



Hintergrundinformationen

Jugendliche und Urheberrecht

Der Schutz des geistigen Eigentums beruht auf dem Gedanken, dass besondere Werke – wie Texte, Fotos, Gemälde, Musik etc. nur entstehen, wenn deren Urheberschaft durch starke Schutzrechte gewährleistet werden. Ohne das Urheberrecht könnte der schöpferische Mensch seine Kreativität nicht ausreichend entfalten und wäre letzten Endes seiner Existenzgrundlage entledigt. Zum Schutz des Urhebers und seines geistigen Eigentums gibt es gesetzliche Regelungen, wie das Urheber-, Patent- und Markenrecht. Für den juristischen Laien ist die Vielzahl an Bestimmungen oft schwer nachzuvollziehen. Trotzdem ist es wichtig zu wissen, was urheberrechtlich erlaubt und was verboten ist – gerade wenn online Inhalte geteilt und bearbeitet werden.



Wussten Sie, dass ...

- > ... Posts auf Social-Media-Profilen im Sinne des Urheberrechts als Veröffentlichung gelten, auch wenn das Profil auf „privat“ und nicht öffentlich sichtbar eingestellt ist?
- > ... das Teilen von fremden Fotos, Videos etc. in Messenger-Gruppen mit mehr als sieben Freundinnen und Freunden nicht ohne Zustimmung des Urhebers erlaubt ist? [2]
- > ... die meisten Social-Media-Anbieter laut AGB ein einfaches Nutzungsrecht an allen hochgeladenen Bildern haben? [3]
- > ... rein auf KI basierende Inhalte nicht urheberrechtlich geschützt sind? [4]
- > ... jede Minute mehr als 500 Stunden Videomaterial von Nutzerinnen und Nutzern auf YouTube hochgeladen wird? [5]

Öffentliche vs. private Nutzung

Nahezu alles, was man im Internet findet – wie Texte, Musik, Fotos, Stadtpläne, Logos –, ist urheberrechtlich geschützt. Bei der Verwendung geschützter Werke im privaten Bereich ist es entscheidend, ob die Nutzung öffentlich oder nicht öffentlich erfolgt. Im urheberrechtlichen Sinne gilt eine Verwendung geschützter Werke nur als nicht-öffentlich, wenn die Beteiligten durch persönliche Beziehungen miteinander verbunden sind. Dies ist beispielsweise innerhalb einer Familie oder bei engen Freunden der Fall. [1] Die Nutzung von Social-Media-Angeboten ist in der Regel öffentlich – auch bei den Privat-

sphäre-Einstellungen „privat“. Die Bedeutung des Begriffs „privat“ im alltäglichen Sprachgebrauch ist durchaus anders als im rechtlichen Sinne. Häufig haben Jugendliche eher ein Verständnis von „privat“ im Sinne von „nicht kommerziell“. Im Sinne des Urheberrechts sind allerdings persönliche Beziehungen das ausschlaggebende Kriterium für eine „private“ Nutzung.



Rechtliche Grundlagen des Urheberrechts

Das zentrale Gesetz des Urheberrechts ist das Urheberrechtsgesetz (UrhG). Es schützt die Rechte von Kunstschaffenden und Kreativen und enthält eine Vielzahl von Bestimmungen. Seit August 2021 regelt das Urheberrechts-Diensteanbieter-Gesetz (UrhDaG) die urheberrechtlich relevanten Pflichten von Social-Media-Plattformen und die Rechte der Nutzerinnen und Nutzer.

Schöpfungshöhe

Wann gilt eine geistige Leistung als schützenswertes Werk im Sinne des Urheberrechts? Damit ein Werk urheberrechtlich geschützt ist, benötigt es eine gewisse Individualität und einen persönlichen Ausdruck des Schöpfers oder der Schöpferin, um sich so von bereits existierenden Werken zu unterscheiden: eine so genannte Schöpfungshöhe. Ist diese erreicht, schützt das Urheberrecht automatisch. Ein reiner Gedanke oder eine bloße Idee kann nicht geschützt werden. Für einen urheberrechtlichen Schutz bedarf es z. B. einer Niederschrift, einer Skizze auf Papier oder ersten Recordings.



