

Zeitschrift: Arbido
Herausgeber: Verein Schweizerischer Archivarinnen und Archivare; Bibliothek Information Schweiz
Band: - (2012)
Heft: 4: Social Media und Bibliotheken = Médias sociaux et bibliothèques = Social media e biblioteche

Artikel: DICE (Digital Copyright for eLearning) : das Urheberrecht im Kontext von Unterricht und Lehre
Autor: Picco-Schwendener, Anna
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-770133>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 22.12.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

DICE (Digital Copyright for eLearning): das Urheberrecht im Kontext von Unterricht und Lehre

Anna Picco-Schwendener,
Doktorandin & Forscherin am eLab
(eLearning Lab), Università della
Svizzera italiana

DICE unterstützt Schweizer Hochschulen und ihre Mitarbeiter im Umgang mit Urheberrecht und digitalen Medien. Dafür hat DICE eine Methodologie aus vier Fragen entwickelt. Diese wird in einem Handbuch ausführlich erläutert und kann anhand von verschiedenen Online-Fallstudien angewendet werden. Diese Hilfsmittel erlauben es auch Personen ohne juristischen Hintergrund, Urheberrechtsfragen bis zu einem gewissen Grade selber anzugehen. Alle Ressourcen stehen auf der offiziellen DICE-Webseite (www.diceproject.ch) gratis zur Verfügung.

Das Urheberrecht im Bildungsbereich und Social Media

Social Media sind im heutigen Leben immer gegenwärtiger und werden von einer grossen Zahl von Personen im Berufsalltag so wie auch im Privatleben regelmässig genutzt. Die schnelle Verbreitung dieser Medien, ihre relativ einfache Nutzung und die vielseitigen Möglichkeiten, die sie bieten, haben zu einem immer zahlreicheren Nutzerpublikum geführt. Es ist aber nicht immer klar, wie man damit umgehen soll, was sich gehört, was erlaubt ist und was nicht. Es gilt auch hier, gewisse Regeln zu befolgen. Meistens werden solche Regeln in den Nutzungsbedingungen der Sozialen Medien ausführlich, aber kompliziert beschrieben, was zur Folge hat, dass die meisten Personen sie gar nicht erst lesen. Gerade wenn es um Urheberrechtsaspekte geht, ist es wichtig, einige Grundkenntnisse zu haben, um nicht die Rechte anderer zu missbrauchen.

Auch im Bildungsbereich ist das Thema Urheberrecht, dank der weitverbreiteten Nutzung von digitalen Technologien wieder von grosser Aktualität. Professoren und Lehrer benutzen die neuen Technologien, um den Unterricht anzureichern und selber Inhalte zu veröffentlichen. Studenten verwenden

den sie für interaktives und kollaboratives Lernen. Das öffnet zahlreiche neue Möglichkeiten für alle Involvierten, erfordert aber auch einen korrekten Umgang und die Sensibilisierung wichtiger Argumente wie Urheberrechte. Oft ist es nicht einfach, klare Antworten auf Urheberrechtsfragen zu finden, und es bestehen viele Zweifel und Unsicherheiten. Mit dem Aufkommen der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien ist zum Beispiel das Kopieren, Duplizieren, Verteilen und Weiterverwenden von Informationen zu einem Kinderspiel geworden. DICE möchte mithilfe seiner entwickelten Methodologie und anderen Online-Materialien dazu beitragen, etwas Klarheit und Sicherheit in den Umgang mit geistigem Eigentum zu schaffen.

DICE

DICE entstand aus einem Projekt, welches im Bereich des eLearning AAA/SWITCH Programms finanziert wurde und von Ende 2009 bis Anfang 2011 dauerte. Es war eine Zusammenarbeit zwischen dem eLab (eLearning Lab) der Università della Svizzera italiana (USI), der Eidgenössischen Technischen Hochschule Zürich (ETHZ), der Universität Genf (UNIGE) und der Fernfachhochschule Schweiz (FFHS). Weiter waren die Schweizer Abteilung von Creative Commons und die Arbeitsgruppe zu rechtlichen Angelegenheiten von SWITCH daran beteiligt. Das Team bestand aus Rechtsexperten und eLearning-Experten.

