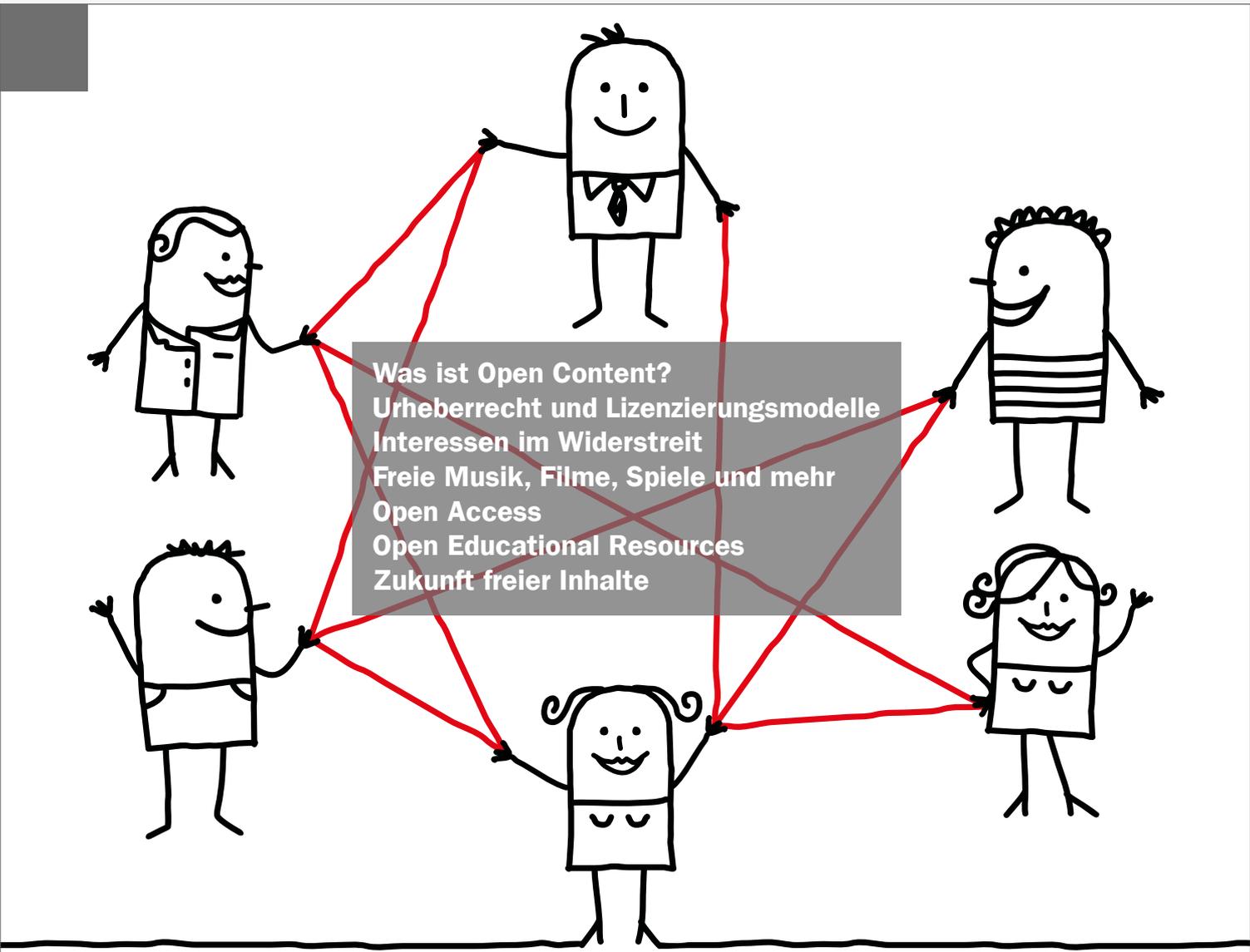
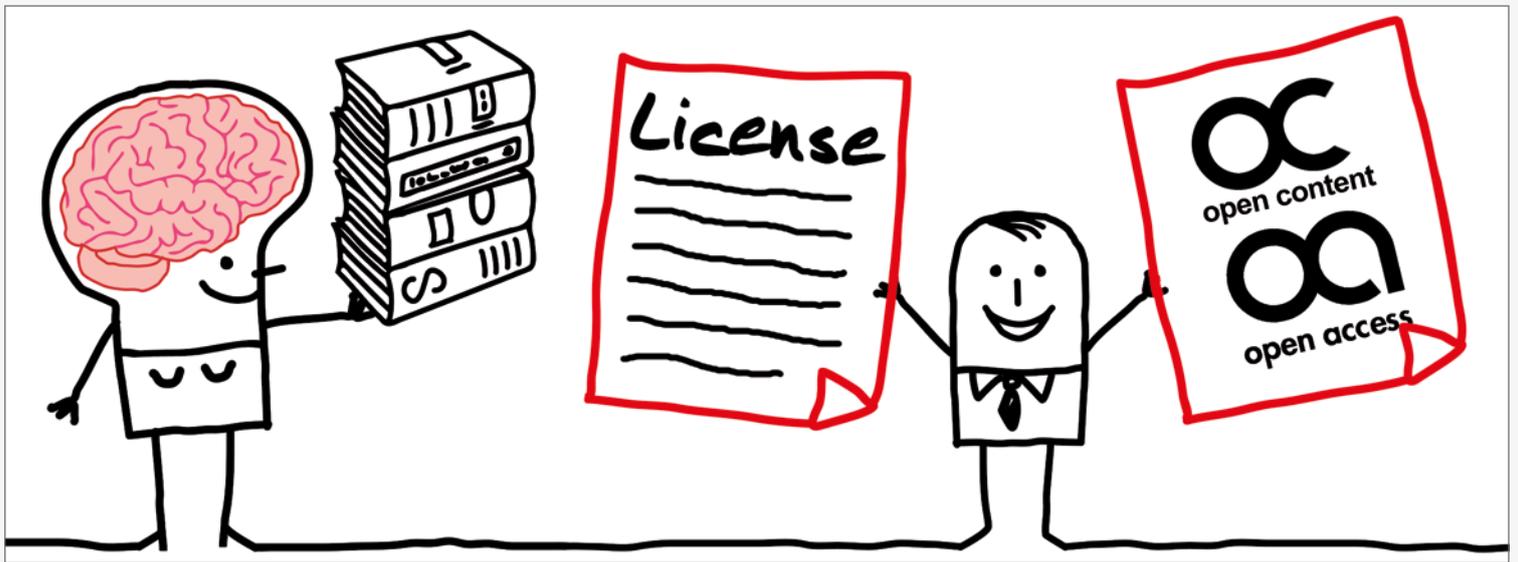