Der Wille des Urhebers

Allein der Urheber darf entscheiden, ob und wie seine Werke genutzt werden. Das ist aus wirtschaftlicher und ethischer Perspektive wichtig. So kann der Urheber für die Nutzung seines Werks eine angemessene Vergütung verlangen. Oder sie gänzlich untersagen, wenn die geplante Nutzung nicht in seinem Sinne ist, z. B. für politische Kampagnen. Neben dem Urheberrecht gibt es weitere sogenannte Ausschließlichkeitsrechte (u. a. Nutzungs-, Verwertungs-, Vervielfältigungs- und Vorführungsrechte) an kreativen Leistungen. Der Urheber kann diese Rechte an eine Verwertungsgesellschaft übertragen, damit sie für ihn die Urheberrechte wahrnimmt.



Monetarisierung von Urheberrechten

Sogenannte Verwertungsgesellschaften können für ihre Mitglieder deren Urheberrechte vertreten. Bekannte Beispiele sind die GEMA, GVL oder VG Wort. Mit der Übertragung der Rechte an eine Verwertungsgesellschaft wird es für Urheber leichter, ihre kreativen Leistungen zu monetarisieren. Die Verwertungsgesellschaften vertreten die Anliegen zahlreicher Personen und können so mehr erreichen als eine einzelne Person. Sie schließen z. B. Lizenzverträge mit Streaminganbietern oder Online-Videoportalen ab und erreichen so, dass ihre Mitglieder für die Nutzung ihrer Werke vergütet werden. [6]



Ende des Urheberrechts: gemeinfreie Werke

Das Urheberrecht ist nur im Todesfall übertragbar und erlischt 70 Jahre nach dem Tod des Schöpfers oder der Schöpferin. Dann gelten Werke als frei und dürfen auch kommerziell genutzt werden. Es gibt aber auch Ausnahmen und Sonderfälle, die die Nutzung eines Werks schon vorher erlauben.



Freie Lizenzen

Es gibt unterschiedliche freie Lizenzen. Mit der Wahl einer konkreten Lizenz kann der Urheber die Bedingungen für eine Veröffentlichung seines Werkes festlegen. Das Werk kann dann ohne Nachfrage beim Urheber unentgeltlich verwendet werden. Ein Beispiel für freie Lizenzen sind die Creative-Commons-Lizenzen (CC-Lizenzen). Sie arbeiten mit Hinweiszeichen. Diese erklären, unter welchen Voraussetzungen die Nutzung der Medieninhalte erlaubt ist, z. B. nur für nicht-kommerzielle Zwecke. Der Urheber kann mehrere Zeichen wählen und so ganz individuelle Lizenzbedingungen für sein Werk festlegen.

Netzkultur und Urheberrecht: Memes, Remixe und Tanzvideos

Unter den Schranken des Urheberrechts versteht man die gesetzlich erlaubte Nutzung von urheberrechtlich geschützten Werken – also Ausnahmen vom Urheberrecht. Für die Nutzung eines Werks im Rahmen dieser Schranken muss keine Genehmigung des Urhebers vorliegen. Eine allgemein bekannte Ausnahme ist das Zitatrecht: Teile aus geschützten Werken dürfen in eigenen Werken verwendet werden, solange ein Zitatweck erkennbar und die Quelle ausgewiesen ist.

Pastiche-Regelung

Eine Schranke des Urheberrechts (§ 51a UrhG) erlaubt die „Vervielfältigung, die Verbreitung und die öffentliche Wiedergabe eines veröffentlichten Werkes zum Zweck der Karikatur, der Parodie und des Pastiche“. [7] Die Regelung ist u. a. wichtig, wenn Nutzerinnen und Nutzer – ganz im Sinne einer partizipativen Netzkultur – eigene Memes oder Remixe erschaffen und online teilen möchten.



