

Lernen und Lehren im Zeitalter des Remix

Leonhard Dobusch

Zusammenfassung

Wir leben im Zeitalter des Remix. Kultur, Bildung und Wissenschaft bauten schon immer auf bereits Bestehendem auf. Internet und digitale Technologien ermöglichen aber die kreative Nutzung existierender Werke in völlig neuen Dimensionen und eröffnen große Potentiale für Medienpädagogik: Nie zuvor war es so vielen möglich, Werke auf so unterschiedliche Arten zu erstellen, zu verändern und anderen zugänglich zu machen. Gleichzeitig floriert Remixkultur zu einem großen Teil in (urheber-)rechtlichen Graubereichen, wenn nicht gar in der Illegalität. Eine Auseinandersetzung mit rechtlichen Rahmenbedingungen, (il-)legitimen Rechtsverletzungen und alternativen Regulierungsformen wie offenen Lizenzen („Creative Commons“) ist deshalb unabdingbar, um die medienpädagogischen Potentiale digitaler Technologien für Lehren und Lernen auszuschöpfen.

Einleitung

Ein kurzes Gedankenexperiment hilft nicht nur deutlich zu machen, wie sehr Digitalisierung unseren Alltag durchdrungen und verändert hat, sondern auch wie ein quasi unveränderter Rechtsrahmen mit der Zeit zunehmende Probleme bereitet. Wer sich gedanklich zurückversetzt ins Jahr 1980, wird Schwierigkeiten haben sich vorzustellen, wie er oder sie mit einem gedruckten Buch, einer Langspielplatte oder einer Filmrolle in der Hand eine Urheberrechtsverletzung begehen könnte. Das Buch an befreundete Personen zu verleihen, Teile oder auch das ganze Werk auf einem Kopiergerät zu vervielfältigen, daraus vorzulesen – all das wäre ohne Rechtklärung möglich. Das Urheberrecht war zwar schon damals eine komplizierte Materie, spielte aber vor dem Internet im Alltag der meisten Menschen kaum eine Rolle.

Heute ist das anders. Wer mit einem Smartphone Alltagserlebnisse filmt um diese am persönlichen Blog mit Freundinnen und Freunden zu teilen, kann eine Urheberrechtsverletzung kaum vermeiden. Ein paar Takte Musik oder ein Filmplakat im Hintergrund und schon werden durch die „öffentliche Zugänglichmachung“ im Netz Urheberrechte verletzt.¹ Viele der kreativsten digitalen Kunstformen wie Remix und Mash-up können auf legalem Weg kaum verbreitet oder gar kommerziell genutzt werden. Selbst die Verwendung kleinster Musik- oder Filmschnipsel muss rechtlich geklärt werden, was in den meisten Fällen viel zu umständlich und teuer ist. Mit solchen Problemen kämpft neben Bibliotheken, Museen und Archiven, die ihre Bestände deshalb

¹ Dieses Gedankenexperiment ist angelehnt an eine ähnliche Beschreibung in Boyle (2008).

nicht digital zugänglich machen können, aber auch jede Form zeitgemäßer Medienpädagogik.

Medienpädagogik zwischen Urheberrecht und „Googlerecht“

Schon immer bedienten sich Menschen bei Werken anderer, um Neues zu erschaffen. Der Blogger Malte Welding illustriert diesen Umstand unter Verweis auf Wolfgang Amadeus Mozart, der kein Urheberrecht brauchte:

„Mozarts Requiem weist erstaunliche Übereinstimmungen mit dem Requiem Michael Haydns² auf. Zudem bearbeitete Mozart Bach-Fugen und ersetzte die den Fugen voranstehenden Präludien durch für Streicher geeignete Eigenkompositionen. Dafür musste er nicht mit den Erben Bachs vor Gericht – er machte es einfach. Er remixte Bach. Er mashte ihn, er fledderte die toten Noten und schuf etwas Neues.“³

