

Dirk Otto

Recht für Software- und Webentwickler

Auf einen Blick

Teil I: Schutz der Softwareentwicklung

1 Eine Einleitung	17
2 Das Copyright	23
3 Die Copyrightverletzung	45
4 Softwarepatente	55
5 Weitere Schutzrechte	69

Teil II: Alles über Verträge

6 Der Softwarevertrag: Grundlagen	83
7 Der Softwareüberlassungsvertrag	129
8 Der gekoppelte Hardware-/Softwarevertrag	145

Teil III: Selbstständigkeit

9 Der Softwarevertrieb	151
10 Die Open-Source-Lizenz	165
11 Die Startphase	179
12 Das Rechtliche	189
13 Die Außendarstellung	213
14 Welche Versicherungen brauche ich?	237

Teil IV: Steuern

15 Steuern: Eine Einführung	251
16 Was will das Finanzamt von mir wissen?	257
17 Die Gewinnermittlung	261
18 Wie gehe ich mit der Umsatzsteuer um?	273
19 Wie gehe ich mit der Gewerbesteuer um?	279

Anhang 1: Checklisten und Musterverträge

A Disclaimer	285
B Checklisten	287
C Musterverträge	307

Anhang 2: Open-Source-Lizenzen

D BSD Copyright Licence	333
E GNU GENERAL PUBLIC LICENSE	335
F Deutsche Übersetzung der GNU General Public License ...	343
G GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE	353
H Deutsche Übersetzung der GNU Lesser General Public License	365
I Die Mozilla Public License Version 1.1	381

Anhang 3: Gesetzestexte

J Schutz der Softwareentwicklung	395
K Zivilrecht: Das BGB	429
L Onlinerecht	455
M Datenschutz	461

Inhalt

Teil I: Schutz der Softwareentwicklung

1	Eine Einleitung	17
1.1	Individualsoftware versus Standardsoftware	19
1.2	Was versteht der Jurist unter Software?	19
1.3	Wo ist der gesetzliche Schutz von Softwareentwicklungen geregelt?	20
2	Das Copyright	23
2.1	Was ist Urheberrecht?	23
2.2	Wann beginnt der Schutz?	24
2.2.1	Zwischen Idee und fertigem Programm	25
2.3	Schutzdauer und Umfang	26
2.4	Was ist geschützt?	27
2.4.1	Freie oder proprietäre Software	27
2.4.2	Schutz der Ausdrucksform	27
2.4.3	Schnittstellen	28
2.4.4	Plug-ins	28
2.4.5	Softwarepakete	29
2.4.6	Expertensysteme	29
2.4.7	Datenbanken	29
2.4.8	Programmiersprachen	30
2.4.9	Oberflächen	31
2.4.10	Handbücher	32
2.5	Wer ist Urheber?	32
2.5.1	Einzelpersonen	32
2.5.2	Weiterentwicklungen	33
2.5.3	Entwicklergemeinschaften	35
2.5.4	Entwicklergemeinschaften in Angestelltenverhältnissen	37
2.5.5	Entwicklergemeinschaften und ihre Folgen	38
2.6	Welche Rechte hat der Urheber?	39
2.6.1	Urheberpersönlichkeitsrechte	40
2.6.2	Nutzungsrechte	42

3 Die Copyrightverletzung	45
3.1 Verwendung fremder Programminhalte	45
3.1.1 Proprietäre Software	45
3.1.2 Besonderheiten bei Open Source	46
3.1.3 Besonderheiten bei der Verwendung von Datenbanken	47
3.1.4 Identifizierung eigenen Codes	48
3.2 Der Copyrightprozess	48
3.2.1 Verletzung von Nutzungsrechten	49
3.2.2 Ausnahmen	49
3.2.3 Folge der Rechtsverletzung	50
3.2.4 Besonderheiten bei Entwicklergemeinschaften	52
3.3 Der Programmierer als Urheberrechtsverletzer	53
3.3.1 Die Abmahnung	53
3.3.2 Rechtsanwaltskosten	54
4 Softwarepatente	55
4.1 Die Softwarepatentrichtlinie: Eine Einleitung	55
4.2 Unterschiede zum Urheberrecht	56
4.3 Voraussetzungen des Patentschutzes	57
4.3.1 Computerprogramme als Erfindung	57
4.3.2 Zusammenfassung	59
4.3.3 Neu oder Stand der Technik	59
4.3.4 Patenterteilung	60
4.3.5 Erfinder und Patentinhaber	60
4.3.6 Erfindungen von Arbeitnehmern	61
4.4 Probleme rund um das Softwarepatent	62
4.4.1 Besonderheiten bei Open Source	63
4.5 Wie melde ich ein Patent an?	65
4.5.1 Antrag stellen	65
4.5.2 Das Prüfungsverfahren	66
4.5.3 Der Patentanspruch	67
4.5.4 Europäische und internationale Patente	67
4.5.5 Wie verwerte ich ein Patent?	68
5 Weitere Schutzrechte	69
5.1 Das Wettbewerbsrecht: Flankierender Leistungsschutz	69
5.2 Wissensschutz	70
5.2.1 Geschäftsgeheimnisse	71
5.2.2 Das Geschäftsgeheimnis und seine Durchsetzung	71
5.2.3 Die Nutzung von Wissen für eigene Zwecke	72
5.2.4 Das Strafrecht	73

5.3	Der Markenschutz	73
5.3.1	Unterschiede	73
5.3.2	Software und Marke	74
5.3.3	Kennzeichnungskraft	74
5.3.4	Verwechslungsgefahr	75
5.3.5	Sehr bekannte Marken sind tabu	75
5.3.6	Wechselwirkungen	75
5.3.7	Titelschutz	76
5.3.8	Wie erhalte ich Markenschutz?	77

Teil II: Alles über Verträge

6	Der Softwarevertrag: Grundlagen	83
6.1	Die Planungsphase	83
6.1.1	Produktberatung	84
6.1.2	Leistungsbeschreibung	86
6.1.3	Pflichtenheft	86
6.1.4	Die Softwaredokumentation	88
6.1.5	Fragen und Antworten	89
6.2	Der Vertragsschluss	91
6.2.1	Wann kommt ein Vertrag zustande?	91
6.2.2	Was passiert ohne schriftlichen Vertrag?	94
6.2.3	Gestaltung eines Softwarevertrages: Vertragsinhalt	96
6.2.4	Vertragstypen	97
6.2.5	Das Honorar	100
6.2.6	Was passiert, wenn der Kunde nicht zahlt?	104
6.2.7	Die Gewährleistung	107
6.2.8	Wann muss der Auftrag erledigt sein?	110
6.2.9	Besonderheiten bei Open Source	110
6.3	Allgemeine Geschäftsbedingungen	110
6.3.1	Was sind AGB?	111
6.3.2	Wie werden sie Vertragsbestandteil?	111
6.3.3	Was sind die BVB und EVB-IT?	113
6.3.4	Was kann ich in AGB regeln?	114
6.3.5	Zwingendes Recht	117
6.4	Lizenzen	117
6.4.1	Was kann lizenziert werden?	118
6.4.2	Folgen der Lizenzierung	121
6.4.3	Sonderformen: Schutzhüllenverträge	122
6.4.4	Sonderform: Enter-Vereinbarungen	125