Memes

Memes sind die Kombination kurzer Texte mit Bildelementen. Sie sind ein popkulturelles Internetphänomen. Mit Memes werden Inhalte, z. B. Witze, aber auch politische Forderungen transportiert. Es ist gemäß § 51a UrhG möglich, urheberrechtlich geschützte Bilder, z. B. aus aktuellen Filmen oder Serien, auch ohne die Erlaubnis des Urhebers für Memes zu verwenden. Aber auch hier gilt: Ob ein Werk den Schutz des Urheberrechts genießt, hängt vor allem davon ab, ob es sich dabei um eine persönliche geistige Schöpfung handelt. Ob Memes die Anforderungen an Kreativität und Individualität erfüllen, ist daher im Einzelfall zu prüfen. Memes können zudem gegen andere gesetzliche Vorgaben (z. B. das Recht am eigenen Bild, das Wettbewerbsrecht oder das Strafrecht) verstoßen.



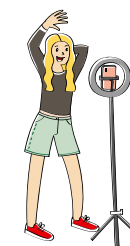
Remixe, Mashups, Collagen

Das Urheberrechts-Diensteanbieter-Gesetz (UrhDaG) erlaubt eine „geringfügige“ Nutzung (bei Musik und Videos bis zu 15 Sekunden) urheberrechtlich geschützter Werke. Kurze Videosequenzen, bei denen bestehende Songs, Videos oder Fotos miteinander oder mit eigenen Inhalten kombiniert werden (sog. Remixe, Mashups) sind demnach unter bestimmten Voraussetzungen gestattet. [8] [9]



Tanzvideos

Die großen Social-Media-Plattformen stellen Musikbibliotheken für die passende Untermalung eines eigenen Videos bereit. Die Plattformen haben hierfür Verträge mit den großen Verwertungsgesellschaften geschlossen (in Deutschland mit der GEMA). Nutzerinnen und Nutzer können die Songs aus der Musikbibliothek ohne Zusatzkosten für ihre eigenen (Tanz-)videos nutzen. Dieses Angebot gilt nicht für kommerzielle Accounts. Auch dürfen die entstandenen Inhalte nur auf der ursprünglichen Plattform gepostet werden – wer das Video inkl. bekanntem Song exportiert und auf einer anderen Plattform hochlädt, riskiert einen Rechtsverstoß, wenn der Song auf dieser Plattform nicht in der Musikbibliothek zur Verfügung steht.



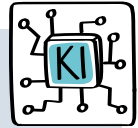
Verlinken, einbinden, einbetten

Es ist grundsätzlich erlaubt, auf dem eigenen Social-Media-Profil urheberrechtlich geschützte Inhalte zu verlinken (z. B. Link zu einem Video auf einer Online-Video-Plattform). Das Einbinden/Einbetten wird regelmäßig dem Verlinken gleichgestellt. Denn das Einbinden/Einbetten stellt – technisch gesehen – keine Kopie dar, sondern der Inhalt wird nur auf der eigenen Seite angezeigt, während er auf der Originalseite verbleibt. Bevor man verlinkt oder einbindet/einbettet, sollte man die Nutzungsbedingungen der Musik- und Online-Video-Plattformen überprüfen, da sie häufig diese Nutzung ausschließen. Allerdings gibt es Ausnahmen: Es ist verboten, sogenannte „offensichtlich rechtswidrigen“ Angebote weiterzuverbreiten (z. B. Link zu einem aktuellen Kinofilm). Genauso ist es verboten, jugendschutzrelevante oder strafbare (z. B. volksverhetzende Lieder) Inhalte zu teilen.



Künstliche Intelligenz

Eine KI selbst kann bislang kein Urheber sein. Sie hat keine Rechtspersönlichkeit inne und kann auch keine „persönliche geistige Schöpfung“ [10] hervorbringen.



KI-generierte Inhalte und das Urheberrecht

Inhalte, die allein durch die Nutzung von KI (also z. B. durch Prompts) generiert wurden, sind nicht urheberrechtlich geschützt. Wenn jedoch ein – von einer Person – gemachtes Foto oder Video mithilfe von KI nur verbessert oder verändert wird und es eine gewisse Schöpfungshöhe erkennen lässt, unterliegt es dem Urheberrecht. Das Urheberrecht hat dann die Person, die das Foto bzw. Video gemacht hat. Auch bei der Komposition von Liedern oder dem Verfassen von Texten gelten die entsprechenden Rechte.