IM BLICKPUNKT: Open Content





Open Content

Wissen, Information und Unterhaltung sind im Internet in großer Vielfalt zu finden. Literatur, Forschungsergebnisse, aktuelle Musik, Filme, Bilder und Videos sind oft nur einen Mausklick entfernt; per Kopie oder Download kann das Material einfach auf dem eigenen Rechner landen. Im Prinzip könnten sich Wissenschaftler des Wissens ihrer Vorgänger bedienen und Lehrende sich ihr Unterrichtsmaterial aus dem Internet besorgen, Cineasten sich ihr eigenes digitales Filmarchiv zu Hause einrichten und Musikliebhaber ihre wachsende Musiksammlung pflegen.

Wie frei verfügbar sind Musik, Filme, Bilder, Videos, Texte oder Forschungsergebnisse aber tatsächlich? Wann ist ein Werk urheberrechtlich geschützt und wann ist eine freie Verwendung möglich? Welche gesetzlichen Regelungen gibt es? Freie Inhalte – „Open Content“ – finden immer mehr Verbreitung, vor allem in Wissenschaft und Bildung. Zahlreiche Initiativen und öffentliche Institutionen, aber auch Einzelpersonen stellen Texte, Filme oder Fotos einer breiten Öffentlichkeit zur Verfügung. Grundsätzlich sind online wie offline verfügbare Werke aber erst einmal das Eigentum derer, die sie erschaffen oder die Rechte daran besitzen. Sie bestimmen deshalb auch über deren weitere Verwendung.

