

## III.21

### Welt der Unternehmen

# Urheberrecht verstehen – Meine Ideen, meine Rechte?

Timo Schuh und Anke Söller



© Thanakorn Loppattaranan/ iStock / Getty Images Plus

Soziale Medien leben von Bildern, Reels und Storys – für viele Jugendliche gehören sie selbstverständlich zum Alltag. Doch was darf ich posten, ohne gegen das Urheberrecht zu verstoßen? Darf ich Musik unter ein Reel legen? Wie sieht es mit Fotos oder KI-generierten Inhalten aus? Anhand einer Jugendband, die ihre Musik online veröffentlicht, gehen die Jugendlichen diesen Fragen nach. Sie analysieren Social-Media-Beiträge und prüfen Fallbeispiele zu Urheber- und Persönlichkeitsrechten. Dabei lernen sie Creative-Commons-Lizenzen, Wikimedia Commons und die TULLU-Regel kennen. Abschließend setzen sie sich mit rechtlichen Fragen rund um KI und Urheberrecht auseinander.

---

#### KOMPETENZPROFIL

<b>Klassenstufe:</b>	8/9/10
<b>Dauer:</b>	5 Unterrichtsstunden
<b>Kompetenzen:</b>	urheber- und persönlichkeitsrechtliche Regelungen erläutern; Social-Media-Inhalte rechtlich prüfen; Creative-Commons-Lizenzen anwenden (z. B. bei Wikimedia Commons); urheberrechtliche Risiken bei KI erkennen
<b>Inhalt:</b>	Urheberrecht, Datenschutz und Umgang mit Rechten am eigenen Bild, Nutzungsrechte; Lizenzmodell: Creative Commons; Künstliche Intelligenz und Urheberrechte

---

## Fachliche Hinweise

### Urheberrecht als Teil der Medienkompetenz

In einer zunehmend digitalen Welt ist es notwendig, dass Schülerinnen und Schüler sich intensiv mit dem Urheberrecht auseinandersetzen. Bereits im Schulalltag nutzen sie täglich digitale Inhalte, sei es für Referate, Präsentationen oder private Zwecke. Dabei ist vielen nicht bewusst, dass Texte, Bilder, Musik oder Videos in der Regel urheberrechtlich geschützt sind und nicht ohne Weiteres verwendet werden dürfen. Besonders relevant ist dieses Thema zudem, da Heranwachsende soziale Medien sehr intensiv nutzen. Plattformen wie Instagram, TikTok oder Snapchat leben von Bildern und kurzen Videos, die schnell geteilt, bearbeitet und weiterverbreitet werden. Oft werden dabei fremde Inhalte verwendet, ohne die Urheberinnen oder Urheber zu nennen oder um Erlaubnis zu fragen. Die Auseinandersetzung mit dem Urheberrecht fördert daher nicht nur rechtliches Wissen, sondern auch Medienkompetenz und Verantwortungsbewusstsein. Sie befähigt junge Menschen, digitale Inhalte bewusst, fair und kreativ zu nutzen.

### Das Urheberrecht

Das Urheberrecht (UrhG) verleiht der Urheberin oder dem Urheber eines Werkes exklusive Nutzungsrechte. Er entscheidet, ob und wie sein Werk vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich zugänglich gemacht wird. Geschützt sind nur persönliche geistige Schöpfungen (§ 2 Abs. 2 UrhG). „Persönlich“ bedeutet, dass ausschließlich eine natürliche Person Urheber oder Urheberin sein kann – weder ein Unternehmen noch eine künstliche Intelligenz. Ein Werk muss zudem eine wahrnehmbare Form angenommen haben, etwa als Text, Bild oder Musikstück. Reine Ideen sind nicht geschützt. Außerdem ist ein gewisses Maß an Individualität und Kreativität erforderlich; ob diese Voraussetzung erfüllt ist, wird im Einzelfall entschieden. Der Schutz gilt unabhängig von der Werkart und umfasst beispielsweise Bücher, Gedichte, Musik, Filme, Fotografien oder Zeichnungen. Das Urheberrecht entsteht automatisch mit der Schaffung des Werkes und muss nicht angemeldet werden. Nicht geschützt sind dagegen Gesetze, Verordnungen und gerichtliche Entscheidungen (§ 5 Abs. 1 UrhG); sie sind gemeinfrei und dürfen ohne Erlaubnis genutzt werden.