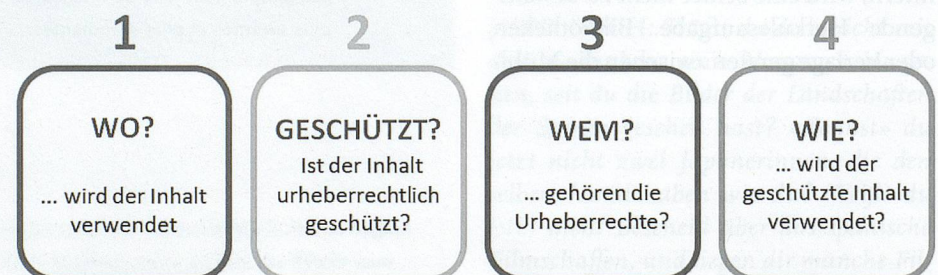
DICE hat es sich zum Ziel gemacht, Schweizer Hochschulen und seine Mitarbeiter mithilfe von geeigneten Ausbildungsaktivitäten und Online-Lernressourcen im Umgang mit Urheberrechten zu unterstützen und zu sensibilisieren. Das sollte zu einem höheren Bewusstsein von Urheberrechtsaspekten führen und die Bereitschaft und Fähigkeit von Autoren erhöhen, Open-Access-Werke zu veröffentlichen (Open Educational Resources). Dazu wurde die DICE-Methodologie mit den vier grundlegenden Fragen und verschiedenen Online Case Studies entwickelt.

Die DICE-Methodologie und ihre Anwendung anhand eines Beispiels

«Peter unterrichtet Anatomie an der Universität Zürich. Während der ersten Lektion händigt er den Studenten zwei kopierte Kapitel eines Anatomielehrbuches aus und veröffentlicht die gescannte Version anschliessend auf dem internen Uni LMS (Learning Management System), damit auch die nicht anwesenden Studenten darauf zugreifen können. Weiter lädt er die Kapitel auf seinen Dropbox-Account, damit auch seine Kollegen in Basel die Kapitel ausdrucken können.»

Darf Peter die Kapitel kopieren und den Studenten aushändigen? Darf er die gescannten Kapitel des Lehrbuches, das auch in der Bibliothek erhältlich ist, auf dem Uni-LMS veröffentlichen oder darf er diese via Dropbox mit seinen Kollegen teilen?

Die DICE-Methodologie erlaubt es, solche Fragen systematisch anzugehen und selbstständig zu beurteilen.



Die vier Fragen der DICE-Methodologie

Ziel der Methodologie ist, ein Instrument für Mitarbeiter von Hochschulen zur Verfügung zu stellen, mit dem sie lernen können, alltägliche Urheberrechtsprobleme bis zu einem gewissen Grade selber anzugehen.

Die Methodologie basiert auf dem Schweizer Urheberrechtsgesetz (URG). Sie besteht aus vier Basisfragen, die sich alle, die Inhalte oder Materialien von anderen Personen benutzen möchten, stellen sollten:

1. Wo wird der Inhalt verwendet?

Es gilt das Territorialgesetz, das besagt, dass ein Inhalt nach dem Recht des Staates, in dem er verwendet wird, geschützt ist. Wenn ein Werk innerhalb der Schweiz verwendet wird, kommt das Schweizer URG zur Anwendung. Wird dasselbe Werk jedoch in einem anderen Land verwendet, gilt das jeweilige Länderrecht.

Im obigen Beispiel können wir davon ausgehen, dass die Kapitel in der Schweiz kopiert/gescannt wurden, der LMS-Server sich in der Schweiz befindet und die Studenten von der Schweiz aus auf das LMS zugreifen. Das bedeutet, dass der Inhalt in der Schweiz verwendet wird und somit das Schweizer URG gilt. Im Falle von Dropbox hingegen ist es schwierig, zu definieren, wo die Inhalte verwendet werden. Social Media weisen meistens in ihren Nutzungsbedingungen darauf hin, welches Länderrecht für den Urheberrechtaspekt angewandt wird. Im Falle von Dropbox können wir annehmen, dass es sich dabei nicht um die Schweiz handelt und somit nicht das Schweizer URG gilt.

2. Ist der Inhalt urheberrechtlich geschützt?

Ein Werk muss drei Bedingungen erfüllen, um nach URG geschützt zu sein:

– Es muss eine geistige Schöpfung sein: Naturerscheinungen (Sonnenuntergang, Regenbogen) zum Beispiel sind keine geistigen Schöpfungen und als solche auch nicht urheberrechtlich geschützt. Fotos von Naturerscheinungen hingegen sind die Arbeit eines Urhebers.

