

BAUSTEIN 4: MEDIEN-AG – GANZTAGSANGEBOTE – „FREIZEIT“

4.1 GRUNDSÄTZE	2
4.2 AUSSERUNTERRICHTLICHE NUTZUNG DER DIGITALEN MEDIEN	2
4.3 MEDIEN-AG – PROJEKTARBEIT – HAUSAUFGABENBETREUUNG	5
4.4 INTERNETCAFÉS – LAN-PARTYS	7

4.1 GRUNDSÄTZE

Die digitalen Medien spielen für den Schulalltag eine immer größere Rolle. Die Zunahme der Ganztagschulen und des damit einhergehenden offenen Unterrichts bieten viele Möglichkeiten der Einbindung an. Internetcafés entstehen und die Schülerinnen und Schüler nutzen die schulische **IT-Infrastruktur**.

Da häufig der Umgang mit Handy, Computer und Internet nur unzureichend reflektiert wird, fördern die Schulen im Rahmen ihres Bildungs- und Erziehungsauftrags die Medienkompetenz und vermitteln den Schülerinnen und Schülern einen

kritischen und altersgerechten Zugang.

Hierfür ist wichtig, dass Schulleitung und Lehrkräfte mit den rechtlichen Rahmenbedingungen im außerschulischen Bereich vertraut sind. Trotz der Chancen, die digitale Medien bieten, ergeben sich auch ganz neue Gefahrenquellen. So ist es trotz aktueller Filterprogramme möglich, dass jugendgefährdende Inhalte innerhalb der Schule auf die Schülerinnen und Schüler einwirken. Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit den Problempunkten und erörtert, was Schulleitung und Lehrkräfte beachten müssen.

4.2 AUSSERUNTERRICHTLICHE NUTZUNG DER DIGITALEN MEDIEN

Während der Hausaufgabenbetreuung sollen die Schülerinnen und Schüler im Fach Deutsch das Leben von Johann Wolfgang von Goethe und seine Werke zusammenstellen. Lehrer A möchte einige Unterrichtsmaterialien für die Schülerinnen und Schüler in das Intranet stellen, wo sie mit einem Passwort Zugang haben. Ist dies zulässig?

A. Sachinformation

Verwendung fremder und urheberrechtlich relevanter Inhalte in der Hausaufgabenbetreuung oder für die Hausaufgaben

In der Hausaufgabenbetreuung und zu Hause gelten andere Bedingungen als im Unterricht. So haben Lehrkräfte keine Aufsichtspflicht über die Schülerinnen und Schüler, die zu Hause ihre Hausaufgaben machen. Dennoch sind ihre Pflichten zum rechtskonformen Handeln damit nicht erschöpft. Eine Lehrkraft muss beachten, ob sie den Schülerinnen und Schülern urheberrechtlich relevante Materialien in digitaler Form zugänglich machen darf. Soll während der Hausaufgaben im Internet recherchiert werden, eröffnet sie damit eine Gefahrenquelle. Sie hat dafür Sorge zu tragen, dass Kinder und Jugendliche durch ihre Aufgabe nicht in Gefahr geraten. Möchte eine Lehrkraft ihren Schülerinnen und Schülern auch außerhalb des Unterrichts Materialien zur Verfügung stellen, hat sie urheberrechtliche Vorgaben zu beachten. Es bestehen für den Bildungsbereich im Urheberrecht besondere Ausnah-

men, in denen das Nutzen, Kopieren, Vervielfältigen und Zugänglichmachen fremder Werke innerhalb bestimmter rechtlicher Grenzen zulässig ist (siehe §§ 44a ff. UrhG). Darüber hinaus können Lehrkräfte gemeinfreie Materialien verwenden, sofern sie sich nicht selbst erstellter Materialien bedienen. Einzelheiten hierzu sind im Baustein 3, insbesondere in den Unterkapiteln 3.3 – 3.6, nachzulesen.