6.4.5	Sonderform: Registrierungsvereinbarungen	125
6.4.6	Sonderformen: Rechtsfolgen	126
6.5	Softwarelizenzen in der Insolvenz	126
6.5.1	Anbieterinsolvenz	126
6.5.2	Kundeninsolvenz	128
7	Der Softwareüberlassungsvertrag	129
7.1	Einordnung in Vertragstypen	129
7.1.1	Individual- oder Standardsoftware	130
7.1.2	Zusammenfassung	133
7.2	Typische Vertragsinhalte	133
7.2.1	Nutzungsrechte ohne explizite vertragliche Erwähnung	134
7.2.2	Ausdrückliche Nutzungsbeschränkungen als Marktbeeinflussungsinstrument	136
7.2.3	Zusammenfassung	140
7.3	Service und Pflege	141
7.3.1	Vertragsgegenstand	141
8	Der gekoppelte Hardware-/Softwarevertrag	145
8.1	Wechselwirkungen	145
8.2	Trennung der Vertragsurkunden	146
8.3	Zusammenfassung	147

Teil III: Selbstständigkeit

9	Der Softwarevertrieb	151
9.1	Onlinevertrieb via Download	151
9.1.1	Informationspflichten und technische Vorkehrungen	152
9.1.2	Vertrieb auf Datenträgern	155
9.1.3	Fragen und Antworten	155
9.2	Application Service Providing	156
9.3	Vertriebsverträge	157
9.3.1	Vermittlungsvertriebsvertrag/Agenturvertrag	157
9.3.2	Händlervertriebsvertrag	158
9.4	Public Private Partnership	159
9.4.1	Vergabeverfahren	159
9.4.2	Vergabeunterlagen	161
9.4.3	Rechtsschutz gegen Vergabeentscheidungen	162
9.4.4	Zusammenfassung	163

10 Die Open-Source-Lizenz	165
10.1 Welche Lizenzmodelle gibt es und welchen Inhalt haben sie?	165
10.1.1 Lizenzen mit strengem Copyleft-Effekt	166
10.1.2 Lizenzen mit beschränktem Copyleft-Effekt	169
10.1.3 Lizenzen ohne Copyleft-Effekt	169
10.1.4 Mischvarianten	170
10.2 Darf ich vorhandene Lizenztexte nutzen?	170
10.3 Rechtsverbindlichkeit und wirksame Vereinbarung	171
10.3.1 Rechtliche Einordnung	171
10.3.2 Verwendung gegenüber Unternehmern	171
10.3.3 Verwendung gegenüber Privatpersonen	172
10.3.4 Verwendung gegenüber Entwicklergemeinschaften	173
10.3.5 Übersetzungen	173
10.3.6 Eigenentwicklungen	173
10.3.7 Weiterentwicklungen	174
10.4 Folgen der Verletzung von Open-Source-Lizenzen	174
10.5 Open-Source-Lizenzen und Haftung	175
10.5.1 Haftungsausschluss in der Lizenz	175
10.5.2 Haftungsausschlüsse außerhalb der Lizenz	175
10.5.3 Gesetzliche Haftung	176
10.5.4 Wer haftet?	177
10.5.5 Zusammenfassung	177
11 Die Startphase	179
11.1 Der Businessplan	180
11.2 Der Finanzierungsplan	181
11.3 Existenzgründung	183
11.3.1 Private Existenzsicherung	183
11.3.2 Existenzgründungsprogramme	185
11.3.3 Eigene Netzwerke aufbauen	186
11.3.4 Coaching für junge Unternehmen	186
12 Das Rechtliche	189
12.1 Selbstständig, scheinselbstständig oder Arbeitnehmer?	189
12.1.1 Scheinselbstständigkeit	189
12.1.2 Selbstständig oder nichtselbstständig?	192
12.1.3 Die Minijobs	193
12.2 Welche Rechtsform passt für mein Unternehmen?	195
12.2.1 Das Ein-Mann-Unternehmen	195
12.2.2 Die Gesellschaft bürgerlichen Rechts (GbR)	196
12.2.3 Die GmbH	200
12.2.4 Die GmbH & Co. KG	205

12.2.5 Die Limited	206
12.2.6 Die Offene Handelsgesellschaft (OHG)	206
12.2.7 Die Bürogemeinschaft	206
12.3 Unternehmensgründung: Welche Formalien sind einzuhalten?	207
12.3.1 Gewerbeanmeldung	207
12.3.2 Das Finanzamt	209
12.3.3 Das Handelsregister	210
13 Die Außendarstellung	213
13.1 Der Unternehmensname: Was ist erlaubt?	213
13.1.1 Geschäftspapiere	214
13.1.2 Die E-Mail-Signatur	214
13.1.3 Irreführung	215
13.2 Domainnamen	216
13.2.1 Grundsätzliches	216
13.2.2 Firmenname als Domainname	217
13.3 Die eigene Website	218
13.3.1 Anbieterkennzeichnung	218
13.3.2 Datenschutz	220
13.3.3 E-Commerce	223
13.3.4 Barrierefreiheit	223
13.4 Haftung im Internet?	225
13.4.1 Haftung für Inhalte der eigenen Webseite	225
13.4.2 Suchmaschinen	229
13.4.3 Haftung für den Werbepartner/Affiliates	230
13.5 Verantwortlichkeit für fremde Inhalte	231
13.5.1 Zugangsprovider	231
13.5.2 Hostprovider	231
13.5.3 Störerhaftung	232
13.6 Werbung im Internet?	233
13.6.1 E-Mail	233
13.6.2 Wie macht man es richtig?	234
13.6.3 Das Problem	235
13.6.4 Trennungsgebot	235
13.6.5 Eigene Referenzen	236
14 Welche Versicherungen brauche ich?	237
14.1 Private Existenzsicherung planen	237
14.1.1 Kranken- und Pflegeversicherung	238
14.1.2 Berufsunfähigkeitsversicherung	241

14.1.3 Altersvorsorge	241
14.1.4 Freiwillige Arbeitslosenversicherung für Selbstständige	242
14.1.5 Die Künstlersozialkasse	244
14.1.6 Berufsunfallversicherung in der Berufsgenossenschaft	244
14.2 Risikomanagement fürs Unternehmen	245
14.3 Zusammenfassung	246

