

# Softwarerecht

## Episode 1: Einführung

**Prof. Dr. Iris Kirchner-Freis, LL.M.Eur.**

Direktorin, Institut für IT-, Medien- und Immaterialgüterrecht (MLS LEGAL),  
Bremen

Professorin für Deutsches und Europäisches IT-, Medien- und  
Immaterialgüterrecht am Fachbereich 3 – Informatik, Universität Bremen

# Übersicht der Lerneinheit

## **Episode 1: Einführung**

Episode 2:  
Blick in die Praxis

Episode 3:  
Interview

# Lernziele der Episode

## **Lernziel 1:**

Sie kennen die Anforderungen an den urheberrechtlichen Schutz von Software.

## **Lernziel 2:**

Sie kennen die grundsätzlichen Voraussetzungen für den marken- und patentrechtlichen Schutz von Software.

## **Lernziel 3:**

Sie kennen die rechtlichen Besonderheiten bei Open Source Software.

# Urheberrechtlicher Schutz von Software

- Das Urheberrecht ist das maßgebliche Schutzrecht für die Software und deren Lizenzierung.
  - Zum Urheberrecht im Allgemeinen, vgl. Episoden zum Urheberrecht.
  
- Spezielle Regelungen für Computerprogramme finden sich in den [§§ 69 a ff. UrhG](#).
  - Urheberrechtsschutz entsteht automatisch nach Fertigstellung der Software.
  - Eine Anmeldung des Urheberrechtsschutzes ist nicht erforderlich.
  - Das Computerprogramm muss nach [§ 69 a Abs. 3 Satz 1 UrhG](#) ein „individuelles Werk“, also das „Ergebnis einer eigenen geistigen Schöpfung“ sein.

# Gegenstand des Schutzes

- Der Schutz erstreckt sich gem. [§ 69 a Abs. 2 Satz 1 UrhG](#) nur auf die **Ausdrucksform des Computerprogramms** und nicht auf dessen **Funktionalität**.
  - Geschützte Ausdrucksformen sind Maschinen-, Objekt- und Quellcode, sowie innere Struktur und Organisation des Computerprogramms.
  - Ebenfalls geschützt sind Entwicklungsdokumentationen und Datenflusspläne
- Ideen und Grundsätze, die dem Computerprogramm zugrunde liegen, sind im Gegensatz zum Entwurfsmaterial nach [§ 69 a Abs. 1 UrhG](#) nicht geschützt.

# Zustimmungsbedürftige Handlungen

- [§ 69 c UrhG](#) regelt, welche Verwertungsrechte dem Rechtsinhaber des Computerprogramms zustehen:
  - Vervielfältigungsrecht,
  - Umarbeitungsrecht,
  - Verbreitungsrecht,
  - Recht der öffentlichen Wiedergabe.
- Wird das Programm im Rahmen eines Arbeits- oder Dienstverhältnisses geschaffen, erhält der Arbeits- oder Dienstgeber gem. [§ 69 b UrhG](#) alle vermögensrechtlichen Befugnisse.

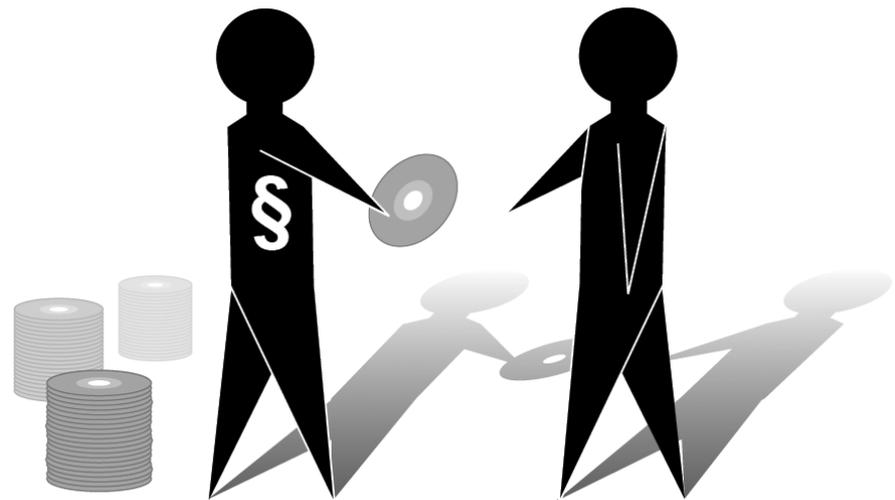
# Vervielfältigung

- Gem. [§ 69 c Nr. 1 UrhG](#) bedarf eine dauerhafte oder vorübergehende Vervielfältigung des Softwareprogramms der Zustimmung des Rechtsinhabers.
- Umfasst wird nicht nur die Speicherung auf einer CD oder DVD, sondern auch die Speicherung auf der Festplatte oder im Arbeitsspeicher.