Öffentliche Zugänglichmachung von Unterrichtsmaterialien außerhalb des Unterrichts

Wie in dem Unterkapitel 3.6 erörtert, ist die öffentliche Zugänglichmachung von Unterrichtsmaterialien außerhalb des Unterrichts umstritten. Die Vorschrift spricht ganz eindeutig von dem Zugänglichmachen **im** Unterricht **innerhalb** der Bildungseinrichtung. Das könnte bei einer engen Wortauslegung bedeuten, dass die öffentliche Zugänglichmachung von Werken nur während des Unterrichts innerhalb der Bildungseinrichtung erlaubt ist. Diese Auslegung läuft dem Sinn und Zweck der

Vorschrift, nämlich der Ermöglichung der sinnvollen **Einbeziehung digitaler Medien in die Unterrichtsgestaltung**, zuwider (Ulrich Sieber, Urheberrecht für Bildung und Wissenschaft – die Anforderungen eines modernen Unterrichts S. 158) und wird auch von der herrschenden Meinung (Ulrich Sieber, aaO) nicht vertreten. Dennoch fehlt bis heute ein höchstrichterliches Urteil, so dass eine letzte Unsicherheit bleibt.

Entscheidet sich eine Lehrkraft, Inhalte trotzdem in der Hausaufgabenbetreuung oder für die Lösung von Aufgaben zu Hause – beispielsweise durch das Schulintranet oder in Form einer digitalen Kopie bei einer Notebookklasse – öffentlich zugänglich zu machen, sollte sie folgendes beachten:

- Die bereitgestellten Materialien müssen zweckgebunden sein und dürfen nur für einen abgegrenzten Kreis von Unterrichtsteilnehmern zugänglich sein. Sie muss daher mit Hilfe eines Passworts sicherstellen, dass nur Schülerinnen und Schüler des Klassenverbands die Möglichkeit haben, auf die Inhalte zuzugreifen.
- Schulbücher dürfen nach § 52 a UrhG nicht in das Schulintranet aufgenommen werden – auch nicht teilweise.
- Darüber hinaus sind auch Filme nur begrenzt verwertbar.

Verwendung des Internets während der Hausaufgabenbetreuung

Ist eine Recherche im Internet während der Hausaufgabenbetreuung gestattet, sollte stets beachtet werden, dass dies eine Verlockung für die Schülerinnen und Schüler dahingehend bedeutet, **private E-Mails** abzurufen, sich in **Chatrooms** auf zu halten, vielleicht sogar jugendgefährdende Spiele oder rechtswidrige Inhalte herunter zu laden. Das Internet eröffnet viele Gefahrenquellen, in die ein Schüler – nicht unbedingt absichtlich – geraten kann. Lehrkräfte unterliegen in dieser Situation besonderen **Aufsichtspflichten**. Eine ständige Überwachung der Schülerinnen und Schüler ist unmöglich und im heutigen modernen Unterricht im Hinblick auf das Fernmeldegeheimnis, aber auch hinsichtlich einer Erziehung zur Selbstständigkeit und Selbst-

verantwortung, nicht erstrebenswert. Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler anzuregen und möglichst frühzeitig zu befähigen, selbst Gefahren zu erkennen und aktiv zu deren Verhütung beizutragen (Dr. Hellmuth Amberg: Aufsichtspflicht und Haftung des Lehrers, S. 5).