Beispiel Wikipedia

Wikipedia ist eine der größten Sammlungen von Open Content-Inhalten. Alle Beiträge sind frei; die Inhalte der im Januar 2001 gegründeten Internetenzyklopädie stehen unter der GNU-Lizenz für freie Dokumentation und seit 2009 auch unter der Lizenz Creative Commons. Dies bedeutet, dass sie kopiert, zitiert und bearbeitet werden dürfen. Hierfür muss der Name des Autors oder Rechteinhabers genannt werden, und das neu entstandene bearbeitete Werk darf nur unter den gleichen Bedingungen (Lizenzen) weitergegeben werden. Andere große Open Content-Sammlungen sind etwa die Open Content Alliance (www.opencontentalliance.org) oder das Online-Angebot OpenStreetMap – Deutschland (www.openstreetmap.de).

IM BLICKPUNKT: Open Content erläutert die Unterschiede zwischen urheberrechtlich geschützten und zur Nutzung freigegebenen Inhalten sowie die verschiedenen Arten der Lizenzierung und gibt Surftipps zu beispielhaften Initiativen und Projekten.

Was ist Open Content?

Was genau bezeichnet der englische Begriff Open Content? Übersetzt heißt er „freie Inhalte“ und wird bei Wikipedia definiert als „Inhalte, deren kostenlose Nutzung und Weiterverbreitung urheberrechtlich erlaubt ist. Dies kann nach Ablauf von gesetzlichen Schutzfristen zutreffen, so dass ursprünglich geschützte Werke als gemeinfrei gelten. Alternativ werden Inhalte als frei bezeichnet, wenn der Urheber oder Inhaber der vollumfänglichen Nutzungsrechte ein Werk unter eine freie Lizenz gestellt hat.“ Hinzu kommt häufig die Erlaubnis zur Veränderung der Open Content-Werke. Freie Inhalte sind somit das Gegenstück zu Werken, bei denen der „Schutz des geistigen Eigentums, insbesondere das Urheberrecht, der Verbreitung des Werks enge Grenzen auferlegt“. Hinter Open Content steht der Gedanke, dass eine eingeschränkte Verbreitung von Gütern, die immateriell sind, den ungehinderten Austausch von Wissen und Ideen verhindert. Doch Wissen und Information werden nur verbessert und weiterentwickelt, wenn der Zugang und ihre Nutzung gewährleistet sind. „Wissen [wird], anders als andere Güter, im Gebrauch nicht verbraucht“ (Rainer Kuhlen, Informationswissenschaftler). Aus diesem Grund gibt es Open Content.

Die Verwendung von Open Content setzt die Kenntnis der Nutzungsbedingungen voraus. Zwar gibt es große Sammlungen von Texten, Daten, Ton- und Bildmaterial, die zu den freien Inhalten zählen. Der Umgang mit ihnen ist jedoch nicht bei allen gleich, sondern wird über Lizenzen gesteuert. Diese räumen jedem einfache Nutzungsrechte ein, der die Lizenzbestimmungen akzeptiert. So ist es generell erlaubt, als Open Content gekennzeichnete Werke zu kopieren und zu verwenden; alle weiteren Maßnahmen allerdings sind – nach Nutzungsrechten gestaffelt – durch die jedem einzelnen Inhalt zugeschriebenen Lizenzen gesteuert. Sie können auch die freie Bearbeitung oder sogar die Nutzung zu kommerziellen Zwecken gestatten.

Urheberrecht und Lizenzierungsmodelle

Lizenzierungen regeln die Nutzung, Bearbeitung und Weiterverbreitung von Open Content-Inhalten. Sie verbinden das Urheberrecht der Produzenten und Autoren von Inhalten mit Nutzungsrechten für die Konsumenten, also die Nutzer oder diejenigen, die Werke weiterbearbeiten. Die jeweiligen Lizenzbedingungen gestatten – anders als das oft sehr restriktive Copyright – Dritten eine weitgehende Freiheit im Umgang mit Open Content.