# Verbreitung

- Dem Rechtsinhaber steht nach [§ 69 c Nr. 3 UrhG](#) das ausschließliche Recht zu, das Programm im Original oder in Kopieform zu verbreiten und zu vermieten. Das Recht erschöpft sich, wenn ein Vervielfältigungsstück mit seiner Zustimmung im Wege der Veräußerung in der EU und dem Europäischen Wirtschaftsraum in den Verkehr gebracht wird.



# Umarbeitung

- Zustimmungsbedürftig sind gem. [§ 69 c Nr. 2 UrhG](#) :
  - Übersetzungen
  - Bearbeitungen
  - Arrangements
  - Sonstige Umarbeitungen
  
- Hierunter fallen insbesondere:
  - Updates
  - Upgrades
  - Programmwartung
  - Fehlerbeseitigung und Customizing

# Öffentliche Wiedergabe

- Der Rechtsinhaber darf das Programm öffentlich wiedergeben, [§ 69 c Nr. 4 UrhG](#).
- Eine öffentliche Wiedergabe liegt vor, wenn Software einer Vielzahl von nicht persönlich verbundenen Nutzern gleichzeitig oder sukzessive in unkörperlicher Form wahrnehmbar oder zugänglich gemacht wird.
- Dem Rechtsinhaber wird insbesondere der Online-Vertrieb von Software zugesichert.

# Bestimmungsgemäße Nutzung

- Vervielfältigungen und Umarbeitungen bedürfen gem. [§69 d Abs. 1 UrhG](#) keiner Zustimmung des Rechtsinhabers, wenn sie für eine bestimmungsgemäße Nutzung inkl. der Fehlerberichtigung des Programms erforderlich sind.
  - Zu dieser Nutzung gehört z.B. das Installieren, Laden in den Arbeitsspeicher, Ablaufenlassen des Programms.
  - Keine bestimmungsgemäße Nutzung ist die Nutzung auf zwei unterschiedlichen Rechnern; auch wenn sie nicht gleichzeitig genutzt wird.

# Sicherungskopie

- [§ 69 d Abs. 2 UrhG](#) berechtigt den Nutzer, eine Sicherungskopie zu erstellen, sofern dies zur Sicherung der Softwarenutzung erforderlich ist.
- Ein vertraglicher Ausschluss dieses Rechts ist gem. [§§ 69d Abs. 2, 69g Abs. 2 UrhG](#) nicht möglich, soweit der Hersteller nicht gleichzeitig eine Sicherungskopie überlässt.
- Eine Sicherungskopie darf nicht erstellt werden, wenn die Software bereits auf DVD oder CD-ROM ausgeliefert wird.

# Programmtests

- Nach [§ 69 d Abs. 3 UrhG](#) darf der Erwerber bzw. Nutzer das erworbene Programm untersuchen, beobachten und testen, so dass er die dem Programm zugrunde liegenden Ideen und Grundsätze ermitteln kann.



## Rückübersetzung (Dekompilierung)

- Die Dekompilierung ist gem. [§ 69 e UrhG](#) durch den Rechtsinhaber nicht zustimmungsbedürftig, wenn sie zur Herstellung der Interoperabilität mit anderen Programmen erforderlich ist.
  - Dekompilierung ist die Rückübersetzung des maschinenlesbaren Objektcodes mit dem Ziel der Ermittlung des Quellcodes.
- Vertragliche Regelungen, die dieses Recht ausschließen, sind gem. [§ 69 g Abs. 2 UrhG](#) nicht zulässig.

## Exkurs: Freie Software

- Unter freier Software wird zumeist Software verstanden, die kostenfrei erhältlich ist und frei verbreitet werden kann.
- Erscheinungsformen der freien Software:
  - Public Domain Software
  - Freeware
  - Shareware
  - Open Source Software.



# Open Source Software

- Der Nutzer darf die Software kostenlos nutzen, sofern er sich zur kostenfreien Weitergabe und Offenlegung des Quellcodes verpflichtet.
- Der Nutzer muss bei der Weitergabe auch Veränderungen und / oder Erweiterungen offenlegen.
- Es existiert keine allgemeine Open-Source-Lizenz.
- Es bestehen verschiedene Lizenzbedingungen:
  - GNU General-Public License (GPL),
  - Berkeley Software Distribution-Lizenz (BSD),
  - Mozilla-Lizenz,
  - Lesser-GPL (Sonderform der GPL für Software-Bibliotheken).