Teil IV: Steuern

15 Steuern: Eine Einführung	251
15.1 Mit welchen Steuerarten bin ich konfrontiert?	251
15.2 Das Finanzamt?	252
15.3 Termine	254
15.4 Buchführung	254
15.5 Eigene Buchhaltung	255
15.6 Ausnahmen von der Umsatzsteuerpflicht	255
16 Was will das Finanzamt von mir wissen?	257
16.1 Fragebogen zur steuerlichen Erfassung	257
16.2 Gewinn	258
16.3 Umsatz	258
16.4 Anträge	258
16.5 Steuernummer	259
17 Die Gewinnermittlung	261
17.1 Bilanzieren	261
17.2 Einnahme-Überschussrechnung	262
17.3 Betriebsausgaben	262
17.3.1 Neue Abschreibungsregeln	263
17.3.2 Arbeitszimmer	264
17.3.3 Telefon	265
17.3.4 Bewirtungskosten	266
17.3.5 Literatur	266
17.3.6 Rundfunkgebühren	266
17.3.7 Pkw	267
17.3.8 Reisekosten	268
17.3.9 Sonderbetriebsausgaben	269
17.4 Einnahmen	269

17.5 Die Einkommensteuer	270
17.5.1 Der Selbstständige	270
17.5.2 Beides zusammen: Selbstständig und Arbeitnehmer	271
18 Wie gehe ich mit der Umsatzsteuer um?	273
18.1 Fristen	273
18.2 Altlasten	273
18.3 Kleinunternehmerstatus	274
18.4 Umsatzsteuervoranmeldung	275
18.5 Rechnungen	275
18.6 Rechnungsversand per E-Mail	276
19 Wie gehe ich mit der Gewerbesteuer um?	279
19.1 Steuergerechtigkeit	279
19.2 Statusprüfung	279
19.3 Höhe der Gewerbesteuer	281

Anhang 1: Checklisten und Musterverträge

A Disclaimer	285
A.1 Vorabinformation	285
B Checklisten	287
B.1 Checkliste 1: Softwaredokumentation	287
B.2 Checkliste 2: Patentanmeldung	289
B.3 Checkliste 3: Markenmeldung Deutschland	291
B.4 Checkliste 4: Haftung/Gewährleistung	292
B.5 Checkliste 5: Zuständigkeit des Mahngerichts für automatisiertes Verfahren	294
B.6 Checkliste 6: Angaben auf E-Commerce-Websites	295
B.7 Checkliste 7: Muster für die Widerrufsbelehrung (Verbraucher)	296
B.8 Checkliste 8: Muster für die Rückgabebelehrung (Verbraucher)	298
B.9 Checkliste 9: Nötige Website-Angaben (Online-Redaktion)	299
B.10 Checkliste 10: Angaben auf Websites von Telediensten ...	300
B.11 Checkliste 11: E-Mail-Marketing	301
B.12 Checkliste 12: Newsletter	302
B.13 Checkliste 13: Datenschutz/Einwilligungserklärung	302
B.14 Checkliste 14: Selbstständig oder Arbeitnehmer?	303

B.15	Checkliste 15: Freiberuflich oder gewerblich?	304
B.16	Checkliste 16: Barrierefreiheit	304
C	Musterverträge	307
C.1	Mustervertrag 1: Softwareerstellung	307
C.2	Mustervertrag 2: Softwarekaufvertrag	312
C.3	Mustervertrag 3: Softwaremiete/Application Service Providing	315
C.4	Mustervertrag 4: Miturheber	318
C.5	Musterschreiben 5: Abmahnschreiben	320
C.6	Mustervertrag 6: Unterlassungs- und Verpflichtungserklärung Urheberrecht	321
C.7	Mustervertrag 7: Bürogemeinschaft	322
C.8	Mustervertrag 8: Gesellschaftsvertrag GmbH	324
C.9	Mustervertrag 9: Gründung einer Gesellschaft bürgerlichen Rechts	326

Anhang 2: Open-Source-Lizenzen

D	BSD Copyright Licence	333
E	GNU GENERAL PUBLIC LICENSE	335
F	Deutsche Übersetzung der GNU General Public License	343
G	GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE	353
H	Deutsche Übersetzung der GNU Lesser General Public License	365
I	Die Mozilla Public License Version 1.1	381

Anhang 3: Gesetzestexte

J	Schutz der Softwareentwicklung	395
J.1	Das (Software-)Patent (PatentG)	395
J.2	Das Urheberrecht (UrhG)	404
J.3	Das Wettbewerbsrecht (UWG)	422
K	Zivilrecht: Das BGB	429
K.1	Allgemeine Geschäftsbedingungen/AGB	429

K.2	E-Commerce	435
K.3	Der Arbeitsvertrag	439
K.4	Der Kaufvertrag	441
K.5	Der Mietvertrag	446
K.6	Der Werkvertrag	449
L	Onlinerecht	455
L.1	Telemediengesetz (Auszüge)	455
M	Datenschutz	461
M.1	Bundesdatenschutzgesetz (Auszüge)	461
M.2	Telemediengesetz (Auszüge)	464
	Index	469

2 Das Copyright

Programmschutz in seiner konkreten Gestalt

Das Urheberrecht schützt ein Computerprogramm in seiner konkreten Gestalt. Geschützt ist damit nicht, was das Programm leistet, sondern nur der ganz konkrete Weg, den der Programmierer zur Lösung gewählt hat.

Worum soll es im Folgenden gehen? Nach einer kurzen Vorstellung dessen, was das Urheberrecht regelt, soll skizziert werden, welche Verlässlichkeiten das Urhebergesetz (UrhG) dem Softwareentwickler bietet. Fragen wie: Wer ist Urheber von proprietären und von Open-Source-Entwicklungen, welche Rechte hat der angestellte Programmierer, werden gleichermaßen behandelt wie die Frage der Reichweite und Grenzen des urheberrechtlichen Schutzes.

2.1 Was ist Urheberrecht?

Gerade die Welt der Bits und Bytes führt deutlich vor Augen, wie schnell und einfach fremde Arbeit kopiert werden kann, ohne dass der Entwickler materiell oder auch nur ideell, etwa durch einen Urhebervermerk, daran partizipieren würde. Gleichzeitig ist auch klar, dass das Recht nur die Rahmenbedingungen schaffen kann für einen verlässlichen Schutz von Computerprogrammen. Gesetze verhindern den Missbrauch durch Dritte nicht unmittelbar, sondern geben dem Betroffenen nur die Werkzeuge in die Hand, um sich zu schützen.

Recht zur Kopie

Das Urheberrecht ist ein solches Werkzeug. Für einen ersten Zugang zum Urheberrecht eignet sich die wörtliche Übersetzung des englischen Begriffes »Copyright« sehr gut. Das Urheberrecht gibt einem Berechtigten die Macht über bzw. das Recht zur Kopie. Diese zugegebenermaßen vereinfachte Darstellung macht jedenfalls eines deutlich: Das Urheberrecht gibt dem Berechtigten ein ausschließliches Verfügungsrecht über seine Entwicklung. Er kann andere ausschließen oder aber zur Nutzung autorisieren.