– Es muss einen individuellen Charakter haben: Das Werk muss originelle und einzigartige Aspekte aufweisen, vor allem im Vergleich mit ähnlichen bestehenden Werken.

– Es muss auf irgendeine Weise zum Ausdruck gebracht werden: Das Urheberrechtsgesetz schützt nicht die Idee an sich, sondern die Art und Weise, wie sie ausgedrückt oder übermittelt wird.

Es ist wichtig zu wissen, dass keine spezifischen Massnahmen nötig sind, um ein Werk urheberrechtlich zu schützen. Sobald ein Werk die drei obigen Bedingungen erfüllt, ist es durch das URG geschützt und muss nicht irgendwo registriert werden.

Weiter sollte auch die Schutzdauer beachtet werden: Ursprünglich geschützte Werke werden nach einer bestimmten Zeit zu Gemeingut.

Im obigen Beispiel gilt: Gescannte Kapitel eines Buches sind urheberrechtlich geschützt, da sie alle drei oben genannten Bedingungen erfüllen.

3. Wem gehören die Urheberrechte?

Der Besitzer des geistigen Eigentums ist entweder der Schöpfer des Werkes oder eine Drittperson wie zum Beispiel eine Institution oder ein Verlag. Der Autor des Werkes hat die Möglichkeit, durch einen Abtretungsvertrag alle oder einen Teil seiner Urheberrechte (Vermögensrechte), meistens gegen eine finanzielle Entschädigung, abzutreten. Die immateriellen Rechte gehören jedoch immer dem Schöpfer des Werkes und beinhalten unter anderem die Anerkennung der Urheberschaft, das Recht auf die erste Veröffentlichung des Werkes und das Recht auf Werkintegrität.

Der **Urheberrechtshaber** hat das **exklusive** Recht, zu bestimmen, ob, wann und wie sein Werk benutzt werden kann.

Obiges Beispiel: Im Falle eines veröffentlichten Lehrbuchs gehören die Urheberrechte in den meisten Fällen einem Verlag. Die immateriellen Rechte bleiben jedoch beim Autor. Der Verlag hat somit das exklusive Recht, zu bestimmen ob, wann und wie das Werk benutzt werden darf (abhängig vom Abtretungsvertrag der Urheberrechte).

4. Wie wird der geschützte Inhalt verwendet?

Im Prinzip gilt, dass für die Nutzung eines Werkes die Erlaubnis des Urheberrechtshabers eingeholt und eventuell eine finanzielle Entschädigung bezahlt werden muss. Dies gilt vor allem für die kommerzielle Nutzung eines Werkes. Abhängig von der Art der Nutzung gibt es jedoch einige wichtige Ausnahmen, welche die Nutzung eines Werkes erleichtern. Darunter fallen zum Beispiel der Eigengebrauch (Nutzung eines Werkes innerhalb der Familie oder im engen Freundeskreis), die Nutzung für didaktische Zwecke oder für interne Dokumentation und Information. Es ist jedoch Vorsicht geboten, denn diese Ausnahmen sind begrenzt. Zum Beispiel darf ein Lehrer ein Buch, welches kommerziell erhältlich ist, nicht vollständig für seine Schüler fotokopieren. Er darf jedoch ohne Weiteres Ausschnitte davon kopieren und sie seinen Schülern aushändigen.

ABSTRACT

DICE (Digital Copyright for eLearning): le droit d'auteur dans le contexte des cours et de l'apprentissage

Les technologies numériques, parmi lesquelles figurent les médias sociaux, sont de plus en plus souvent utilisées dans les hautes écoles et la formation. Le but de DICE est d'aider les collaborateurs des hautes écoles qui sont confrontés au droit d'auteur et aux matériels numériques, et à promouvoir un comportement responsable face à ces technologies. Une méthodologie a été développée dans ce domaine, qui permet de résoudre soi-même les problèmes quotidiens rencontrés dans le domaine du droit d'auteur. Afin de faciliter l'utilisation de la méthodologie DICE, diverses études de cas online ont été réalisées. Cet article présente DICE, explique sa méthodologie et l'illustre au moyen d'un exemple concret. Cet outil d'étude de cas online fait ensuite l'objet d'une description détaillée, et quelques conseils sont donnés concernant le droit d'auteur et les médias sociaux.

(traduction: sg)