### Persönlichkeitsrechte und das Recht am eigenen Bild

Ein Selfie, das Jugendliche mit dem Smartphone aufnehmen und veröffentlichen, ist in der Regel unproblematisch. Rechtlich relevant wird es jedoch, sobald andere Personen auf dem Bild zu erkennen sind. Dann greift das Recht am eigenen Bild: Für eine Veröffentlichung ist grundsätzlich die Einwilligung der abgebildeten Person erforderlich. Bei Minderjährigen ist zusätzlich die Zustimmung der Erziehungsberechtigten nötig, da sie die Tragweite einer Veröffentlichung oft noch nicht vollständig einschätzen können. Das Recht am eigenen Bild ist Teil des allgemeinen Persönlichkeitsrechts, das im Grundgesetz (Art. 2 Abs. 1 in Verbindung mit Art. 1 Abs. 1 GG) verankert ist. Konkret geregelt ist es in §§ 22 und 23 des Kunsturhebergesetzes (KunstUrhG). Es gilt unabhängig davon, wer die Aufnahme erstellt hat, mit welchem Gerät sie gemacht wurde und ob es sich um ein Foto oder Video handelt. Auch die Art der Veröffentlichung – digital oder analog – spielt keine Rolle. Ausnahmen bestehen unter anderem bei Bildern von Versammlungen oder öffentlichen Veranstaltungen sowie bei Personen, die nur als Beiwerk neben einer Landschaft oder sonstigen Örtlichkeit erscheinen. Ebenso kann eine Einwilligung entbehrlich sein, wenn eine Person für die Aufnahme eine Vergütung erhalten hat.

## Auf einen Blick

---

### 1. Stunde

**Thema:** Soziale Medien und Urheberrecht

**M 1** **Gründung einer Band – Vom Proberaum ins Internet**

**Inhalt:** Die Schülerinnen und Schüler analysieren Erfolgsfaktoren von Social Media Accounts und erkennen dabei die zentrale Bedeutung von Bildern, Reels und Storys. Zudem setzen sie sich mit ersten Schwierigkeiten im Umgang mit urheberrechtlich geschützten Inhalten auseinander.

**Benötigt:** digitale Endgeräte, Internetzugang

---

### 2./3. Stunde

**Thema:** Rechte und Pflichten bei der Nutzung von Medien

**M 2** **(K)ein Konflikt mit dem Urheberrecht?**

**Inhalt:** Die Lernenden prüfen, ob bestimmte Inhalte auf Social Media hochgeladen werden dürfen, und wenden dabei das Urheberrecht sowie weitere relevante Rechtsbereiche, etwa das Persönlichkeitsrecht, an. Abschließend überprüfen sie ihr erarbeitetes Wissen mithilfe einer Learning-App.

**Benötigt:** digitale Endgeräte, Internetzugang.

---

### 3. bis 5. Stunde

**Thema:** Creative-Commons-Lizenzen und KI-generierte Materialien

**M 3** **Posten erlaubt? – Creative Commons im Netz**

**M 4** **Künstliche Intelligenz – Kein Fall für das Urheberrecht?**

**Inhalt:** Die Schülerinnen und Schüler lernen Creative-Commons-Lizenzen kennen, nutzen Wikimedia Commons, wenden die TULLU-Regel an und lernen Quellen rechtssicher zu kennzeichnen. Zudem erkennen sie, dass auch unbeabsichtigte Urheberrechtsverletzungen durch KI-generierte Inhalte entstehen können, beurteilen die Rechtmäßigkeit des KI-Trainings mit geschützten Werken und diskutieren offene Fragen mithilfe der Kugellagermethode.

**Benötigt:** digitale Endgeräte, Internetzugang.

---

## Gründung einer Band – Vom Proberaum ins Internet

M 1

Vier Jugendliche möchten eine Band gründen. Ihr Wunsch ist es, einen Social Media Account dafür zu erstellen. Doch was gibt es dabei zu beachten?

### Aufgaben

1. Lies den Text *Vier Freunde gründen eine Band* und entwickle Ideen, wie die Band bekannt werden könnte. Welche Handlungsschritte sind dafür nötig?
2. Die Jugendlichen planen, einen Social Media Account für ihre Band anzulegen. Arbeitet in Partnerarbeit zusammen und analysiert den Social Media Account einer Band/eines Künstlers.
  - a) Beschreibt, welche Inhalte gezeigt werden.
  - b) Erläutert, warum der Account besonders gelungen/weniger gelungen ist.
3. Lies den Text *Ein Social Media Account für die Band* und schaue den Videoclip (<https://raabe.click/Baeckerei> bis Minute 2:37) an. Arbeite heraus, welchen Fehler die betroffene Person gemacht hat.
4. Nenne Bereiche, bei denen die Band mit dem Urheberrecht oder weiteren rechtlichen Aspekten in Konflikt kommen könnte.