Im Zusammenhang mit dem Urheberrecht spricht man deshalb auch vom geistigen Eigentum. Urheberrechte setzen einen Gegenstand vor-

Geistiges Eigentum

aus, an dem sie entstehen, gehen in ihrer Reichweite dann aber über diesen Gegenstand hinaus, indem sie jede eigenständige und technisch mögliche Verwendung dieses Gegenstandes ausschließlich in die Hände des Urhebers legen. Als Eigentümer eines Computers (materielles Eigentum) habe ich nur die Macht über die greifbare Maschine. Als Entwickler eines Computerprogramms (geistiges Eigentum) habe ich die Macht über die geistigen Entwicklungen, die sich in dem Computerprogramm verkörpern.

Das Urheberrecht schafft also einen Schutzbereich für Entwicklungen, deren Potenzial sich nicht in dem Gegenstand der Entwicklung selbst erschöpft, sondern quasi dahinter liegt. Das Geistige wird rechtlich materialisiert.

**Urheberrecht
unübertragbar**

Außerdem hat das Urheberrecht neben der wirtschaftlichen noch eine weitere, eine persönliche Dimension. Das Urheberrecht schafft eine unauslöschliche Anerkennung der persönlichen Urheberschaft an einem Werk. Das Urheberrecht wird zum Persönlichkeitsrecht, das niemandem genommen werden kann. Wirtschaftlich genutzt werden deshalb von Dritten nur sogenannte Nutzungsrechte. Das Urheberrecht selbst verbleibt immer beim Urheber und ist nicht übertragbar (siehe Abschnitt 6.4, »Lizenzen«).

2.2 Wann beginnt der Schutz?

Keine Formalien

Der Vorteil des Urheberschutzes ist es, dass er von selbst entsteht. Es bedarf – anders als etwa beim Patent oder der Marke – keines zeit- und ressourcenaufwendigen Anmeldeverfahrens. Ist das Computerprogramm geschrieben, ist es, wenn es die weiteren Hürden des Urheberrechtes nimmt, unmittelbar nach Fertigstellung geschützt. Umgekehrt gilt aber auch, dass bestimmte Formalien, etwa ein Copyrightvermerk oder das Unterstellen unter eine bestimmte Lizenz (beispielsweise GPL), einen Urheberschutz nicht begründen können. Der häufig gelesene Satz: »Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt« hat nur Signalwirkung, begründet aber keine Rechte. Die Frage, ob ein Urheberrecht besteht oder nicht, wird auf der Inhaltsebene – dazu später mehr (siehe Abschnitt 2.4, »Was ist geschützt?«) – und nicht anhand von Äußerlichkeiten beantwortet.

Das ©-Zeichen

Auch der sogenannte Copyrightvermerk hat lediglich deklaratorische Bedeutung und wirkt sich auf den Urheberrechtsschutz nicht unmittelbar aus. Selbst in den USA, die bis 1989 noch eine Registrierung und entsprechende Kennzeichnung mit dem Copyrightvermerk verlangten, ist dies mittlerweile erledigt. Es existiert dort aber nach wie vor das

Register of Copyright, bei dem man sein Werk registrieren lassen kann. Erforderlich ist dann auch die Kennzeichnung entweder mit »Copyright« oder dem ©-Zeichen, der Jahreszahl der Erstveröffentlichung sowie dem vollständigen Namen des Urhebers.

Beispiel
© 2007 Andreas Maier

Aber auch in Deutschland macht die Kennzeichnung Sinn, denn sie personalisiert das Werk (das Computerprogramm) und gibt damit eine auch rechtlich bedeutsame Vermutung auf die Urheberschaft (siehe Abschnitt 2.5, »Wer ist Urheber?«).

2.2.1 **Zwischen Idee und fertigem Programm**

Wie verhält es sich aber mit den Zwischenprodukten, also zwischen Idee und Fertigstellung eines Programms? Eindeutig zu beantworten ist die Frage im Hinblick auf die **Idee** für eine Software. Ideen sind frei. Erst wenn sich eine Idee verdichtet und sich in einem konkreten Gegenstand wiederfindet, ist die Tür zum Urheberrecht aufgestoßen. Was bedeutet dies aber nun für Computerprogramme, die anders als Bilder oder Fotografien, aus elektronischen bzw. elektromagnetischen Impulsen bestehen, also selbst keinen Gegenstand formen? Historisch werden Computerprogramme als Sprachwerke verstanden, weshalb es ausreichend ist, dass sie in irgendeiner Form für die menschlichen Sinne wahrnehmbar gemacht werden können. Der Schutz beginnt aber unmittelbar mit der Fixierung auf einem Datenträger und nicht erst durch die Übersetzung in einen visualisierbaren Code.

Ob auch die einzelnen Entwicklungsschritte bis zum fertigen Programm geschützt sind, hängt davon ab, ob es sich schon nach der oben gegebenen Definition (siehe Abschnitt 1.2, »Was versteht der Jurist unter Software?«) um Computerprogramme handelt. Codezeilen, die beliebig in anderen Programmen auch Verwendung finden können und keine Selbstständigkeit haben, stehen schutzlos.

Dagegen sind Vorstufen eines Programms, wie z. B. bei der objekt-orientierten Softwareentwicklung etwa mit Unified Modeling Language (UML), unabhängig von ihrer Darstellung geschützt, wenn sie die Entwicklung eines Computerprogramms zulassen. Gleiches gilt natürlich auch für Flussdiagramme. Man hat damit bereits in der Entwicklungsphase ein Schutzinstrument zur Hand, welches das spätere fertige Computerprogramm mit einschließt. Die Software ist also schon in ihrer Entstehung geschützt.