# Urheberrechtliche Einordnung

## Rechtseinräumung durch die GPL

- Die GPL basiert auf amerikanischem Recht.
- Die Rechte des Nutzers bei der Nutzung in Deutschland richten sich wegen des Schutzlandprinzips nach deutschem Urheberrecht.
- Die GPL gestattet die Bearbeitung, Vervielfältigung und unentgeltliche Verbreitung der Software.
  - Bedingung ist, dass ein entsprechender Copyrightvermerk, ein Haftungsausschluss und eine Kopie der GPL-Bedingungen beigefügt wird.
- Die Weitergabe muss unentgeltlich erfolgen.
  - Zulässig ist ein Entgelt für die Erstellung von Vervielfältigungsstücken und Zusatzleistungen.
- Kommerzielle Anbieter müssen den Quellcode immer weitergeben.

# Patentrechtlicher Schutz von Software

- Der Patentrechtsschutz geht über den Urheberrechtsschutz hinaus, indem die Funktionalität der Software geschützt wird.
  - Zum Patentrecht vertiefend, vgl. Episoden zum IT-Immaterialgüterrecht.
- Patent- und Urheberrechtsschutz ergänzen sich also, so dass IT-Unternehmen einen umfassenden Schutz für die Software erlangen können.

# Patentierbarkeit von Software

- Patentierungsausschluss für Programme für Datenverarbeitungsanlagen.
  - Nach [§ 1 Abs. 3 Nr. 3 PatG](#) werden Datenverarbeitungsprogramme nicht als Erfindung angesehen.
  
- Gem. [§ 1 Abs. 4 PatG](#) gilt dieser Patentierungsausschluss nur, wenn für Datenverarbeitungsprogramme als solche Schutz begehrt wird.

# Voraussetzungen der Patentierbarkeit von Software

- Die Voraussetzungen des [§ 1 PatG](#)
  - Neuheit
  - Erfinderische Tätigkeit
  - Gewerbliche Anwendbarkeit
  
- Patente können für Gegenstände und auch für Tätigkeiten, die mittels eines Computerprogramms realisiert werden, erteilt werden.

# Erfordernis der Technizität

- Eine Software-Erfindung ist nach [§ 1 PatG](#) patentfähig, wenn die beanspruchte Lehre Anweisungen enthält, die der Lösung eines konkreten technischen Problems mit technischen Mitteln dient.

# Neuheit und erfinderische Tätigkeit

- Neuheit und erfinderische Tätigkeit sind in [§§ 3](#) und [4 PatG](#) geregelt.
- Der Erfindungsgegenstand darf nicht bereits bekannt sein und sich auch nicht aus dem Stand der Technik für den Durchschnittsfachmann in naheliegender Weise ergeben.
- Die Erfindung darf zum Zeitpunkt der Anmeldung nicht schriftlich, mündlich oder in sonstiger Weise der Öffentlichkeit zugänglich gemacht worden sein.

# Gewerbliche Anwendbarkeit

- Die gewerbliche Anwendbarkeit ist in [§ 5 PatG](#) geregelt.
- Eine Erfindung ist gewerblich anwendbar, wenn ihr Gegenstand aus irgendeinem gewerblichen Gebiet einschließlich der Landwirtschaft hergestellt oder benutzt werden kann.
  - Es ist nahezu jede Erfindung gewerblich anwendbar.

## Beispiele patentierbarer Software

- Computerimplementierte Erfindungen aus dem Bereich der Steuerungs- und Regelungstechnik, wie z.B. zur Steuerung von Produktionsanlagen.
- Computer Aided Design oder Computer Aided Manufacturing für Software zum Entwurf dreidimensionaler Gegenstände am Computer und die Steuerung ihrer Produktion, wie beispielsweise einer Chipproduktion.
- Betriebssysteme, d.h. Software, welche die Funktionsfähigkeit einer Computeranlage betrifft.

## Beispiele nicht patentierbarer Software

- Software zur Textverarbeitung bzw. Tabellen-kalkulation.
- Betriebs- und Verwaltungssoftware, wie beispielsweise Software zur Verwaltung von Verträgen oder Lagerbeständen.
- E-Business-Geschäftsmethoden, wie beispielsweise Amazon's „1-Click“- Patent, für das Amazon allerdings in den USA ein Patent erhalten hat.

# Markenrechtlicher Schutz von Software

- Mit dem Markenschutz können die äußeren Kennzeichen eines Softwareprogramms geschützt werden wie z.B. der Name eines Computerspiels, das Symbol einer Marke, die Herstellerbezeichnung und andere Kennzeichen.
  - Zum Markenrecht vertiefend, vgl. Episoden zum Kennzeichenrecht.
  