In den Vereinigten Staaten können Werke frei von jedem Urheberrecht „gemeinfrei“ oder in die „Public Domain“ gestellt werden, da dort auf ein Copyright in Gänze verzichtet werden darf. In Deutschland ist das Urheberrecht an einem Werk untrennbar mit seinem Autor verbunden. Gemeinfrei, also frei von Urheber- oder Nutzungsrechten, sind in Deutschland nur Werke, deren Autor seit mindestens 70 Jahren tot ist und dessen Recht an diesen Werken nicht an seine Erben übertragen wurde.

In der Regel gehört zu einer Open Content-Lizenz das Recht zu Nutzung, Zitat, nicht-kommerzieller Kopie und Verbreitung. Weitere Lizenzbedingungen, die im Einzelnen mit Werken verbunden sein können, können die kommerzielle Nutzung und Verwertung betreffen sowie weitere, werkabhängige Nutzungsarten wie zum Beispiel Ausstellung, Darbietung und Sendung. Verbunden sind diese Rechte mit Pflichten für die Nutzer, wie etwa der Nennung der Urheber, der Veröffentlichung modifizierter Werke unter denselben Bedingungen wie das Ausgangswerk oder der Dokumentation der Veränderungen modifizierter Werke.

Zwei Beispiele für Open Content-Lizenzen:

- **Creative Commons** ist weit verbreitet, gesetzlich allgemein anerkannt und bietet eine Sammlung von Standardverträgen, durch die Werke mit verschiedenen Abstufungen von Lizenzierungen belegt werden können, von der Gewährung einfacher Nutzungsrechte bis hin zum völligen Verzicht auf das (angelsächsische) Copyright. Wesentlich bei der Entwicklung der Creative Commons-Lizenzverträge waren Fragen wie: Muss der Urheber genannt werden? Ist die kommerzielle Nutzung erlaubt?

Sind Änderungen am Werk gestattet? Mit den Bemühungen von „Creative Commons Worldwide“, auch International Commons genannt, wurde den unterschiedlichen nationalen Rechtssystemen Rechnung getragen.

In diesem Projekt werden jeweils auf Landesebene gültige und mit den nationalen Rechtsgrundlagen übereinstimmende Lizenzverträge entwickelt, die etwa die in Deutschland nicht gestattete Übermittlung des entsprechenden Werks in die Public Domain – die Gemeinfreiheit – durch sehr weitreichende Nutzungsrechte ersetzen. Anleitungen zur Verwendung von auf den deutschen Rechtsraum angepassten Creative Commons-Lizenzierungen sind etwa auf den Seiten von iRights.info zu finden. Seit November 2013 sind die Creative Commons in der Version 4.0 verfügbar. Erläuterungen über die Änderungen finden sich unter

Kurzlink: www.grimme-institut.de/d/820499.

- Die **GNU Free Documentation License (GFDL)** wurde von der Free Software Foundation entwickelt, die bereits 1985 als Stiftung gegründet wurde, um die Entwicklung freier Software zu fördern. Sie ist eine Copyleft-Lizenz, das heißt, sie erlaubt eine Weiterbearbeitung ausschließlich unter der Voraussetzung, dass das Resultat unter der ursprünglichen Lizenz weitergeführt wird. Ursprünglich war sie für freie Software-Dokumentationen gedacht, jedoch kann die GFDL auch für andere freie Inhalte verwendet werden. Herausgeberin der Lizenz ist die Free Software Foundation (FSF), die als Dachorganisation des GNU-Projekts fungiert. Die aktuelle Version 1.3 stammt aus dem Jahr 2008.

Das Institut für Rechtsfragen der Freien und Open Source Software (ifROSS) listet zahlreiche nationale und internationale Open Content-Lizenzen auf.