Herkunft von Trainingsdaten

KI-Systeme ermöglichen die Erstellung neuer Inhalte wie Fotos, Videos, Texte oder Musikstücke. Dafür analysiert eine KI im Vorfeld große Datenmengen (sog. Trainingsdaten), erkennt Muster (z. B. in Texten) und zieht mithilfe von Algorithmen daraus Schlüsse (z. B., dass in der Regel am Ende eines Satzes ein Punkt steht). Die Trainingsdaten für KI-Systeme entstammen dem Internet. Woher genau, legen Anbieter der KI-Dienste nicht offen. Es liegt jedoch nahe, dass für das Training und die Weiterentwicklung von KI auch Daten verwendet werden, die eigentlich durch verschiedene Gesetze vor der weiteren Verwendung durch Dritte geschützt sind (Urheberrecht, Persönlichkeitsrechte).



Monetäre Vergütung von Trainingsdaten

Auch für die Erhebung und Nutzung von Trainingsdaten für KI-Systeme gelten die europäischen Regelungen zum Urheberrecht. [4] Der EU AI Act fordert, Trainingsdaten transparent zu machen. [11] Verwertungsgesellschaften, aber auch Gewerkschaften versuchen, ihre Mitglieder bestmöglich zu schützen bzw. ihre Rechte zu vertreten. So schuf z. B. die GEMA 2024 als erste Verwertungsgesellschaft weltweit eine KI-Lizenzierung für die Entlohnung ihrer Mitglieder, sofern ihre Werke im Rahmen von KI-Trainings weiterverwendet werden. [12]



Verantwortlich handeln

Da die Inhalte aus Prompts (den Anweisungen an ein KI-System) in der Regel als Trainingsdaten zum Lernen und Optimieren der Systeme weiterverwendet werden, sollten – um Verstöße gegen das Urheberrecht zu vermeiden – niemals fremde, urheberrechtlich geschützte Werke (z. B. Texte oder Bilder) ohne das Einverständnis des Urhebers eingefügt werden.



Hinweis

Die Gesetze, die sich mit der Erstellung und Verbreitung KI-generierter Inhalte befassen, entwickeln sich ständig weiter. Es empfiehlt sich, im Zweifelsfall nach aktuellen Veröffentlichungen zu recherchieren.

Weiterführende Links



Creative Commons

Informationen zu Lizenzverträgen
und Freigaben (CC)



Irights.info

Urheberrecht in der digitalen Welt



Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM)