- Der markenrechtliche Schutz nach dem Markengesetz kann zum inhaltlichen Schutz nach dem Urheberrecht und dem Patentrecht beitragen:
  - Eine Raubkopie, bei der die Marken mitkopiert werden, enthält gleichzeitig eine Verletzung des Markenrechts des Softwareherstellers.

# Markenformen

- Es bestehen verschiedene Erscheinungsformen einer Marke ([§ 3 MarkenG](#)), insbesondere:
  - Wortmarke
  - Bildmarke, Wort-Bildmarke
  - Klang- und Hörmarke
  - Dreidimensionale Marke
  - Tastmarke
  - Farbmarke
  - Geruchsmarke
  - Sonstige Markenformen



## Beispiel: Wortmarke

- Eine Wortmarke besteht aus einer Kombination von Buchstaben und / oder Zahlen.
  - Es kommt nicht auf die graphische Ausgestaltung, sondern nur auf die Zahl oder das Wort als solches an.
  - Es besteht keine Beschränkung bezüglich einer Mindestanzahl von Buchstaben oder einer Mindest- oder Höchstlänge.
  - Auch nicht aussprechbare Buchstabenkombinationen oder Brüche, Wurzeln, Gleichungen u. ä. können Wortmarken sein.
  - Beispiele: PowerPoint, CompuNet, NetCom.

# Entstehung des Schutzes

- Die Entstehung des Schutzes einer deutschen Marke erfolgt insbesondere durch Eintragung der Marke beim DPMA ([§ 4 MarkenG](#)).
- Markenschutz kann auch durch Verkehrsgeltung infolge intensiver Benutzung eines Zeichens im Geschäftsverkehr über einen bestimmten Zeitraum entstehen:
  - Die Marke muss einen derart hohen Bekanntheitsgrad erreicht haben, dass es gerechtfertigt erscheint, dem Markeninhaber ein ausschließliches Nutzungsrecht zu gewähren.
- Markenschutz entsteht auch bei notorischer Bekanntheit einer Marke (mindestens 60 % Verkehrsdurchsetzung).

# Wirkung der Eintragung

- Durch die Eintragung erhält der Markeninhaber ausschließliche Rechte.
  - Er kann die Marke in den angemeldeten Waren- und Dienstleistungsklassen nutzen.
  - Er kann Dritten verbieten, ein identisches oder ähnliches Zeichen für Waren der identischen oder ähnlichen Klassen im geschäftlichen Verkehr zu benutzen.
  - Die Schutzdauer beträgt 10 Jahre ab dem Anmeldetag und kann dann beliebig oft um 10 Jahre gegen Zahlung einer Gebühr verlängert werden.

# Aufgaben für das Selbststudium

1. Das Softwareunternehmen U hat den frei arbeitenden Freelancer F beauftragt, die grafische Oberfläche eines von U entwickelten Softwareprogramms zu gestalten. F gerät im Laufe des Projektes in Zeitnot und lehnt sich kurzentschlossen an die grafisch aufwendige Benutzeroberfläche einer Software des Mitbewerbers M an und übernimmt diese zu etwa 80 %. U bekommt von alledem nichts mit und verkauft die Software.  
Wie beurteilen Sie die Rechtslage hinsichtlich der Benutzeroberfläche?

## Aufgaben für das Selbststudium

2. Das Softwareunternehmen U hat den frei arbeitenden Freelancer F zudem beauftragt, ein weiteres Zusatzprogramm zu der von U entwickelten Software zu erstellen.  
Hinsichtlich des Zusatzprogramms verwendet er eine Open Source Software. Der Quellcode dieser Software unterliegt der General Public License (GPL). Wörtlich heißt es in dieser: „Sie müssen dafür sorgen, dass jede von Ihnen verarbeitete oder veröffentlichte Arbeit, die ganz oder teilweise von dem Programm oder Teilen davon abgeleitet ist, Dritten gegenüber als Ganzes unter den Bedingungen dieser Lizenz ohne Lizenzgebühren zur Verfügung gestellt wird.“  
U bekommt von alldem nichts mit und verkauft die Software samt Zusatzprogramm.  
Wie stellt sich die rechtliche Situation hinsichtlich des Zusatzprogramms dar?

## Literatur und weiterführende Quellen

- *Koch*, Computer-Vertragsrecht, 8. Aufl., Freiburg 2009.
- *Hoeren*, IT-Vertragsrecht, 2. Aufl., Köln 2012.
- *Marly*, Praxishandbuch Softwarerecht, 6. Aufl., München 2014.

ENDE

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Weitere Informationen:

[www.mls-legal.de/eGeneralStudies](http://www.mls-legal.de/eGeneralStudies)