Alternative Lizenzierungsentwicklungen betreffen besonders das Prinzip des überwiegend für den Wissenschaftsbereich vorangetriebenen „Open Access“, des freien Zugangs zu Dokumenten, Literatur und damit verbundenem Lehr- oder Forschungsmaterial. Hier ist die Initiative Digital Peer Publishing aus NRW zu nen-





nen, die bereits seit 2004 wissenschaftliche Kommunikations- und Publikationsformen im Internet unterstützt. Sie initiierte die „Digital Peer Publishing Lizenz“ (DPPL), welche Grundlagen der wissenschaftlichen Kommunikation aufgreift und beispielsweise Themengebiete wie Zitate, Auffindbarkeit sowie Integrität und Authentizität von Inhalten behandelt. Zielsetzung dabei ist die ungehinderte jedoch gleichzeitig geregelte – weil Rechte an den Inhalten im Grundsatz beim Autor verbleiben - Verbreitung von wissenschaftlichen Inhalten im Internet.

Interessen im Widerstreit

Die gesetzliche Regelung von Urheberrechten führt zu heftigen Auseinandersetzungen zwischen Vertretern der verschiedenen Interessengruppen: den Urhebern, den Verwertungsgesellschaften und den Rechteinhabern:

- **Urheber** sind diejenigen, die Werke schaffen: Autoren, Künstler, Wissenschaftler, Filmemacher, Musiker etc.
- **Verwertungsgesellschaften** sind Verbände, die die Belange von Gruppen von Urhebern und deren Vergütung vertreten. Eine Übersicht bietet das Deutsche Patent- und Markenamt.
Kurzlink: www.grimme-institut.de/d/617865
- **Rechteinhaber** schließlich sind die Interessenvertreter einer größeren Anzahl von Urhebern beziehungsweise wirtschaftliche Zusammenschlüsse, die die Rechte an urheberrechtlich geschützten Werken erwerben und kommerziell weitergeben. Zu nennen sind hier beispielsweise der Bundesverband der Phonographischen Wirtschaft, die „Interessengemeinschaft Filmproduktion film20“ (film20) sowie der „Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien“ (BITKOM).

Besonders die Interessen von Verwertungsgesellschaften und Rechteinhabern stehen im Widerspruch zu den Interessen verschiedener Gruppen des öffentlichen Lebens. Private Nutzer verlangen Zugang zu Musik, Texten, Bildern und Filmen, Vertreter des Bildungsbereichs wollen wissenschaftliches Material

und Forschungsergebnisse nutzen und weiterentwickeln. Ihr Argument: Wissen ist ein öffentliches Gut – vor allem dann, wenn es überhaupt erst durch öffentliche Förderung entstanden ist.

Hier kommt ihnen prinzipiell das Gesetz entgegen: Die Rechte der Urheber beziehungsweise der Rechteinhaber sind laut dem Gesetz für Urheberrechte oder verwandte Schutzrechte dann eingeschränkt, wenn bestimmte öffentliche Interessen berührt werden. Sogenannte Schrankengesetze begrenzen dann die Rechte der Urheber, Verwertungsgesellschaften und Rechteinhaber. So ist neben dem Recht auf Privatkopie (sofern lediglich Kopien für den sehr begrenzten privaten Gebrauch ohne die Verletzung eines Kopierschutzes angefertigt werden) auch der Zugang zu Material und Information im Bildungs- und Wissenschaftsbereich geregelt.

Vor der Verabschiedung des derzeit geltenden Urheberrechtsgesetzes kollidierten diese unterschiedlichen Interessen jedoch gerade wegen der Ergänzung des betreffenden Paragraphen, der die „Wiedergabe von Werken an elektronischen Leseplätzen in öffentlichen Bibliotheken, Museen und Archiven“ regelt. Während Verwertungsgesellschaften und Rechteinhaber, hier insbesondere Verlage und ähnliches, die Einschränkung ihrer Rechte beklagen, sträuben sich etwa öffentliche Bibliotheken dagegen, dass eine pauschale

Publikationen

- Deutsche UNESCO-Kommission e.V., Open Content Lizenzen. Ein Leitfaden für die Praxis, Bonn 2011.
Kurzlink: www.grimme-institut.de/d/383036
- Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF), Studie „Open Educational Resources (OER), Open-Content und Urheberrecht“, Frankfurt 2013.
Kurzlink: www.grimme-institut.de/d/833829
- ights.info, OER-Studie: Urheberrecht ist keine Hürde für mehr offene Bildungsmaterialien, Berlin 2013.
Kurzlink: www.grimme-institut.de/d/356376

Vergütung dieser Dienste – des öffentlichen Zugangs zu Wissen – ausschließlich an die Verwertungsgesellschaften erfolgt.

