt, ob der Verwender des Materials oder der Entwickler desselben, diese zu vertreten hatte. Jede Verwertung für die der Nutzer nicht das entsprechende Recht erworben hat, kann damit einen Unterlassungsanspruch nach sich ziehen. Durch den Unterlassungsanspruch werden die getätigten Investitionen in Lehrinhalte vernichtet werden. Wurde diese z.B. auf CD-ROMs gebrannt, dürfen diese nicht verteilt werden. Sind die Rechte an elementaren Inhalten nicht erworben, kann dies die Nutzung der gesamten Lehrinheit verhindern.

Fälle dieser Art kommen nach meiner Erfahrung nicht selten vor, da – besonders in öffentlichen Einrichtungen - auf das Lizenzmanagement häufig kaum Wert gelegt wird und man meint, das Geld für die Ausfertigung professioneller Lizenzverträge sparen zu können. Z.T. werden die Verträge nach meinen Beobachtungen in der Praxis sogar von den Mitarbeitern in den e-Learning-Abteilungen selbst ausgefertigt, die hiermit keinerlei Erfahrung haben, meist nicht einmal Juristen sind. Auch Rechtsabteilungen kennen sich mit der Spezialmaterie nur selten aus. Diese Praxis sollte dringend überdacht werden. Das Risiko eines Investitionsverlustes wiegt gegenüber dem Kostenaufwand für eine Vertragserstellung wesentlich schwerer. Dies gilt umso mehr, als die Kosten für Rechtsrat in den meisten Fällen nur einen Bruchteil der ansonsten aufzuwendenden Investitionen ausmachen.

Schadensersatzansprüche sind - anders als Unterlassungsansprüche - nur gegeben, wenn der Fehler im Lizenzmanagement verschuldet war und zumindest auf Fahrlässigkeit beruhte. Allerdings reicht bereits leichte Fahrlässigkeit aus, wobei die Anforderungen an den Verwender von fremden Inhalten streng sind. Er muss sich im Zweifel erkundigen, die Berechtigten ermitteln und Lizenzen erwerben. Unwissenheit schützt weder vor Strafe noch schafft sie Berechtigungen. Die Berechnungsgrundlage des Schadensersatzes kann der Verletzte wählen. Er kann Kompensation für die tatsächlich erlittene Vermögenseinbuße, die Zahlung einer fiktiven, angemessenen Lizenzgebühr oder die Herausgabe des vom Verletzer erzielten Gewinns verlangen. Zur Vorbereitung eines solchen Anspruchs steht dem Verletzten auch ein Auskunftsanspruch zur Seite. Hiermit kann verlangt werden, dass ihm der Verletzer zur Schadensberechnung Informationen über den Umfang der vorgenommenen Nutzung und den hierdurch erzielten Gewinn zur Verfügung stellt.

Ebenfalls - wie der Unterlassungsanspruch – Verschuldens unabhängig ist der Vernichtungsanspruch. Nach § 98 UrhG kann der Verletzte verlangen, dass alle rechtswidrig hergestellten, verbreiteten und

zur rechtswidrigen Verbreitung bestimmten Vervielfältigungsstücke, die sich im Besitz oder Eigentum des Verletzers befinden, vernichtet werden.

Persönlich können Entwickler und Veranstalter der Kurse neben einander oder – je nach Nutzung – jeder für sich haften. In Anspruch genommen werden kann jeder, der die Rechtsverletzung begeht oder daran teilnimmt. Wer für was haftet, richtet sich nach der Art der Nutzungshandlungen und kann nur im Einzelfall beurteilt werden. Dabei ist zu bedenken, dass die Mithaftung für die Handlungen Dritter im Falle einer Beihilfe, weit gehend ist. Wird eine solche festgestellt, kann der Verletzte wählen, wen er in Anspruch nimmt. Der Entwickler kann sich dann z.B. nicht mit dem Einwand wehren, er selbst hätte den Kurs mit dem nicht-lizenzierten Material nicht durchgeführt.

Bei dem Erwerb von eLearning-Material muss also – hierauf kann nicht oft genug hingewiesen werden – sehr sorgfältig darauf geachtet werden, dass für jeden Bestandteil die notwendigen Nutzungsrechte erworben werden. Dies gilt besonders für vom Entwickler einbezogenes Fremdmaterial. Diesbezüglich ist empfehlenswert, den Entwickler vertraglich zur Anfertigung einer Dokumentation zu verpflichten. Diese sollte Aufschluss geben über alle verwendeten Werke, deren Rechtsinhaber sowie den Umfang der erworbenen Nutzungsrechte. Eine solche Dokumentation dient, die Übersicht über das verwendete Material zu erhalten und Beweisschwierigkeiten zu vermeiden. Dies kommt dem Entwickler selbst letztlich auch zugute. Soweit er keine Nutzungsrechte erworben hat, etwa weil die angestrebten Nutzungen von ihm als urheberrechtlich irrelevant eingeschätzt wurden, sollten die Werke in einem Quellenverzeichnis aufgeführt werden. Solche Einschätzungen sollten indes nur von Fachleuten abgegeben werden.

## **Fazit**

Ein professionelles Lizenzmanagement ist die Grundlage für erfolgreiches e-Learning. Dies gilt sowohl für die Entwickler als auch die Veranstalter. Die vertraglichen Konstellationen müssen an die jeweilige Situation angepasst werden. Häufig werden mit der Entwicklung von elektronischen Lerninhalten Generalunternehmer beauftragt, die die produzierenden Subunternehmer engagieren. Bei der Realisierung des Lizenzerwerbs durch Verträge muss unbedingt der Aspekt der Lizenzkette beachtet werden. Werden hier oder bei der inhaltlichen Ausgestaltung der Verträge Fehler gemacht, kann dies zum Verlust sämtlicher Investitionen führen. Professionelle rechtliche Beratung sollte daher stets zum wesentlichen Bestandteil auch der finanziellen Kalkulation für e-Learning-Angebote gehören.