Fortschöpfungen auf Basis bestehender Werke sind dank neuer Technologien heute auch künstlerischen Laien möglich. Auf Grund übertrieben weitreichender Urheberrechte sind solche schöpferischen Tätigkeiten gleichzeitig jedoch häufig mit deren Verletzung verbunden. Gerade im Bereich von Medienpädagogik und -bildung geraten Lehrende schneller als ihnen lieb ist mit dem Recht in Konflikt, wenn sie die Potentiale der Digitalisierung für einen freieren Zugang zu Wissen tatsächlich realisieren wollen. Zum Glück scheuen viele Lehrende diesen Konflikt nicht. Aber es ist zu befürchten, dass viele kreative Fortschöpfungen *nicht* passieren, weil die Beteiligten rechtliche Konsequenzen fürchten, wenn sie nicht bereits selbst Opfer einer teuren Abmahnung geworden sind. Im Unterschied zu waghalsig berechneten Schätzungen von vermeintlichen Schäden durch „Piraterie“⁴ ist es quasi unmöglich zu erfassen, was nie geschaffene Werke und unterlassene Lernleistungen Wert gewesen wären.

Grund für diese Probleme ist, dass das Urheberrecht in seiner derzeitigen Fassung mit dem Internet in vielerlei Hinsicht nicht kompatibel ist. Und zwar gerade auch für jene, die neue digitale Werkzeuge und soziale Netzwerke medienkompetent verwenden. Denn zum Beispiel Blogs als Werkzeug zur kurzen Kommentierung von längeren Textausschnitten zu verwenden und auf die Originalquellen zu verlinken macht erst aus vereinzelt Blogs die vielzitierte Blogosphäre – eine vergleichsweise neue und in mancher Hinsicht demokratischere Form der Medienöffentlichkeit (Benkler 2006). Genau eine solche Praxis ist aber durch das Zitatrecht nicht gedeckt, weil dabei das Verhältnis zwischen Zitat und eigenem Text – in rechtlicher Hinsicht – zu unausgewogen ist. Der Ruf nach „mehr

² Komponist und Bruder von Joseph Haydn.

³ Vgl. <http://www.malte-welding.com/2012/04/08/mozart-brauchte-kein-copyright> [07.08.2012]

⁴ Vgl. z. B. <https://netzpolitik.org/2014/zerstoeren-raubkopierte-haeuser-europas-kreativindustrie/> [09.04.2018]

Medienkompetenz“ geht somit ins Leere, wenn selbst und in manchen Bereichen gerade die Medienkompetentesten ständig das Urheberrecht verletzen. Mehr noch, mit der massenhaften Verbreitung kostengünstiger aber mächtiger Informationstechnologie sind in den letzten Jahren völlig neue Formen künstlerisch-kreativer Auseinandersetzung mit bestehenden Werken entstanden. Großer Beliebtheit auf YouTube erfreuen sich beispielsweise Videos zu bewusst falsch verstandenen Texten meist fremdsprachiger Songs.⁵ Zu diesen „Misheard Lyrics“ – am ehesten übersetzbar als „missverstandene Texte“ – passende Videos werden mit der Originalmusik unterlegt und mit anderen im Internet geteilt, stellen also eine klare Urheberrechtsverletzung dar.⁶ Noch allgegenwärtiger ist die florierende, sich klassischen Konzepten von Autor- bzw. Urheberschaft entziehende, Praxis kollektiv-kreativer Mem-Kultur wie sie in immer neu abgewandelten, be- oder unvertitelten Bild- und Videozitatzen zum Ausdruck kommt (Seiffert-Brockmann et al. 2017).

Was Meme auszeichnet, ist ihr Charakter als niederschwellige, in Alltagskreativität fußende Volkskultur mit radikal demokratisierter Autorschaft. Eine einzelne Mem-Variante steht nicht für sich alleine, sie bezieht sich auf die Geschichte des Mem und spinnt diese – in der Regel aber nur marginal – fort. Deshalb gibt es de facto auch keinen individuellen Urheber eines Mem; es ist das Ergebnis eines kollektiv-verteilten Prozesses der Schöpfung und Fortschöpfung, im Zuge dessen individuelle Beiträge gerade nicht von der Kunstfreiheit des europäischen Urheberrechts erfasst sind.⁷