Die Entwicklungsphase

Entwurfsmaterial

UML oder Flussdiagramme

2.3 Schutzdauer und Umfang

70 Jahre posthum	Das Urheberrecht ist ein sehr lang andauerndes Schutzrecht. Es erlischt erst 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers. Das bedeutet, die Rechte sind vererbbar. Auch die Erben partizipieren finanziell an den Softwareentwicklungen. Haben mehrere Personen das Programm gemeinsam entwickelt, beginnt die 70-Jahresfrist mit dem Tod des Längstlebenden.
Nationaler Schutz	Allerdings ist der Urheberrechtsschutz zunächst auf deutsche Staatsangehörige beschränkt. Uneingeschränkt gilt das Urhebergesetz außerdem für alle Programmierer, die Staatsangehörige von Mitgliedern der Europäischen Union bzw. der EWR-Vertragsstaaten sind. Auf Staatsangehörige anderer Länder sind die hier getroffenen Aussagen nicht ohne Weiteres übertragbar.
Erscheinungsort	Für die nicht privilegierten Staatsangehörigen kommt es darauf an, ob das Computerprogramm erstmalig in Deutschland erschienen ist oder schon zuvor in einem anderen Land der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde. Wo die Software hergestellt wurde, ist dagegen gleichgültig. Es kommt allein auf den Markt an, auf dem sie erstmalig erschienen ist. Interessant ist die Frage, ob durch eine Zurverfügungstellung im Internet dem Merkmal des Erscheinens Genüge getan wird. Die Meinungen gehen hier zwar auseinander, aber meines Erachtens ist es notwendig, dass das Computerprogramm als CD, DVD oder in sonstiger körperlicher Form in Deutschland erschienen ist. Nur so behalten die Regeln des UrhG nämlich in der Grenzenlosigkeit des Internets ihren Sinn.
Miturheber unterschiedlicher Nationalitäten	Hat eine Gruppe von Programmierern gemeinsam die Software entwickelt, ist das hier besprochene Urheberrecht anwendbar, jedenfalls wenn einer der Miturheber Deutscher, EU-Bürger oder Staatsangehöriger eines EWR-Vertragsstaates ist.
Staatsverträge	Im Übrigen regeln in unserer globalisierten Welt multilaterale Staatsverträge, welche Rechte welchen Urhebern zur Seite stehen. Als Ergebnis lässt sich vorwegnehmen: In den wichtigsten Wirtschaftsräumen der Welt existiert ein dem deutschen UrhG adäquater Rechtsschutz für den Softwareentwickler. Zwar war in Deutschland bis 1995 der »internationale« Schutz von Computerprogrammen, die weder hier erstmalig erschienen noch deren Urheber Deutsche bzw. EU/EWR-Bürger waren, problematisch. Der Streit ist aber zwischenzeitlich durch ein weiteres internationales Abkommen weitestgehend entschärft worden. Zusammenfassung: Für deutsche, EU- und EWR-Staatsangehörige gilt das Urhebergesetz unmittelbar. Ansonsten nur, wenn das Programm erstmalig in Deutschland erschienen ist. Für alle übrigen Urheber regeln Staatsverträge die Urheberrechte.

2.4 Was ist geschützt?

Das Urheberrecht schützt Computerprogramme in jeder Ausdrucksform, solange sie durch Menschenhand geschaffen wurden. Es ist dabei gleichgültig, ob die Software im Quellcode, im Objektcode oder in einem sonstigen Programmausdruck vorliegt. Ausgenommen sind lediglich banale Befehlsketten, denen jegliche Individualität fehlt. Aber die Anforderungen sind bewusst niedrig gehalten, um im Bereich der Softwareentwicklung einen europäisch einheitlichen Umgang zu gewährleisten. Da umgekehrt nur das Programm in seiner konkreten Ausgestaltung, nicht aber nach seinem Inhalt geschützt ist, ist ein großzügiger Schutzbereich auch unbedenklich.

Quellcode/
Objektcode

2.4.1 Freie oder proprietäre Software

Für die Frage des Urheberrechtes ist die Unterscheidung zwischen proprietärer und freier Software, Free- bzw. Shareware ebenso bedeutungslos wie die Unterscheidung zwischen Individual- und Standardsoftware. Gegenstand des Schutzes ist die sichtbare Entwicklungsleistung des Programmierers. Wenn man sich entscheidet, die Software kostenlos bzw. zusätzlich unter Offenlegung des Quellcodes zu veröffentlichen, ändert das nichts daran, dass an der Software Urheberrechte entstanden sind. Bedeutung erlangt die Unterscheidung erst im (Lizenz-)Vertragsrecht (siehe Abschnitt 6.4, »Lizenzen«, und Abschnitt 6.2.7, »Die Gewährleistung«).

Fazit

Softwareentwicklungen genießen einen sehr großzügigen Urheberrechtsschutz. Nur banale Befehlsketten stehen schutzlos.

2.4.2 Schutz der Ausdrucksform

Für den Entwickler von besonderem Interesse ist natürlich die Frage, ob sich die geschützte Form eines Computerprogramms auch auf dessen Inhalt erstreckt. Es wurde bereits zu Anfang dieses Kapitels festgestellt, dass nur das »Wie« einer Softwarelösung und nicht das »Was« durch das Copyright geschützt wird. Grundsätzlich ist die Idee oder der Inhalt einer bestimmten Softwarelösung frei.

Beispiel

Die Idee, Texte EDV-technisch zu erzeugen und zu verwalten, ist programmiertechnisch auf unterschiedliche Weise umsetzbar. Das Urheberrecht schützt nur die konkrete Programmierung, lässt aber viele Textverarbeitungssysteme zu. Anders funktioniert der Schutz des Patentrechtes, der das mit der Programmierung erzielte Ergebnis mitumfasst.

Die Übergänge zwischen Form und Inhalt können aber fließend sein, d. h., je mehr der Inhalt eine bestimmte Form der Programmierung diktiert, umso stärker wird auch die hinter der Programmierung stehende Idee geschützt. Letztendlich ist dies aber eine Entscheidung, die nur die Gerichte und nur für den Einzelfall treffen können. Jedenfalls ist nicht nur die 1:1 Übernahme unzulässig, sondern auch die Übernahme wesentlicher Strukturelemente (Einzelheiten, siehe Kapitel 3, »Die Copyrightverletzung«).

Sicherung von Interoperabilität privilegiert

2.4.3 Schnittstellen

Auch Programmteile, die die Interaktion eines Programms mit anderen Programmen bezwecken oder jedenfalls ermöglichen, sind durch das Urheberrecht geschützt. Aber dennoch ist eine Monopolisierung solcher Interfaces nicht die Folge, denn das Gesetz berücksichtigt die Notwendigkeit von Interoperabilität zwischen einzelnen Programmen und Programmen und Hardware. Die Befugnisse des Urhebers werden durch das Gesetz deshalb soweit aufgehoben, wie dies zur Sicherstellung von Interoperabilität vonnöten ist. Als Ausnahme von der Regel steht dies unter folgenden einschränkenden Bedingungen:

1. Man ist berechtigter Inhaber (Lizenznehmer) eines Softwareprogramms.
2. Die Handlungen beschränken sich auf die zur Herstellung der Interoperabilität wirklich notwendigen.

Sind die Informationen zur Herstellung der Interoperabilität nicht bereits aus öffentlichen Quellen zugänglich, darf man sich diese auch aus dem Programm selbst holen.

2.4.4 Plug-ins

Auch Programm- oder Funktionserweiterungen von Programmen sind ihrerseits schutzfähig. Ihre von einem Mutterprogramm abhängige Funktionalität ist dabei gleichgültig. Entscheidend ist, dass sie Ergebnis einer individuellen Entwicklungsarbeit sind.