### Vier Freunde gründen eine Band

Till, Hanna, Daniel und Franzi machen schon seit ihrer Grundschulzeit Musik. Tills bevorzugtes Instrument ist das Schlagzeug, Hanna singt und schreibt gerne Songs, Marcel und Franzi spielen Gitarre. Seit zwei Jahren haben sie zur E-Gitarre gewechselt. Die vier Jugendlichen sind sechzehn Jahre alt und besuchen die zehnte Klasse. Sie sind seit ihrer Kindheit befreundet und verbringen auch in der Freizeit viel Zeit miteinander. Vor einigen Wochen waren sie zusammen auf dem Stadtfest. Dort spielte eine Band, die sie sehr begeisterte und in ihnen den Wunsch weckte, eine eigene Band zu gründen. In ihrer Schule gibt es einen Proberaum, den Schülerinnen und Schüler nutzen dürfen. Das Umfeld der vier reagiert äußerst positiv auf ihr Vorhaben: Sie sind beliebt, gelten als talentiert, und viele sind neugierig darauf, die Band bald live zu erleben.

Am liebsten möchten die Jugendlichen mit eigenen Songs auftreten. Da ihr Repertoire an eigenen Stücken zu Beginn noch gering ist, covern sie auch Lieder. Auf dem Stadtfest haben sie festgestellt, dass vor allem bei bekannten Songs die Stimmung gut ist. Viele können bei den Liedern mitsingen und mittanzen. Als

Ort für die ersten Auftritte könnten sie sich das alljährliche Schulfest oder den Jugendclub vorstellen. Nach einer Bandprobe erörtern die Freunde, auf welche Weise sie ihre Band bekannter machen können und vor allem auch, wie sie ihren ersten Auftritt wirkungsvoll bewerben können.



©RAABE Chat GPT 5.2

## (K)ein Konflikt mit dem Urheberrecht?

M 2

Die Bandmitglieder wollen keine Urheberrechtsverletzungen begehen und machen sich deshalb mit dem Urheberrecht vertraut. Wer gilt als Urheber? Welche Rechte hat er?

### Aufgaben

- Lies den Text *Urheberrecht – oder wie wird mein geistiges Eigentum geschützt?* und das Schaubild aufmerksam durch. Decke danach das Material zu. Nenne dann, ohne erneut zu schauen, die wesentlichen Aspekte des Urheberrechts.
- Erörtere mit deiner Sitznachbarin/deinem Sitznachbarn, ob für euch das folgende Szenario akzeptabel wäre:
  - Du hast bei einem *Meet and Greet* ein Foto von deinem Lieblingssportler gemacht. Dieses schickst du in die Klassengruppe, da du weißt, dass andere aus deiner Klasse den Sportler auch toll finden. Einige deiner Mitschülerinnen und Mitschüler posten das Bild auf ihren Social Media Accounts, ohne dich vorher zu fragen.
  - Deine Klasse nimmt an einem Wettbewerb teil, bei dem ihr Schülerfirmen gründet. Du überlegst dir für deine Firma ein Logo. Da deine Gruppe als Erstes fertig ist, möchten die anderen Schülerfirmen euer Logo sehen. Du zeigst es ihnen. In der nächsten Stunde siehst du, dass das Logo einer der anderen Gruppen eurem Logo zum Verwechseln ähnlich sieht. Lediglich die Farbe ist etwas anders, die Form aber ist identisch.
- Geht in Partnerarbeit zusammen. Einer bearbeitet die Materialien A, der andere die Materialien B. Entscheidet mithilfe der Materialien jeweils, ob die Idee der Bandmitglieder rechtlich zulässig ist, und begründet eure Position. Stellt euch im Anschluss jeweils die Fälle und eure Antwort darauf vor. Diskutiert die Ergebnisse schließlich im Plenum.
- Testet euer Wissen über das Urheberrecht: <https://learningapps.org/45121598/>



### Urheberrecht – oder wie wird mein geistiges Eigentum geschützt?

Das Urheberrecht schützt die geistigen Leistungen von Menschen und umfasst zwei Hauptarten von Rechten: die moralischen und die wirtschaftlichen Rechte. Die moralischen Rechte sichern die Persönlichkeit des Urhebers. Sie gewährleisten, dass die oder der Schöpfende eines Werks namentlich genannt wird und dass das Werk nicht ohne Zustimmung verändert wird. Die wirtschaftlichen

- 5 Rechte hingegen regeln, wer mit dem Werk Geld verdienen oder es nutzen darf. Der Urheber hat das Entscheidungsrecht darüber, wer das Werk veröffentlichen, verkaufen oder verbreiten darf.