Keineswegs folgt aus der Schilderung dieser Probleme ein Plädoyer für die Abschaffung des Urheberrechts. Vieles davon ließe sich mit vergleichsweise kleineren Adaptierungen im EU-Urheberrecht lösen, wie beispielsweise der Einführung einer europaweit einheitlichen Ausnahme nach Vorbild des Fair-Use-Prinzips im US-Copyright.⁸

Bis zu solchen oder ähnlichen Änderungen auf rechtlicher Ebene – und ob es zu solchen kommt, ist alles andere als ausgemacht –, ist damit für eine aufgeklärte Medienpädagogik bis zu einem gewissen Grad die Aufforderung zum gezielt-begrenzten Rechtsbruch verbunden. Statt des medienpädagogisch fragwürdigen Verzichts auf die Nutzung aktueller Ausgangsstoffe und -materialien braucht es rechtliche Grenzgänge und -überschreitungen. Gerade für nicht-kommerzielle Aktivitäten wie Lehre und Lernen liefern dabei paradoxerweise kommerzielle Plattformen Refugien vor Risiken der

⁵ So werden beispielsweise türkische oder englische Musikstücken als „deutsch“ missverstanden, was zu inhaltlich klarerweise völlig anderen und teilweise sehr amüsanten Ergebnissen führt.

⁶ Vgl. zum Beispiel das Zeichentrickvideo zum falsch verstandenen Text von „O Fortuna“ unter <http://www.youtube.com/watch?v=nIwrgAnx6Q8>, letzter Abruf: 10.04.2018

⁷ Im US-Copyright fallen Internet-Meme hingegen in den allermeisten Fällen unter die offene Ausnahme des „Fair Use“, vgl. <https://irights.info/artikel/meme-und-urheberrecht-ohne-fair-use-unversoehnt/27399>

⁸ Vgl. für einen konkreten Vorschlag diesbezüglich: <http://rechtaufremix.org>, letzter Abruf: 10.04.2018

Rechtsdurchsetzung. Im Unterschied zum Urheberrecht, das den keineswegs rechtsfreien Raum des Internets regiert, herrscht auf den großen Plattformen wie YouTube ein anderes Regime, das sich als „Googlerecht“ ganz gut beschreiben lässt.

Ein Blick auf die urheberrechtliche Realverfassung, also nicht das „law in the books“ sondern das „law in action“ liefert noch einmal ein anderes Bild. In manchen Bereichen wie Musik, Film und auch Büchern ist der praktische Zugang zu Inhalten in den letzten zehn Jahren um ein Vielfaches einfacher geworden. Auf YouTube finden sich nicht nur aktuelle Charthits sondern auch Unmengen an alten, längst nicht mehr erhältlichen Songs und Videoclips. Google Books wiederum erlaubt seit Jahren einen ständig wachsenden Corpus an digitalisierten Büchern im Volltext zu durchsuchen und macht auf diese Weise kulturelles Erbe (wieder und breiter) zugänglich.

Nicht ganz so rosig sieht es bei der Veröffentlichung von Werken aus, die unter Verwendung anderer Werke (z. B. Musikstücke) entstanden sind. Vor allem wenn mehrere verschiedene Werke vermengt werden, gibt es kaum legale Möglichkeiten zur Verbreitung. Aber zumindest für Anwendungsfälle wie mit Musik hinterlegte Handyvideos gibt es mittlerweile ebenfalls eine Lösung. In einer digitalen Audio Library ermöglicht es YouTube noch vor dem Hochladen zu überprüfen, ob und wenn ja auf welche Weise bzw. in welchen Regionen ein Song für Videos verwendet werden darf. Das kann dann mit Einschränkungen oder Werbung gekoppelt sein, aber es erspart zumindest die (für Einzelpersonen ohnehin völlig unbezahlbare) Rechteklärung.