Um das Surfverhalten der Schülerinnen und Schüler dennoch nicht ausufern zu lassen, sollten die Computerplätze so angeordnet werden, dass die Lehrkräfte von ihrem Platz aus die Bildschirme einsehen können. Ist dies unmöglich, muss die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler zumindest stichprobenartig kontrollieren. Außerdem besteht die Möglichkeit, mit Hilfe des Monitorings Inhalte auf den PCs der Schülerinnen und Schüler vom Lehrer-PC aus einzusehen. Hier sind selbstverständlich das Alter der Schülerinnen und Schüler und ihr bisheriges Surfverhalten zu beachten. Erlaubt die Nutzungsordnung der Schule die private Nutzung des Internets, darf das Internetverhalten des Einzelnen nicht aufgezeichnet und abgespeichert werden (Näheres hierzu siehe Musternutzungsordnung „**IKT-Nutzung in Schulen**“ des Landesbeauftragten für den Datenschutz Rheinland-Pfalz). Das bedeutet, dass auch der Verlauf der aufgerufenen Internetseiten, der im Browser nach zu verfolgen ist, nur anonym und nicht hinsichtlich der einzelnen Schülerinnen und Schüler überprüft werden darf. **Die Privatsphäre und das Fernmeldegeheimnis der Schülerinnen und Schüler** sind immer zu beachten. Näheres hierzu ist im Unterkapitel 3.9 zu lesen.

Rechtevergabe

Ein in diesem Zusammenhang wichtiger Aspekt ist das Konzept der Rechtevergabe. Hiervon hängt ab, welche Ressourcen ein Benutzer nutzen darf. Zu diesem Zweck werden Regeln für die administrative Zugriffskontrolle benötigt, nach denen entschieden wird, ob und wie Benutzer Programme verwenden dürfen. Es wird festgelegt, welche Benutzer welche Dateien und Verzeichnisse lesen, schreiben, ändern oder ausführen dürfen. Dies ist notwendig, um zu verhindern, dass beispielsweise Schülerinnen und Schüler versehentlich Programme auf dem Schulserver löschen. Die Rechte werden in einer zentralen Datenbank abgelegt.

Es gibt drei Kategorien von Rechten, die man in der Datenbank vergeben kann:

Dateisystem-Rechte

Diese regeln, welche Aktionen mit einer Datei oder einem Ordner zulässig sind (wie z.B. Löschen, Erstellen, Umbenennen usw.).

Eigenschaftsrechte

Das Eigenschaftsrecht ist die Befugnis, in der zentralen Datenbank z.B. neue Benutzer anzulegen oder Passwörter zu ändern. Dieses Recht erhält nur der Administrator der Datenbank.

Objektrechte

Rechte, die sich direkt auf ein Objekt beziehen,

bezeichnet man als Objektrechte. Objekte sind beispielsweise Geräte wie der Netzwerkdrucker oder eine Arbeitsstation. Sie dienen organisatorischen und administrativen Zwecken und sind ebenfalls nur vom Administrator zu verwalten.

Wie in jedem Netzwerk besteht auch in der Schule die größte Gefahr für die Sicherheit durch den Identitätsmissbrauch. Der Nachweis der eigenen Identität (= Authentisierung) erfolgt in der Regel durch ein Passwort. Allen zugangsberechtigten Benutzern sollte klargemacht werden, dass das Passwort nicht in falsche Hände geraten darf. Zur sicheren Verwendung des Passworts siehe Unterkapitel 2.2.

B. Gesetze und Vorschriften

Art. 10 Grundgesetz (GG) - Fernmeldegeheimnis
§§ 44a ff. Urheberrechtsgesetz (UrhG) – Schranken des Urheberrechts
§ 52a UrhG – Öffentliche Zugänglichmachung für Unterricht und Forschung

C. Quellen

Ulrich Sieber/Thomas Hoeren (Hrsg.): Urheberrecht für Bildung und Wissenschaft. Anforderungen an das Zweite Gesetz zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft. Bonn 2005 (Beiträge zur Hochschulpolitik 2/2005).

Abrufbar unter <http://www.hrk.de/de/download/dateien/HRK - Reader Urheberrecht 2005.pdf>

Hellmuth Amberg: Aufsichtspflicht und Haftung des Lehrers. Bundesverband der Unfallversicherungsträger der öffentlichen Hand (BAGUV) 1983.