In Deutschland ist das Urheberrecht im Urheberrechtsgesetz (UrhG) geregelt. In § 2 werden die Werke aufgelistet, die aus Literatur, Wissenschaft und Kunst besonders geschützt sind. Dazu gehören unter anderem Sprachwerke, Reden, Computerprogramme, Musik- und Pantomimewerke, Werke der Tanzkunst, Baukunst, angewandte Künste, Entwürfe sowie Lichtbildwerke. Auch

- 10 Filme, Zeichnungen, Pläne, Skizzen und Tabellen fallen unter den Schutz des Urheberrechts. Damit ein Werk urheberrechtlich geschützt ist, muss es ein gewisses Maß an Kreativität und Originalität aufweisen und als persönliche geistige Schöpfung eines Menschen, also einer natürlichen Person, gelten. Zudem muss das Werk in eine fassbare Form gebracht werden,
- 15 zum Beispiel durch schriftliche Niederschrift.

Eine Anmeldung des Urheberrechts ist nicht erforderlich, da es automatisch mit der Schöpfung eines Werkes entsteht. In Deutschland endet der Schutz 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers oder der Urheberin und das Werk gilt dann als gemeinfrei und darf frei verwendet werden. Offizielle amtliche Texte, wie Gesetze, Verordnungen, Bekanntmachungen oder gerichtliche

20 Entscheidungen, unterliegen nicht dem Urheberrecht und sind ebenfalls gemeinfrei.

## M 4

## Künstliche Intelligenz – Kein Fall für das Urheberrecht?

Creative-Commons-Lizenzen oder durch künstliche Intelligenz erzeugte Texte, Bilder und Melodien – auf den ersten Blick wirkt es unkompliziert, einen Social Media Account zu gestalten oder Bandplakate zu erstellen. Doch Herausforderungen mit dem Urheberrecht verbergen sich häufig im Detail.

**Aufgaben**

1. Lest Text A und vergleicht im Plenum eure Erfahrungen, die ihr mit KI-generierten Bildern und Texten gemacht habt.
2. Erläutere anhand von Text B, in welchen Fällen KI-generierte Werke gegen das Urheberrecht verstoßen können.
3. Beurteile, ob es ethisch vertretbar ist, urheberrechtlich geschützte Inhalte ohne Zustimmung der Urheberinnen und Urheber für das Training von KI-Modellen zu nutzen.
4. Erörtere mit der Kugellagermethode folgende Fragen.
  - a) Sollten Werke, die von künstlicher Intelligenz erstellt werden, denselben Urheberrechtsschutz genießen wie menschlich geschaffene Werke?
  - b) Wer sollte rechtlich verantwortlich gemacht werden, wenn KI-generierte Inhalte gegen bestehende Urheberrechte verstoßen? (Entwickler/Anbieter der KI? Nutzende der KI? Plattformen, auf denen KI-generierte Inhalte veröffentlicht werden?)
  - c) Welche Grenzen sollten gesetzt werden, um sowohl Kreativität als auch Urheberrecht zu schützen?
  - d) Würde eine zu starke Regulierung der KI, z. B. durch das Urheberrecht, den Wirtschaftsstandort Deutschland schädigen?
  - e) Wie könnte eine faire Nutzung von KI-generierten Inhalten aussehen?
  - f) Wie können Schülerinnen und Schüler lernen, verantwortungsbewusste Entscheidungen im Umgang mit KI zu treffen?

**A: KI – die einfachste und sicherste Lösung?**

Die Jugendlichen wissen nun, wo sie im Internet Bilder und Clips finden können, die sie auf ihrem Account veröffentlichen dürfen. Dennoch erscheinen ihnen ChatGPT, Midjourney & Co. oft als schnellere und einfachere Alternative. Wenn sie Bilder von den Proben hochladen, kommen sie mit dem Urheberrecht ohnehin nicht in Konflikt – und für alles andere eignet sich doch die KI, oder? In erster Linie wollen sie Musik machen und ihre Zeit und Energie darin investieren, statt sich ständig mit Urheberrechtsfragen beschäftigen zu müssen.