Voraussetzung für das Funktionieren von YouTube ist dabei ironischerweise genau das, was auf gesetzlicher Ebene als völlig unrealistisch gilt: ein digitales Werksregister und ein One-Stop-Shop für Rechteklärung. Rechteinhaber, die bei YouTube ihre Inhalte monetarisieren, d. h. mit Werbung versehen, oder auch einfach nur automatisiert sperren lassen möchten, müssen diese dafür im Rahmen von YouTubes „Content-ID-Datenbank“ hinterlegen.⁹ Der Content-ID-Algorithmus prüft in der Folge, ob Inhalte hochgeladen werden, die in der Datenbank verzeichnet sind und ermöglicht so den Rechteinhabern zu entscheiden, wie weiter verfahren werden soll. Bis zu einem gewissen Grad demonstriert YouTube, dass eine Kombination aus Registrierung mit zentraler und bis zu einem gewissen Grad pauschaler Rechteklärung nicht nur praktikabel ist, sondern neue Verdienstmöglichkeiten eröffnen kann. Dank YouTube werden wieder mit Werken Umsätze erzielt, deren herkömmlicher Verwertungszyklus längst abgeschlossen war (Heald 2014).

Aus medienpädagogischer Perspektive erlauben Plattformen wie YouTube damit quasi risikolose Rechtsbrüche, (gerade) auch wenn Content ID keine wirklich gute Lösung für

⁹ Rein rechtlich „müssen“ das die Rechteinhaber nicht. Ihnen stünde auch weiterhin die Option offen, bei Bekanntwerden einer widerrechtlichen Nutzung diese abzumahnen. Diese Vorgehensweise ist allerdings unpraktisch und teuer, ganz abgesehen von fehlenden Monetarisierungsmöglichkeiten.

kompliziertere Remixes und Mashups bietet. Dass diese Freiheiten des „Googlerechts“ nur intransparent, nach den Spielregeln der Plattformbetreiber und quasi „auf Widerruf“ gelten, ist die Schattenseite dieser privatrechtlichen Adressierung eines unzeitgemäßen Urheberrechts (Dobusch 2014a, 2014b). Je nach Verhandlungsstand mit großen Rechteinhabern kommt es deshalb regelmäßig zu Löschwällen mit Sanktionen bis hin zur Sperrung von User-Accounts (Bajde et al. 2015).

Medienpädagogik als digitale Offenheitspraxis

Große und mächtige Plattformbetreiber wie Google sind allerdings nicht die einzigen, privatrechtlich fundierten, Versuche, mit den Unzulänglichkeiten des Urheberrechts im digitalen Zeitalter fertig zu werden. Gerade in der Medienpädagogik ist es ohnehin keine Option, mit der Vermittlung zentraler Kulturtechniken der digitalen Revolution wie dem Teilen in sozialen Netzwerken („sharing“) und dem schöpferischen Weiterverwenden („remixing“) von Inhalten zu warten, bis auch das Urheberrecht diese Praktiken ermöglicht. Zumindest im Kernbereich von Lehr- und Lernunterlagen, der nicht primär auf eine Nutzung zeitgenössisch-popkultureller Inhalte abstellt, sind deshalb offene Urheberrechtslizenzen wie Creative Commons ein Ausweg (vgl. Dobusch 2010).

Ähnlich wie Open-Source-Software-Lizenzen im Softwarebereich basiert Creative Commons zwar auf dem Urheberrecht, wendet es aber bis zu einem gewissen Grad gegen sich selbst: Urheberinnen, die ihre Werke unter eine Creative-Commons-Lizenz stellen, räumen Dritten in standardisierter Art und Weise Rechte ein, die sonst vorbehalten blieben, beispielsweise die nicht-kommerzielle Nutzung und Weiterverbreitung. Im Ergebnis soll mit Hilfe von Creative-Commons-Lizenzen ein möglichst großer Pool – eine Allmende – an alternativ lizenzierten Werken entstehen, die automatisch und ohne teure Rechteabklärung neue Formen der Nutzung (z. B. Teilen in sozialen Netzwerken), Weiterverwendung (z. B. in Form von Memes) und Distribution (z. B. via Tauschbörsen) erlauben. Erst mit dieser rechtlich abgesicherten Offenheit lassen sich digitaltechnologische Potentiale in Bereichen wie formalen Bildungsinstitutionen heben, für die jede Form von (kalkuliert-triviale) Rechtsbruch keine Option ist.