2.4.5 Softwarepakete

Softwarelösungen bestehen in der Regel nicht aus einem einzigen Programm, sondern aus einem ganzen Softwarepaket. Selbstverständlich genießen die einzelnen Programme des Paketes für sich genommen Schutz. Wie sieht es aber mit einem Schutz des Gesamtpaketes aus? Officepakete oder Studioloösungen folgen einer logischen Auswahl von einzelnen Computerprogrammen, die keinen eigenständigen Schutz verdienen. Etwas anderes gilt für Programme, die die Interoperabilität gewährleisten. Hier geht es aber nicht um die Auswahl, sondern um originären Programmschutz. Komplexe Firmwarelösungen sind sicher auch in der Auswahl und Anordnung der einzelnen Komponenten schutzfähig. Aber damit ist wieder nur die konkrete Anordnung der konkreten Programme gemeint, sodass nicht die Idee für eine bestimmte Firmware – etwa einer Kanzleisoftware – geschützt wird, sondern nur die ganz konkrete Umsetzung. Die praktische Bedeutung des Schutzes von Softwarepaketen ist damit gering.

Praktische
Bedeutung gering

2.4.6 Expertensysteme

»Intelligente« Computersysteme, die in der Lage sind, selbstständig Problemlösungen anzubieten, sind seit langem die Herausforderungen auf dem Gebiet der »künstlichen« Intelligenz. In nahezu allen Wissenschaftsdisziplinen kann man heute auf solche Systeme zurückgreifen. Auch gibt es Entwicklungswerkzeuge, mit denen der Laie seine eigenen Systeme entwickeln kann. Aus rechtlicher Sicht gilt für die Programmierleistung nichts Besonderes, sie ist als Computerprogramm geschützt. Beachten muss man allerdings, dass die Wissensbasis, d. h. das in Form von Datensätzen eingegebene Expertenwissen, nicht auch über das Programm geschützt ist, sondern abhängig von seiner Qualität eigenen Schutz als Datenbank genießen kann.

2.4.7 Datenbanken

Nur um einem Missverständnis vorzubeugen: Datenbankverwaltungsprogramme wie MySQL, Oracle, PostgreSQL selbst genießen Urheberrechtsschutz als Computerprogramme. Die mit ihnen verwalteten Daten bzw. Datenbanken sind indes nicht als Computerprogramme geschützt. Sie können je nach Kostenaufwand der Erstellung bzw. Qualität des Produktes eigenen Schutz als Datenbank (siehe Anhang J.2, § 87a) oder als Datenbankwerk beanspruchen.

Das Gesetz schützt Datenbanken, wenn deren Datensammlungen aus **unabhängigen** Elementen (Lexikonstichwort im Gegensatz zu Wort aus Fließtext) bestehen, die systematisch, beispielsweise alphabetisch, oder methodisch, etwa themenorientiert, angeordnet und **einzeln** abrufbar sind.

Voraussetzungen

Wesentliche Investition	Außerdem ist mindestens erforderlich, dass es sich um eine elektronische Datensammlung handelt, deren Beschaffung, Überprüfung oder Darstellung eine wesentliche Investition erfordert. Der Begriff der wesentlichen Investition beschränkt sich nicht auf einen finanziellen Aufwand, sondern berücksichtigt auch den Einsatz von Zeit und Arbeit. Wesentliche Investitionen sind nur dann beachtlich, wenn sie sich auf die Kosten der Ermittlung und Zusammenstellung vorhandener Elemente beziehen und nicht auf die Kosten deren Generierung. So hat der Europäische Gerichtshof den Spielplan im konkreten Fall der englischen Premier League als Datenbank anerkannt, es aber abgelehnt, in der Zusammenstellung eine wesentliche Investition anzunehmen, denn die Kosten seien bereits mit der Erzeugung der Daten entstanden.
Besondere Schöpfungshöhe	Sind für die Datensammlungen keine wesentlichen Investitionen erforderlich, können sie dann Schutz erhalten, wenn deren systematische oder methodische Anordnung, nicht deren Inhalt eine überdurchschnittliche individuelle Leistung darstellen. Klassische Beispiele für geschützte Datenbanken sind unter anderem elektronische Fahrplanauskünfte, Telefonbücher oder Stadtpläne. Geschützt und damit monopolisiert ist nur die unmittelbare Übernahme. So hat der Bundesgerichtshof die Übernahme von Telefonbucheinträgen der Deutschen Telekom auf CD-ROM untersagt. Gleiches gilt etwa für die Übernahme von Stadtplänen.
Schutzzumfang	Datenbanken sind gegen Übernahme insgesamt oder nach Art und Weise wesentlicher Teile geschützt. Der Bundesgerichtshof hat dazu unlängst festgestellt, dass eine Übernahme wesentlicher Teile auch dann angenommen werden kann, wenn die entnommenen Daten in einer anderen Anordnung anschließend wiedergegeben werden. Der Datenbankschutz umfasst damit auch den Bestand von Daten und nicht nur deren Anordnung.
Abhängigkeit: Datenbank-Software	Aber auch in der Softwareentwicklung gewinnt der Datenbankschutz an Bedeutung. Softwareentwicklung ist in der Regel kein linearer Prozess, sondern ein dynamischer. Bei der Programmierung werden Daten in Bibliotheken ausgelagert, auf die mehrere unabhängige Programme zugreifen können. Die Bibliotheken selbst sind keine Programme, sondern Datenbanken. Umgekehrt sind die Programme auf die Bibliotheken funktional angewiesen. Es entsteht eine Gemengelage aus Datenbank- und Programmschutz, die vor allem bei der Nutzungslizenzgestaltung Beachtung finden muss (siehe Abschnitt 6.4, »Lizenzen«).

2.4.8 Programmiersprachen

Wie eingangs erwähnt, sind Computerprogramme in allen Ausdrucksformen vom Urheberrechtsschutz umfasst. Man könnte jetzt auf die Idee kommen, ein konkretes Programm als Ausdruck der verwendeten

Programmiersprache anzusehen. Die Folge wäre, dass Programmierungen in einer bestimmten Sprache die Urheberrechte des ursprünglichen Entwicklers dieser Sprache berühren. Dieser könnte nur aufgrund der verwendeten Sprache gegen die Software Einwände erheben. Damit ergeben sich zwei Problemfelder. Zum einen: Ist eine Programmiersprache überhaupt eigenständig schutzfähig? Und zum anderen: Was versteht man unter Ausdrucksform eines Computerprogramms?

Die zweite Frage lässt sich schnell und knapp beantworten. Eine konkrete Programmierung ist nicht Ausdruck der verwendeten (Programmier-)Sprache. Vielmehr verhält es sich umgekehrt: Erst die konkrete Programmierung in einer bestimmten Sprache lässt einen Urheberrechtsschutz entstehen.