Broschüre „Urheberrecht –
Tipps, Tricks und Klicks“



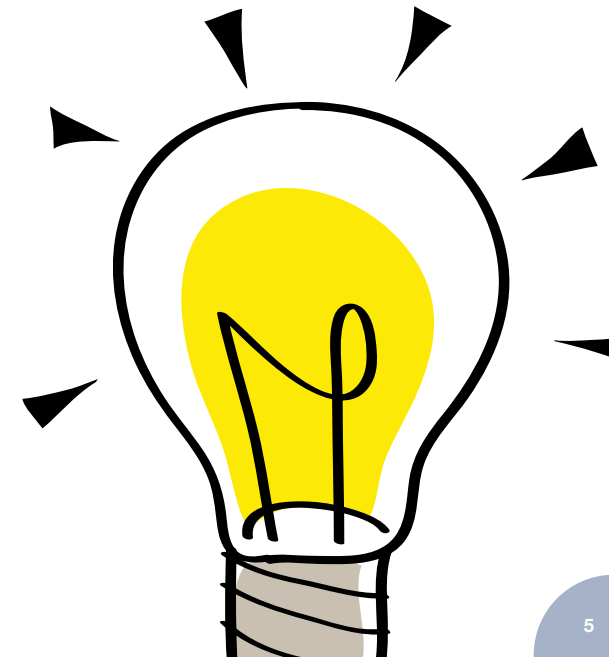
klicksafe.de

Zahlreiche Materialien u. a. zum
Thema künstliche Intelligenz



Bayerisches Staatsministerium für Umwelt und Verbraucher- schutz

Urheberrechte im Internet



Quellen

- [1] Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) (Hrsg.) (2012): Arbeitsalltag digital. Rechtsfragen einfach auf den Punkt gebracht. Internet: <https://irights.info/artikel/neue-broschre-arbeitsalltag-digital/7189> [Stand: 17.12.2021]
- [2] Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM) (Hrsg.): Urheberrecht. Tipps, Tricks und Klicks. Internet: https://www.blm.de/files/pdf1/blm_urheberrecht.pdf [Stand: 09.09.2025]
- [3] Estermeier, Andrea – VerbraucherService Bayern (2024): Bildrechte in sozialen Medien: Das müssen Sie beachten. Internet: https://www.vis.bayern.de/digitale_welt/social_media_neue_dienste/bildrechte.htm [Stand: 09.09.2025]
- [4] Bundesministerium der Justiz (Hrsg.) (2024): Künstliche Intelligenz und Urheberrecht – Fragen und Antworten. Internet: https://hdr4.bmj.de/SharedDocs/Downloads/DE/Themen/Nav_Themen/240305_FAQ_KI_Urheberrecht.html [Stand: 09.09.2025]
- [5] Schieb, Jörg (2025): 20 Jahre YouTube: Vom „Zoo-Video“ zur größten Videoplattform der Welt. Internet: <https://www1.wdr.de/nachrichten/yt-20-jahre-erstes-video-im-zoo-100.html> [Stand: 10.09.2025]
- [6] GEMA: Music on Demand (Streaming und Download). Internet: <https://www.gema.de/de/musikurheber/tantiemen/mod-verteilung> [Stand: 11.09.2025]
- [7] iRightsinfo (2022): Drei Ausnahmen vom Urheberrecht: 15%-Regel für Unterricht und Lehre – Zitat – Pastiche. Internet: <https://irights.info/artikel/drei-ausnahmen-vom-urheberrecht-15-regel-fuer-unterricht-und-lehre-zitat-pastiche/31676> [Stand: 11.09.2025]
- [8] iRightsinfo (2017): Remixe und Mashups: Kreativ, vielfältig und meistens verboten. Internet: <https://irights.info/artikel/kreativ-vielfaltig-und-meistens-verboden/6522> [Stand: 09.09.2025]
- [9] Verbraucherportal Baden-Württemberg (2023): Das Urheberrecht und die Fallen: Hochladen, Teilen, Verlinken. Internet: https://verbraucherportal-bw.de/.Lde/Startseite/Verbraucherschutz/Das+Urheberrecht+und+die+Fallen_+Hochladen_+Teilen_+Verlinken [Stand: 11.09.2025]
- [10] Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz, Bundesamt für Justiz: Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz) § 2 Geschützte Werke. Internet: https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/_2.html [Stand: 09.09.2025]
- [11] Schieb, Jörg (2025): Mehr Regeln für KI: Was sich bei ChatGPT & Co. für uns ändert. Internet: <https://www1.wdr.de/nachrichten/eu-ai-act-mehr-transparenz-und-dokumentation-100.html> [Stand: 11.09.2025]
- [12] GEMA (2024): Zwei Säulen ein Ziel: Effektive KI-Lizenzierung für eine faire Beteiligung der Musikschafter. <https://www.gema.de/de/w/generative-ki-lizenzmodell-zwei-saeulen> [Stand: 11.09.2025]

Impressum

Hintergrundinformationen:

Konzeption: BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern

Redaktion: Jutta Schirmacher, Lina Renken, Anna Lisa Spitzauer, Inga Maraval
(BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern)

Layout: Erdt ArtWorks GmbH & Co. KG

Illustrationen: Mascha Greune

Die entstandenen Unterrichtsmaterialien basieren zum Teil auf bereits bestehenden Materialien des Medienführerscheins Bayern für weiterführende Schulen: Ich als Urheber – Urheberrechte kennen und reflektieren (Autorin: Dr. Kristina Hopf)



Copyright: BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern 2025

Alle Rechte vorbehalten

Die im Dokument verwendeten Bilder sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nicht von diesem getrennt verwendet werden.



Gefördert von der Bayerischen Staatskanzlei

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Herausgeberin und der Autorinnen bzw. Autoren ausgeschlossen ist.

München, September 2025

Hinweis: Die Materialien werden stetig weiterentwickelt. Prüfen Sie auf der Website des Medienführerscheins Bayern nach, ob dort ggf. neuere Versionen zur Verfügung stehen.