Denn gerade im Bildungsbereich, in dem Lehrende an Schulen und Universitäten in den meisten Fällen keine substantiellen Einkünfte aus den von ihnen erstellten Materialien generieren bzw. nicht auf kommerzielle Verwertung angewiesen sind, gibt es vergleichsweise niedrigere Hürden für offene Lizenzierung. Gleichzeitig ist gerade im Fall von Bildung und Wissenschaft unstrittig, dass möglichst offener Zugang zum gemeinsamen Wissensbestand wünschenswert, ja bis zu einem gewissen Grad Voraussetzung ist. Schulen und Universitäten leben ohnehin immer schon eine Kultur des Teilens. Bildungseinrichtungen dienen wesentlich auch dazu, einen Ort für den Austausch – das Teilen – von Wissen, Erfahrungen und Meinungen, nicht zuletzt aber auch von Lehr- und Lernmaterialien bereitzustellen.

In diesem Sinne erlauben offene Lizenzen diese Kultur des Teilens über die Grenzen der Bildungseinrichtungen hinaus zu verallgemeinern. Wo heute wieder und wieder das Rad neu erfunden, dasselbe Arbeitsblatt und ein ähnlicher Foliensatz neu zusammengestellt wird, könnten Lehrende aus einer digitalen Wissensallmende schöpfen und gleichzeitig ihre Erkenntnisse und Ideen beisteuern. Wissensallmende meint dabei den offenen, freien und gleichen Zugang zu Bildungsmaterialien, um diese zu nutzen, zu übersetzen, anzupassen, zu rekombinieren und mit anderen zu teilen. Im Ergebnis ginge es nicht nur darum, immer wieder Neues zu schaffen, sondern darum, etwas gemeinsam besser zu machen.

Wie groß die damit verbundenen Potentiale sind, demonstriert jene offene Lehr- und Lernressource, die von Lehrenden wie Lernenden wahrscheinlich am intensivsten genutzt wird: die Wikipedia. Entscheidend für das Funktionieren der Wikipedia ist nicht nur die Wiki-Technologie, es ist vor allem auch die Nutzung einer offenen Lizenz. Erst sie ermöglicht, dass die hunderttausenden AutorInnen in der Wikipedia nicht erst untereinander Rechte klären müssen, wenn sie Inhalte weiterentwickeln. Mehr noch, die offene Lizenz der Wikipedia stellt auch sicher, dass das kollaborativ produzierte Wissen dauerhaft und damit nachhaltig offen zugänglich bleibt. Sie erlaubt den Einsatz von Texten, Bildern und Videos außerhalb der Wikipedia selbst, in Blogs, Präsentationen und YouTube-Videos. Vor allem aber hat die offene Verfügbarkeit zu einer Nutzungsexplosion geführt. Waren klassische gedruckte Enzyklopädien mehr ein bildungsbürgerliches und teures Statussymbol, in das kaum je ein Blick geworfen wurde, so nutzen heute nach der ARD-ZDF-Onlinestudie über 93 Prozent der 14–29jährigen zumindest gelegentlich Wikipedia.¹⁰ Von der unerreichten – und zuvor unerreichbaren – Breite und Aktualität an abgedeckten Themen ganz zu schweigen. Auch wenn die Wikipedia mit Problemen wie beispielsweise fehlender Diversität unter den Beitragenden kämpft (Wagner et al. 2015), die Vorzüge überwiegen die Nachteile bei weitem.¹¹

Aus medienpädagogischer Perspektive wird Wikipedia-Kompatibilität damit zum Gradmesser für digitale Bildungspraktiken – bei der Lizenzierung genauso wie bei der Wahl von Dateiformaten, aber auch hinsichtlich inhaltlicher Fragen rund um medienkritische Auseinandersetzung mit Online-Inhalten. Am Beispiel der Wikipedia lässt sich exemplarisch nachvollziehen, dass das Ringen um Wahrheit nicht umsonst ist, nur weil wir nichts mit Sicherheit wissen können (Albert 1991). Denn was Wikipedia ausmacht, ist das Ringen um jedes Detail minutiös nachvollziehbar zu machen. Damit ist zwar auch kein absoluter Schutz vor Manipulation und Falschinformation verbunden. Aber alleine medialen Konsens wie Dissens unmittelbar als unendlichen, sozialen

¹⁰ Vgl. <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/>, letzter Aufruf: 10.04.2018

¹¹ Absatz verändert übernommen aus: Dobusch und Heimstädt (2016).