Als Konsequenz aus diesen immer noch fortgeführten Debatten ist inzwischen eine öffentliche Auseinandersetzung entstanden, die wiederum zwei Pole hat: Während die eine Seite den kostenpflichtigen Zugang zu einer wachsenden Sammlung von (Internet-)Angeboten fordert, wünschen sich andere eine (kostengünstige) Kultur-Flatrate für jedermann sowie den freien Zugang (Open Access) zu Wissen im Bildungsbereich.

Freie Musik, Filme, Spiele und mehr

Freie Musik oder auch Open Music steht für musikalische Werke, die gemäß den Open Content-Lizenzierungsmodellen produziert wurden. Dies können komplette Musikstücke oder auch einzelne Tonsamples sein, beispielsweise Gitarrenriffs, Beats, Bassläufe, Gesang oder ähnliches, die erst noch zu kompletten Musikstücken „remixt“ werden müssen. Freie Musik ist kostenfrei nutzbare Musik, die von den einzelnen Produzenten zur Verfügung gestellt wird und für deren Nutzung außerdem auch keine Gebühren an die Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte (GEMA) fließen. Sie darf gesendet und auf Konzerten gespielt werden. Eine der ältesten Lizenzen, die für freie Musik und Kunst verwendet wird, ist die UVM-Lizenz für freie Inhalte, welche vom Institut für Rechtsfragen der Freien und Open Source Software (ifrOSS) im Auftrag des Kompetenznetzwerks Universitätsverbund NRW (UVM) erarbeitet wurde. Inzwischen gibt es eine Reihe von Netlabels, die überwiegend freie Werke nur noch über das Internet anbieten und die gerade von jungen Künstlern zur Veröffentlichung und/oder Verbreitung ihrer Musik genutzt werden.

Freie Musik findet man etwa unter www.jamendo.com oder im Verzeichnis von www.netlabels.org, eine

Budapester Erklärung

Die „Budapester Erklärung“ zu Open Access (Januar 2002): „Open access meint, dass diese Literatur kostenfrei und öffentlich im Internet zugänglich sein sollte, so dass Interessierte die Volltexte lesen, herunterladen, kopieren, verteilen, drucken, in ihnen suchen, auf sie verweisen und sie auch sonst auf jede denkbare legale Weise benutzen können, ohne finanzielle, gesetzliche oder technische Barrieren jenseits von denen, die mit dem Internetzugang selbst verbunden sind. In allen Fragen des Wiederabdrucks und der Verteilung und in allen Fragen des Copyright überhaupt sollte die einzige Einschränkung darin bestehen, den jeweiligen Autorinnen und Autoren Kontrolle über ihre Arbeit zu belassen und deren Recht zu sichern, dass ihre Arbeit angemessen anerkannt und zitiert wird“.

Kurzlink: www.grimme-institut.de/d/439265

Die Definition aus dem Jahr 2002 hat weiterhin Bestand und wird in dem Artikel „Zehn Jahre nach der Open-Access-Initiative von Budapest: Den Standard auf ‚Offen‘ setzen“ aus dem Jahr 2012 erneut aufgegriffen und mit Empfehlungen für die nächsten zehn Jahre versehen.

Kurzlink: www.grimme-institut.de/d/663318

Sammlung von Samples gibt es unter www.freesound.org. Informationen über die Möglichkeit der Nutzung von kostenfreier Musik für medienpädagogische Projekte bietet beispielsweise das Online-Angebot „Medienpädagogik Open-Praxisblog“, in welchem Medienpädagogen Materialien, Methoden, Projektbeispiele usw. sammeln und veröffentlichen.