Abrufbar unter www.arge-hamburger-schullandheime.de (unter „Download“)

D. Links

http://www.lehrerfreund.de/in/schule/1s/3546/	Artikel zur Aufsichtspflicht an Schulen
http://www.datenschutz.rlp.de/ (unter „Jugend“, „Schule“, „Musternutzungsordnungen“)	Musternutzungsordnungen des LfD für Informations- und Kommunikationstechnik an der Schule

E. Fallbeispiel

Fall:

Lehrer A besucht während einer Klassenfahrt mit seiner Klasse ein Internetcafé. Er erkundigt sich bei dem Betreiber, ob dieser auch die aktuellen Filterprogramme verwendet und lässt nach einer kurzen Einführung, in der er auf Gefahrenquellen im Internet hinweist, seine Schülerinnen und Schüler unbeaufsichtigt im Internet surfen. Ist dieses Verhalten zulässig?

Lösung:

Nein! Lehrer A muss trotz der aktuellen Filtersoftware die Schülerinnen und Schüler wenigstens stichprobenartig überwachen. Ruft ein Schüler jugendgefährdende Inhalte auf, kann neben der Haftung des Internetbetreibers eine Haftung des Lehrers wegen Unterlassens seiner Aufsichtspflicht gem. §§ 23 oder 24 JMStV in Betracht kommen, da er jugendgefährdende Inhalte zugänglich gemacht hat.

4.3 MEDIEN-AG – PROJEKTARBEIT – HAUSAUFGABENBETREUUNG

Lehrer A möchte an den Projekttagen mit seinen Schülerinnen und Schülern ein Video drehen, in dem ein Lied eines Popstars umgesetzt wird. Ein Video zu diesem Lied existiert bereits, das englischsprachige Drehbuch hierfür hat er im Internet ausfindig gemacht. Den Rest (Übersetzung des Drehbuchs ins Deutsche, Regie, Kamera, Schnitt und Schauspiel) sollen die Schülerinnen und Schüler selbst gestalten. Welche rechtlichen Rahmenbedingungen muss A beachten?

A. Sachinformation

Um Schülerinnen und Schüler für die digitalen Medien zu sensibilisieren und sie auf pädagogisch sinnvolle Weise an diese heranzuführen, bieten sich Arbeitsgemeinschaften oder Projekttag an. Sie fördern nicht nur die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler (z.B. Projekte wie „**Pausenradio**“ oder „**Ohrenspitzer**“), sondern fördern auch fächerübergreifendes Lernen. So ist es möglich, die Vermittlung von technischem Verständnis mit wissenschaftlichen Themen zu verbinden. Darüber hinaus kann spielerisch auf Gefahrenquellen im Internet hingewiesen werden (z.B. bietet das Lehrmodul „**Chatten ohne Risiko**“ von **jugendschutz.net** Projekte an, in denen vermittelt wird, welche Daten unbedenklich in Chatrooms hinterlassen werden

können und welche nicht).

Selbstverständlich muss die Lehrkraft in solchen Arbeitsgemeinschaften gewisse rechtliche Vorgaben beachten. Sie darf keine urheberrechtlich relevanten Materialien verwenden, solange sie hierfür nicht die Einwilligung der Urheber oder der Leistungsschutzberechtigten erhalten und eine eventuell anfallende Vergütung gezahlt hat. Möchte eine Lehrkraft die Werke ihrer Schülerinnen und Schüler verwenden, sollte sie deren Einwilligung einholen, bei Schülerinnen und Schülern unter 18 Jahren ist ebenfalls die Einwilligung der Eltern notwendig.