Kein Schutz
der Programmier-
sprache

In der juristischen Wissenschaft gibt es Stimmen, die auch Programmiersprachen Urheberschutz zubilligen. Zu diesem Problemfeld sind noch keine Gerichtsentscheidungen veröffentlicht, was den Schluss nahelegt, dass die praktische Bedeutung zu vernachlässigen ist. Sicherlich stellen Programmiersprachen eine Besonderheit dar. Weder sind sie allgemeine Sprachen, die ohne Zweifel schutzlos stehen würden, noch sind sie ein in jedem Fall schutzfähiges konkretes Sprachwerk – dafür sind sie zu abstrakt. Die besseren Argumente sprechen deshalb gegen einen Urheberschutz.

2.4.9 Oberflächen

Die hinter den Oberflächen stehenden Programmierungen sind durch das Urheberrecht geschützt. Nicht aber die Oberflächen selbst, d. h. Oberflächen sind keine Ausdrucksform des sie generierenden Computerprogramms. So haben jedenfalls verschiedene Gerichte entschieden, sodass die gegenteiligen Ansichten einiger Wissenschaftler durch den Laien vernachlässigt werden sollten.

Aber: Man sollte vorsichtig bei der Adaption von Oberflächen bekannter Softwareanwendungen sein. Auch wenn kein urheberrechtlicher Schutz besteht, so haben einige Landgerichte doch einen ergänzenden wettbewerblichen Leistungsschutz angenommen. Woher das Verbot der Adaption kommt, ist für den Softwareentwickler letztendlich egal. Es soll aber umgekehrt auch am Beispiel marktführender proprietärer und freier Textverarbeitungsprogramme mit Blick auf deren Oberflächen gezeigt werden, dass logisch notwendige und von den angesprochenen Verkehrskreisen erwartete Gestaltungselemente frei nutzbar sind.

Sklavische
Nachahmung

Am Rande: Oberflächen können Schutz nach dem Geschmacksmustergesetz durch Eintrag in der Geschmacksmusterrolle beim Deutschen Patent- und Markenamt erlangen. Für Webseiten ist dies beispielsweise geschehen.

Eigenständiger Schutz **2.4.10 Handbücher** Auch Bedienungsanleitungen oder sonstige Manuals können keinen Schutz aufgrund des zugrunde liegenden Computerprogramms beanspruchen. Sie genießen jedoch je nach Qualität eigenständigen Schutz als Schriftwerke. Stellt man also fest, dass ein Konkurrent sich die aufwendige Arbeit der Dokumentation und Beschreibung durch Kopieren vereinfacht hat, kann man sehr wohl dagegen vorgehen. Der Schutz wird nicht dadurch verhindert, dass die Texte nur einen geringen Gestaltungsspielraum füllen, solange dieser individuell genutzt wird.

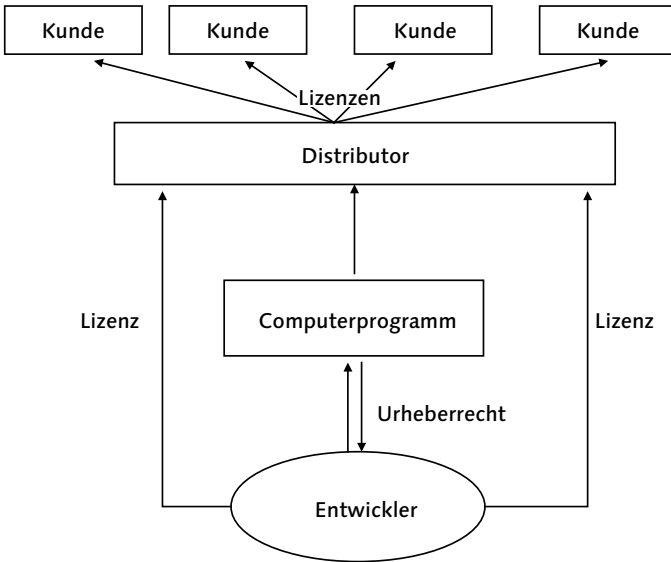
Merke

Das Urheberrecht schützt Softwareentwicklungen vor Plagiaten und damit letztendlich vor bewusstem »Diebstahl« geistigen Eigentums. Es hat nicht die Monopolisierung einer technischen Idee zum Ziel, sondern nur den Schutz der konkreten Programmierlösung. Es lässt Raum für parallele Innovationen.

2.5 Wer ist Urheber?

Softwareentwicklungsarbeit ist nicht nur bei Großprojekten heutzutage häufig Projektarbeit, d. h. unterschiedliche Gruppen arbeiten teils selbstständig, teils als Angestellte an bestimmten Teilen eines Gesamtprojektes, die erst später zusammengeführt werden. Daneben tummeln sich viele Freelancer, die in Nischenbereichen alleine Programmierarbeit leisten. In meiner täglichen Arbeit bin ich außerdem immer wieder mit der Frage konfrontiert: Wer hat die Rechte an Weiterentwicklungen und was darf man von dem Vorbestehenden eigentlich nutzen? Im Folgenden geht es also um die Frage, wer Urheber ist.

Urheber vs. Nutzungsberechtigter **2.5.1 Einzelpersonen** Urheberschutz setzt voraus, dass die Software von Menschenhand geschrieben wurde. Um in den Worten des Gesetzes zu sprechen, ist das Ergebnis (Computerprogramm) einer eigenen geistigen Schöpfung geschützt. Urheber ist damit der Programmierer der Software bzw. das Team von Programmierern. Alle anderen Berechtigten, wie etwa Distributoren oder Enduser, leiten ihre Rechte von diesem Urheber ab, ohne selbst Urheber zu sein. Man unterscheidet also Urheber von Nutzungsberechtigten, deren Rechte auf einem nicht zwingend schriftlichen Vertrag beruhen (siehe Abschnitt 6.4, »Lizenzen«)



◀ **Abbildung 2.1**
Urheber/Lizenznehmer

Wie verhält es sich aber beispielsweise bei objektorientierter Softwareentwicklung? Diese moderne Art der Softwareentwicklung, etwa mit UML (Unified Modeling Language), erzeugt nicht unmittelbar den Quellcode, sondern ist lediglich eine grafische Darstellung des Workflows, den das eigentliche Programm später bewältigen soll. Die Übersetzung in Code erfolgt wiederum durch Programme. Dennoch ist hier der Urheber der grafischen Darstellung in UML auch Urheber des anschließend generierten Quellcodes. Die UML-Übersetzung ist damit Ergebnis eines menschlichen Denkprozesses und nicht lediglich der einer Maschine. UML ist eine Ausdrucksform des späteren Programms bzw. umgekehrt.

Software generierte Computerprogramme

2.5.2 Weiterentwicklungen

Die Frage der Urheberschaft stellt sich für auf bestehende Entwicklungen aufbauende Arbeiten. Grundsätzlich hindern bereits bestehende Urheberrechte an einem Computerprogramm nicht die Begründung weiterer, unabhängig von der Person des Urhebers. Solche Weiterentwicklungen nennt das Gesetz Bearbeitungen, die selbstständigen Schutz genießen.