Unter „Freien Spielen“ versteht man Computerspiele, deren Quellcode frei verfügbar ist und die dementsprechend bearbeitet und weiterentwickelt werden können. Beispiele für freie Spiele findet man unter www.wikipedia.de unter dem Suchbegriff „Freies Computerspiel“. Ein Beispiel für einen freien Film ist das Projekt „Tears of Steel“, das von Künstlern und Entwicklern der freien Software „Blender“ hergestellt und unter Creative Commons im September 2012 veröffentlicht wurde.

Open Access

Open Access, der freie Zugang, beherrscht die Diskussion im Bereich von Hochschulen und Forschungseinrichtungen. Anders als bei der reinen Open Content-Bewegung, bei der es darum geht, eigene Werke – entweder gemeinfrei oder mit (teilweise weitgehenden) Nutzungsrechten versehen – zu veröffentlichen und zu verbreiten, versuchen die Befürworter von Open Access, Einfluss auf die Bereitschaft Dritter zu nehmen, ihre Werke frei zu veröffentlichen (Autoren) beziehungsweise die freie Verbreitung zu unterstützen (Einrichtungen, Verlage, Verwertungsgesellschaften, Gesetzgebung).

Open Access bedeutet also, wissenschaftliches Material und Literatur im Internet zur Benutzung und Weiterbearbeitung zugänglich zu machen. Dazu gehören Beiträge in elektronischen Zeitschriften (eJournals), Preprints (Vorabdrucke, Beiträge vor der offiziellen Veröffentlichung) und Online-Versionen von bereits veröffentlichten Beiträgen in Büchern und Zeitschriften. Veröffentlicht wird das Material in eJournals, in elektronischen Archiven, auf universitären Websites oder ähnlichem. Weiterhin gehören zu den Inhalten des Open Access relevante wissenschaftliche Daten und digitale Reproduktionen von Kulturgut (Archive, Bibliotheken und Museen). Open Access spielt die größte Rolle im Bereich von Bildung, Wissenschaft und Forschung. Das Anliegen der Befürworter ist die Gewährleistung des freien Zugangs zum Wissen für Lernende, aber auch für Lehrende und Forschende.

Diese Forderungen wurden 2003 in der „Berliner Erklärung über offenen Zugang zu wissenschaftlichem Wissen“ aufgegriffen und präzisiert. 2013 fand zum zehnten Geburtstag der Berliner Erklärung eine international besetzte Konferenz statt, die den Stand der Dinge darstellte und Forderungen für die Zukunft formulierte (www.berlin11.org).

Auf deutscher Seite hat sich 2004 das Aktionsbündnis „Urheberrecht für Bildung und Wissenschaft“ gegründet, welches die damalige Erklärung im Jahr 2013 unter der Überschrift „Wir brauchen endlich ein bildungs- und wissenschaftsfreundliches Urheberrecht. Das ist Ziel des Aktionsbündnisses und He-

Links

- Dossier „Urheberrecht“ der Bundeszentrale für Politische Bildung. **Kurzlink:** www.grimme-institut.de/d/190055
- Heise online, Themenseite Urheberrecht. www.heise.de/thema/Urheberrecht
- Göttinger Erklärung zum Urheberrecht für Bildung und Wissenschaft vom 5. Juli 2004, ergänzt durch Forderungen 2013. www.urheberrechtsbuendnis.de
- irights.info – Urheberrecht und kreatives Schaffen in der digitalen Welt. <http://irights.info>

- OER-Konferenz 2013. www.wikimedia.de/wiki/OERde13
- werkstatt.bpb.de – Digitale Bildung in der Praxis. <http://werkstatt.bpb.de>
- [Netzpolitik.org](http://netzpolitik.org), Kategorien-Archiv: Urheberrecht. <https://netzpolitik.org/category/urheberrecht>
- Medienpädagogik Open-Praxisblog. **Kurzlink:** www.grimme-institut.de/d/594144
- Institut für Rechtsfragen der Freien und Open Source Software. www.ifross.org

rausforderung für den Gesetzgeber“ um aktuelle Forderungen ergänzt (www.urheberrechtsbuendnis.de/index.html.de#forderungen); das Aktionsbündnis unterstützen derzeit sechs Wissenschaftsorganisationen, 373 Fachgesellschaften, Verbände, Institutionen und 7310 Personen.