Möchte Lehrer A wie im Einstiegsfall also ein Dreh-

buch aus dem Internet verwenden, muss er zunächst Kontakt zu dem Rechteinhaber aufnehmen und sein Einverständnis einholen. Der Umstand, dass es in das Internet gestellt wurde, berechtigt nicht automatisch dazu, es zu verwenden. Darüber hinaus haben die Darsteller an dem bereits existierenden Video eventuell Verwertungsrechte. Außerdem ist der Popstar Leistungsschutzberechtigter an dem Lied, d.h. Inhaber eines Verwertungsrechts, das dem Interpreten erwächst. Lehrer A ist zu empfehlen, das Drehbuch durch die Schülerinnen und Schüler selbst schreiben zu lassen.

Bezüglich des umzusetzenden Songs sollte er sich mit der GEMA in Verbindung setzen, denn je nachdem, wem das Video zugänglich gemacht werden soll, müssen so genannte Aufführungsrechte erworben werden. Wird das Video nach seiner erzieherischen Zweckbestimmung lediglich einem begrenzten Kreis von Personen zugänglich gemacht, dient die Vorführung keinem Erwerbszweck und erhalten die Schülerinnen und Schüler als die ausübenden Künstler keine Vergütung, so müssen die Aufführungsrechte nicht erworben werden. Soll das Video kommerziell verwertet werden oder wird es, z.B. über die Veröffentlichung auf der Schulhomepage, einem unbegrenzten Personenkreis zugänglich gemacht, ist der Erwerb der Aufführungsrechte bei

der GEMA erforderlich. Näheres siehe Baustein 3.

Außerdem darf eine Lehrkraft nicht außer Acht lassen, dass bei Arbeiten und Recherchen im Internet die Schülerinnen und Schüler immer auch Gefahren ausgesetzt sind – trotz aktueller Filtersoftware. Hier besteht eine besondere Aufsichtspflicht, je nach Alter und Reifezustand der Schülerinnen und Schüler. Selbst wenn eine Lehrkraft mit volljährigen Schülerinnen und Schülern arbeitet, ist der Reifezustand zu beachten, da auch von den Schülerinnen und Schülern selbst Gefahren ausgehen können. Sei es, weil sie rechtswidrige Inhalte an Minderjährige weiterleiten oder weil sie technisch versiert und in der Lage sind, Jugendfilterprogramme außer Kraft zu setzen. Näheres zu den Aufsichtspflichten der Lehrkräfte siehe Unterkapitel 3.10.

Es wird empfohlen, die Schülerinnen und Schüler anzuregen, kreativ zu werden und Bilder, Texte und Filme selber herzustellen. Es gibt inzwischen viele Projekte und Konzepte, in denen Schülerinnen und Schüler eigene Podcasts produzieren oder sogar eigene Filme entwerfen. Eine umfangreiche Plattform finden Lehrkräfte z.B. auf den Internetseiten **www.lehrer-online.de** oder **www.mediaculture-online.de**.

B. Links

http://lmz.rlp.de/medienbildung/ohrenspitzer.html	Seite des Projekts Ohrenspitzer, LandesMedienZentrum Rheinland-Pfalz
http://www.chatten-ohne-risiko.de	Informationen über Gefahren und sicheres Verhalten im Internet von jugendschutz.net und der LFK Baden-Württemberg
http://www.lehrer-online.de http://www.4teachers.de/ http://www.mediaculture-online.de etc.	Plattformen im Internet, die sich gezielt an Lehrkräfte und den Unterricht mit digitalen Medien richten

4.4 INTERNETCAFÉS – LAN-PARTYS

Die Schülerinnen und Schüler der 8. Klasse der Schule XY möchten eine LAN-Party veranstalten. Dafür ist vorgesehen, die Pausenhalle der Schule für ein Wochenende zu nutzen. Für die Vernetzung der eigenen Computer sorgen die Schülerinnen und Schüler selbst. Außerdem möchten sie eine Auswahl an Spielen mitbringen. Darunter auch einige, die erst ab 16 Jahren freigegeben sind. Die Schülerinnen und Schüler versichern, diese Spiele seien harmlos. Lehrer A ist begeistert und wendet sich mit dem Projekt an die Schulleitung. Er bietet sich als Aufsichtsperson für den Samstag an und erklärt, am Sonntag würde ein technisch versierter 19-jähriger Schüler der Oberstufe die Aufsicht übernehmen. Die Schulleitung hat jedoch Bedenken gegenüber diesem Vorhaben und möchte wissen, welche rechtlichen Grundlagen zu beachten sind.