Konstruktionsprozess erlebbar zu machen, ist ein aus medienpädagogischer Perspektive wertvoller Beitrag.

Ausblick

Dass sich viele innovative und kreativ-schöpferische Praktiken digitaler Mediennutzung in rechtlich prekären Grauzonen – wenn nicht gleich Illegalität – entwickelt haben, ist nicht nur ein Beleg für Reformbedarf im Urheberrecht, es stellt zeitgemäße Medienpädagogik vor beträchtliche Herausforderungen. Bis zu einem gewissen Grad wäre es nämlich geradezu unverantwortlich und lebensfremd, sich in der medienpädagogischen Praxis ausschließlich auf rechtlich völlig unbedenkliche Praktiken zurückzuziehen. Damit verbunden wäre nämlich auch eine Abstinenz gerade im Bereich transformativer Werksnutzung, der typisch für die aktivierende und kollaborative Generativität (Lessig 2008) digitaler Mediennutzungspraktiken ist.

Gleichzeitig ist mit dieser Einsicht aber auch ein Imperativ für medienpädagogische Arbeit verbunden, wo immer möglich selbst digitale Fortschöpfungspraktiken durch entsprechend offene Lizenzierung zu befördern. Erst mit deren Hilfe kann das theoretische Potential digitaler Technologien für eine Verallgemeinerung der für Bildung und Wissenschaft charakteristischen Kultur des Teilens über die Grenzen formaler Bildungs- und Forschungseinrichtungen hinweg realisiert werden. Genau diese digitale Entgrenzung zu befördern ist aber Aufgabe von Medienpädagogik im digitalen Zeitalter.

Literatur

Albert, Hans (1991): *Traktat über kritische Vernunft*. Tübingen: Mohr.

Boyle, James (2008): *The Public Domain: Enclosing the Commons of the Mind*. New Haven: Yale University Press.

Bajde, Domen; Kos Koklic, Mateja & Bajde, Jernej (2015): Back to consumption and production? Prosumers negotiating the WMG lockdown on YouTube. *Journal of Consumer Behaviour*, 4 (5), S. 297-306.

Dobusch, Leonhard (2010): Creative Commons' Privates Urheberrecht: (k)eine Lösung? *Kurswechsel*, 4, S. 37-47.

Dobusch, Leonhard (2014a): Algorithm Regulation #9: YouTube and the Comeback of Copyright Registration. Abgerufen unter: <https://governancexborders.com/2014/10/21/algorithm-regulation-9-youtube-and-the-comeback-of-copyright-registration/> [Stand vom 09-04-2018].

Dobusch, Leonhard (2014b): Algorithm Regulation #10: YouTube as a Transnational Rights Clearing Center. Abgerufen unter: <https://governancexborders.com/2014/12/26/algorithm-regulation-10-youtube-as-a-transnational-rights-clearing-center/> [Stand vom 09-04-2018].

- Dobusch, Leonhard & Heimstädt, Maximilian (2016): Erst Offenheit gibt digitaler Bildung Richtung. *Forum Wissenschaft*, 4, S. 21-25.
- Heald, Paul J. (2014): How Notice-and-Takedown Regimes Create Markets For Music On YouTube: An Empirical Study. *UMKC Law Review*, 83, pp. 313-328.
- Lessig, Lawrence (2008): *Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy*. London: Penguin.
- Seiffert-Brockmann; Jens, Diehl, Trevor & Dobusch, Leonhard (2017): Memes as games: The evolution of a digital discourse online. *New Media & Society*, 10, S. 1-18. DOI: 1461444817735334.
- Wagner, Claudia; Garcia, David; Jadidi, Mohsen & Strohmaier, Markus (2015): It's a Man's Wikipedia? Assessing Gender Inequality in an Online Encyclopedia. *Proceedings of the Ninth International AAAI Conference on Web and Social Media*, S. 454-463.