Open Educational Resources

Der Begriff „Open Educational Resources“ (OER), freie Lernmittel, wurde auf dem UNESCO-Forum zur Bedeutung von Open Courseware für die höhere Bildung geprägt, das 2002 stattfand. Open Educational Resources sind digitalisierte Materialien, die Lehrenden, Lernenden und Personen im Selbststudium umsonst und offen angeboten werden, damit diese die Materialien für Forschung und Lehre benutzen und weiterarbeiten können.

Zu den Materialien der OER gehören Lerninhalte, (Lern-)Software und Mittel zur Implementierung wie Lizenzen und Gestaltungsprinzipien. Die OECD verfolgt mit CERI, dem Centre for Educational Research and Innovation, im Bereich der OER die Entwicklung freier Inhalte für schulische und außerschulische Bildung. Das seit 2005 durchgeführte CERI-Projekt „Open Educational Resources“ bearbeitet die Themen Courseware und Inhalte, Open Software Tools, freies E-Learning-Material für Lehrpersonal, Quellensammlungen von Lernobjekten und anderes mehr. Das Forum für OER/Open Content des UNESCO-Instituts für Bildungsplanung (IIEP) unterstützt wiederum durch seine Studien und Ausbildungskampagnen seit 1963 die Länder bei der Entwicklung und Verbesserung ihrer Bildungssysteme. Zu diesem Zweck werden Lehrpersonal, Bildungsexperten und diejenigen, die an der Verwaltung und Entwicklung von Bildung im jeweiligen Land beteiligt sind, aus- und weitergebildet. Forschungsergebnisse der Studien des IIEP dienen unter anderem der Politikberatung.

Zukunft freier Inhalte

Inhalt ist alles. Ohne Inhalt sind weder die Beschäftigung mit irgendeinem Thema, noch allgemeine Veröffentlichungen darüber, noch die Präsentation der Ergebnisse im Internet, noch die Kommunikation darüber denkbar: ohne Inhalt kein Internet. Jeder Konsument

von Inhalten kann praktisch auch zum Produzenten beziehungsweise zum Autor werden. Die Open Content-Bewegung wächst und diversifiziert sich. Unter verschiedenen Lizenzen werden Inhalte und Sammlungen in den kulturellen Bereichen Kunst und Musik, in den Bildungsbereichen von Schule, Hochschule, Forschung und Erwachsenenbildung veröffentlicht und weiterbearbeitet. Ein allgemeiner Überblick über die vorhandenen Angebote steht noch aus: für interessierte Bürgerinnen und Bürger, die sich über bundes- oder landesweite Angebote des Open Content informieren möchten, sortiert nach übergeordnetem Sach- oder Interessengebiet, mit Hinweisen auf die Qualität der Inhalte.

Dennoch gilt, dass die Open Content-Bewegung im Wesentlichen nicht steuerbar und auch nicht durch staatliche Maßnahmen förderbar ist. Sie wird auch weiterhin auf der Bereitschaft von Autoren und anderen Herstellern von Inhalten beruhen, aus freiem Willen auf ihr exklusives Recht der Nutzung, Verbreitung und Verarbeitung ihres Werkes in unterschiedlichem Maße zu verzichten.

Impressum

Die Erstellung dieser Broschüre wurde von der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen gefördert. Sie kann kostenlos unter www.grimme-institut.de/imblickpunkt heruntergeladen werden.

Grimme-Institut
Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur mbH
Eduard-Weitsch-Weg 25 • D-45768 Marl
Tel: +49 (0) 2365 9189-0 • Fax: +49 (0) 2365 9189-89
E-Mail: info@grimme-institut.de
Internet: www.grimme-institut.de

Text: Julia Wilms
Redaktion: Annette Schneider
Gestaltung und Layout: Georg Jorczyk
Bildquelle: NL shop / fotolia.com

Redaktionsschluss: November 2013



ClimatePartner
klimaneutral

Druck | ID: 10956-1311-1005