A. Sachinformation

Immer mehr Kinder und Jugendliche treffen sich in Internetcafés, chatten oder gehen zu so genannten LAN-Partys. **LAN** bedeutet „**Local Area Network**“ und steht für das Computerspielen mehrerer Jugendlicher in einem lokal begrenzten Computernetzwerk. LAN-Partys finden mal privat, mal öffentlich, zu Hause oder in extra angemieteten Räumen und inzwischen auch in Schulen statt.

Im Folgenden sollen nicht nur die gesetzlichen Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes in Bezug auf schulinterne Internetcafés und LAN-Partys erörtert werden, sondern auch weitergehende Themen wie Aufsichtspflicht, Aufenthalt von Jugendlichen bei öffentlichen Veranstaltungen sowie der Umgang mit dem Urheberrecht.

Schulische Internetcafés

In schulischen Internetcafés können Schülerinnen und Schüler ihre E-Mails abrufen, chatten oder im Internet recherchieren. Inzwischen tritt mancherorts in den Vordergrund, dass die Schülerinnen und Schüler die vernetzten Rechner nutzen, um mit anderen Schülerinnen und Schülern Computerspiele zu spielen. Selbst wenn die PCs untereinander nicht vernetzt sind, besteht die Möglichkeit des gemeinsamen Spielens in Form eines Onlinespiels. Hier können mehrere Teilnehmer auf verschiedenen **Spieler-Plattformen** zusammen spielen. Da unkontrollierte Computerspiele bei Kindern und Jugendlichen immer mehr in den Fokus der Öffentlichkeit geraten, müssen sich auch Schulen der Problematik stellen. In diesem Zusammenhang wird die Frage diskutiert,

ob sich die **Vorschriften für Spielhallen** auf Internetcafés anwenden lassen (bejahend: OVG Berlin, Az: OVG 1 S 67/02). Spielhallen benötigen für ihren Betrieb insbesondere eine behördliche Erlaubnis, § 33i Abs. 1 GewO.

Bei schulischen Internetcafés spielen Gewinnerzielungsabsicht oder andere kommerzielle Interessen keine Rolle. Selbst wenn von den Schülerinnen und Schülern ein Unkostenbeitrag für die Internetnutzung verlangt würde, läge kein kommerzielles Interesse vor, soweit kein Gewinn erzielt oder beabsichtigt ist. Dementsprechend sind die Regeln für Spielhallen nicht auf das schulische Internetcafé anzuwenden.

Ein größeres und bisher noch nicht abschließend geklärtes Problem ergibt sich unter Jugendschutzaspekten nach dem § 6 JuSchG. Danach ist generell die Anwesenheit Jugendlicher in Spielhallen oder **ähnlichen vorwiegend dem Spielbetrieb dienenden** Räumen verboten. Dies gilt, wenn die aufgestellten Rechner der Öffentlichkeit zugänglich sind und von einer unbestimmten Anzahl von Personen erreicht werden können. Bei Internetcafés in Schulen könnte argumentiert werden, das Café richte sich gerade nicht an eine unbestimmte Anzahl von Personen, sondern nur an die begrenzte Zahl der Schülerinnen und Schüler, die diese Schule besuchen. So wäre die Öffentlichkeit ausgeschlossen. Außerdem sollte die Schule darauf achten, dass die vernetzten Computerspiele nicht derartig in den Vordergrund treten, dass sie die Atmosphäre im Internetcafé bestimmen. Das Internetcafé sollte den Jugendlichen

Raum für Projektarbeiten bieten und der Recherche dienen. Unter der Aufsicht von Lehrkräften sollte ein verantwortungsvoller Umgang mit den digitalen Medien vermittelt werden.

LAN-Partys

Jugendschutzgesetz

LAN-Partys können mehrere Stunden oder sogar Tage dauern. Eine spezielle Regelung über die zeitliche Begrenzung existiert im JuSchG nicht. Das Spielhallenverbot nach § 6 JuSchG greift nicht, da es sich bei schulinternen LAN-Partys nicht um **vorwiegend dem Spielbetrieb dienende Räume** handeln wird. § 7 JuSchG, der sich mit öffentlichen Veranstaltungen, von denen eine Gefährdung für das körperliche und seelische Wohl von Kindern oder Jugendlichen ausgeht, befasst, wird auch nicht in Frage kommen, da es sich in der Regel um keine **öffentliche**, sondern vielmehr um eine **schulinterne** Veranstaltung handelt, an der nur ein begrenzter, vorher feststehender Personenkreis teilnimmt. Da nach derzeitiger Erkenntnis keine Urteile oder Fallbeispiele über eine zeitliche Begrenzung existieren, sollte im obigen Fall bei minderjährigen Schülerinnen und Schülern sicherheitshalber immer **das schriftliche Einverständnis der Eltern** eingeholt werden.

Nach §12 JuSchG dürfen bei LAN-Partys nur solche Computerspiele gespielt werden, die im Rahmen der freiwilligen Selbstkontrolle für die Altersstufe der Teilnehmenden freigegeben und gekennzeichnet worden sind. Näheres über das Kontrollverfahren der USK siehe im Unterkapitel 3.10.

Im oben genannten Fall muss die Schule daher dafür Sorge tragen, dass bei einer LAN-Party, bei der Spiele beispielsweise mit einer **Altersfreigabe** „ab 16“ gespielt werden, alle Spieler mindestens 16 Jahre alt sind. Dies wird bei einer 8. Klasse wohl nicht der Fall sein. Es ist daher vorab mit den Schülerinnen und Schülern zu klären, dass Spiele „ab 16“ nicht zur Party zugelassen werden, sondern dass nur **altersentsprechende Computerspiele** gespielt werden. Darüber hinaus dürfen natürlich keine indizierten Computerspiele gespielt werden. Dies gilt unabhängig von dem jeweiligen Einverständnis

der Eltern. Noch nicht gekennzeichnete oder ausländische Spiele, bei denen nicht klar ist, ob und inwieweit sie jugendgefährdend sind, sollten behandelt werden wie indizierte Computerspiele. Des Weiteren ist zu beachten, dass es verschiedene Fassungen („Patches“ oder „Add-ons“) eines Spieles gibt, die den gleichen Namen tragen. Es kann sein, dass die Urversion harmloser ist als die Nachfolgeversion. Eine persönliche Kontrolle der Spiele ist daher immer notwendig.

Urheberrecht

Selbstverständlich dürfen die Schülerinnen und Schüler keine Raubkopien der Spiele verwenden. Insoweit ist darauf zu achten, dass nur **lizenzierte Originalspiele** mitgebracht werden. Die Lehrkräfte sollten sich die CD/DVD zeigen lassen. Wenn ein Spiel auf dem Computer fest installiert ist, ist es sinnvoll, eine Erklärung von den Schülerinnen und Schülern und den Eltern unterschreiben zu lassen, in der versichert wird, dass keine illegale Software bei der LAN-Party benutzt wird (näheres zum UrhG siehe Baustein 3).

Aufsichtspflicht

Ein wichtiger Gesichtspunkt ist ebenfalls die Aufsicht während der LAN-Party. Findet sie in den Räumen der Schule statt und ist sie von Lehrkräften und Schülerinnen und Schülern initiiert, ergeben sich für die Lehrkräfte die gleichen **Kontroll- und Fürsorgepflichten** wie während des Unterrichts. Nicht nur die Schülerinnen und Schüler müssen beaufsichtigt werden, die Aufsichtspersonen haben auch die Spiele nach jugendgefährdenden Inhalten zu kontrollieren. Darüber hinaus besteht die Gefahr, dass neben dem Spielen auch Originale illegal von einem Computer zum anderen kopiert werden oder dass andere illegale Daten ausgetauscht werden. Es gehört ebenfalls zur Aufsichtspflicht des Lehrers, bei der **Delegation der Aufsichtspflicht** die in Frage kommenden Personen sorgfältig auszuwählen. Auch die Übertragung der Aufsichtspflicht auf andere Personen wie beispielsweise Eltern unterliegt gewissen Anforderungen. Es muss sichergestellt werden, dass die aufsichtsführenden Personen die bestehenden Gefahren der digitalen Medien kennen und dass eine genaue Einweisung erfolgt. Sie

müssen sowohl zuverlässig sein, als auch kompetent im Umgang mit den digitalen Medien. Hinsichtlich der Beauftragung von Schülerinnen und Schülern ist zu beachten, dass der 19jährige Schüler im obigen

Fall allenfalls die Aufsicht des Lehrers am Samstag ergänzen sollte. Für den Sonntag sollte eine andere Aufsicht gesucht werden. Näheres zur Aufsichtspflicht siehe im Unterkapitel 3.9.

B. Gesetze und Vorschriften

§ 33i Gewerbeordnung (GewO) – Spielhallen und ähnliche Unternehmen

§ 6 Jugendschutzgesetz (JuSchG) - Spielhallen, Glücksspiele

§ 7 JuSchG - Jugendgefährdende Veranstaltungen und Betriebe

§12 JuSchG - Bildträger mit Filmen oder Spielen

Verwaltungsvorschrift „Aufsicht in Schulen“ des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung vom 04. Juni 1999 (Amtsblatt S. 328)

C. Quellen

Zur Anwendung der Vorschriften für Spielhallen auf Internetcafés: OVG Berlin Az: OVG 1 S 67/02. In: Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht (ZUM) 3/2003. S. 250 – 252.

D. Links

http://www.lehrer-online.de/recht.php (unter „Themen“, dann im Abschnitt „Internetnutzung und Recht“ unter „Aufsichtspflicht“)	Beispielfälle und weiterführende Informationen zur Aufsichtspflicht bei der Einrichtung und dem Betrieb eines schulischen Internetzugangs mit der Möglichkeit zur privaten Nutzung
http://www.usk.de/	Internetpräsenz der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) mit Erläuterungen zu den deutschen Alterskennzeichen sowie einer Prüfdatenbank mit Informationen zu geprüften Spielen
http://www.spieleratgeber-nrw.de/	Pädagogischer Ratgeber zu Computer- und Konsolenspielen des ComputerProjekt Köln e.V.
http://www.lehrer-online.de/lanparty-copy.php	Handbuch „LAN-Party an Schulen“ von Schulen ans Netz mit Materialien, Tipps und Hinweisen zur Vorbereitung und Durchführung einer LAN-Party an der Schule

E. Fallbeispiel

Fall:

Die Mädchen der Klasse 7 der XY-Schule möchten eine Mädchen-LAN-Party veranstalten. Sie soll an einem Wochenende in den Räumen der Schule stattfinden. Die Mädchen wollen von Samstag auf Sonntag übernachten. Klassenlehrerin A stimmt zu. Was muss sie beachten?

Lösung:

Lehrerin A muss dafür Sorge tragen, dass das Urheberrecht nicht durch Raubkopien verletzt wird und dass die Schülerinnen nur Spiele spielen, die für ihr Alter geeignet und freigegeben sind.

Ist ein Internetzugang möglich, ist weiterhin zu kontrollieren, in welchen Chatrooms die Schülerinnen sich unterhalten und ob es sich um einen moderierten Chat handelt. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Unterkapitel 5.2.