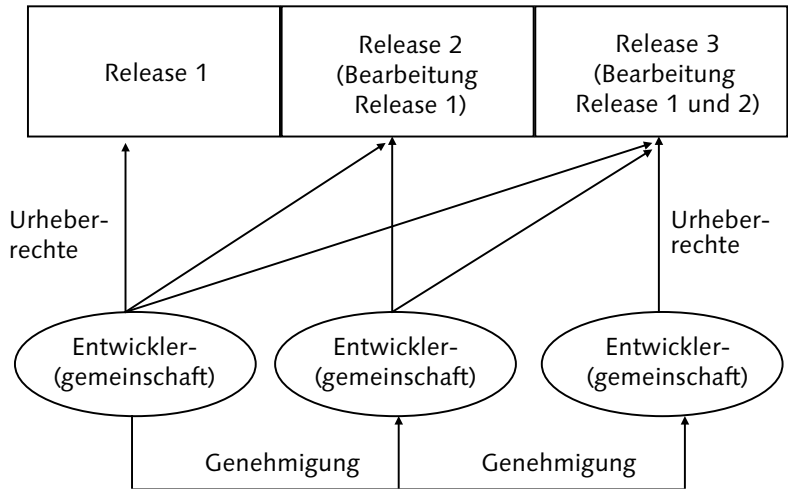
Urheberkette

Wichtig ist aber, zu bedenken, dass Bearbeitungen zwar ein eigenes Recht entstehen lassen, man dieses **ohne** Genehmigung des jeweiligen Vorgängers aber **nicht** nutzen kann. Fehlt diese, kann der Vorgänger die nicht-private Verbreitung verbieten. Genehmigungsbedürftig ist eine Bearbeitung auch dann, wenn sie nur in Firmennetzen Verbreitung finden soll. Über die Genehmigung entsteht eine Urheberkette, in der der

Genehmigungsbedürftig

Entwickler der Vorgängerversion auch Rechte an der Bearbeitung erhält.

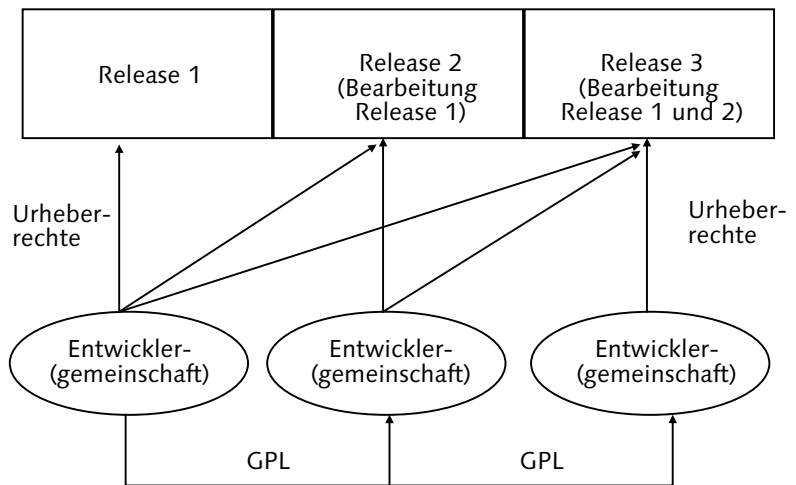
Abbildung 2.2 ►
Urheberkette
aufgrund Weiter-
entwicklung



**Besonderheiten
bei Open-Source-
Projekten**

Nicht nur bei Open-Source-Projekten ist die Weiterentwicklung – oft in Teams – sehr verbreitet. Es entsteht hier eine Gemengelage. Jedes Team, wenn es sich an die Lizenzbedingungen der freien Software hält (siehe Kapitel 10, »Die Open-Source-Lizenz«), erwirbt gemeinschaftlich Rechte an der eigenen Entwicklung. Gleichzeitig setzen sich aber die Rechte an der Vorgängerversion auch in der neuen Entwicklung fort. Die Genehmigung zur Weiterentwicklung ist durch die Lizenz, beispielsweise durch die General Public Licence (GPL), gewährleistet.

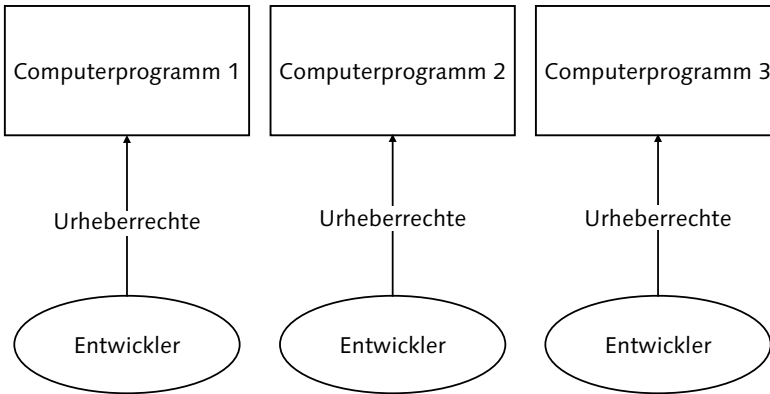
Abbildung 2.3 ►
Weiterentwicklung



1 —
2 —
3 —
4 —
5 —
6 —
7 —
8 —
9 —
10 —
11 —
12 —
13 —
14 —
15 —
16 —
17 —
18 —
19 —

Entfernt sich die Weiterentwicklung aber soweit von dem Ausgangsprogramm, dass man jenes in der neuen Software nicht wiedererkennt, handelt es sich um eine freie Benutzung des Ausgangswerkes, die nicht genehmigungsbedürftig ist. Es entstehen auf diesem Wege zwei voneinander unabhängige Programme mit zwei voneinander unabhängigen Urhebern.

Freie Benutzung



◀ **Abbildung 2.4**
Freie Bearbeitung

2.5.3 Entwicklergemeinschaften

Im Rahmen von Entwicklergemeinschaften ist die Frage, wer Urheber einer Software ist, vor allem aus zwei Gründen von Bedeutung:

1. Miturheber können nur **gemeinsam** über die weitere Verwendung ihrer Entwicklung entscheiden
2. vornehmlich der/die Urheber können gegen Verletzungen des Copyright vorgehen

Gemeinschaftliche Entwicklung

Die Beteiligung an Entwicklungsprozessen ist in folgenden Kategorien denkbar:

1. In einem ständigen Austausch entwickeln mehrere Personen gemeinschaftlich eine Software (siehe Abbildung 2.5.1).
2. In arbeitsteiligen und nachgeschalteten Prozessen arbeiten Spezialisten an einer Software (siehe Abbildung 2.5.2).
3. In nachgeschalteten Prozessen arbeiten mehrere Personen an voneinander abhängigen Modulen (siehe Abbildung 2.5.3).
4. Mehrere Entwickler arbeiten voneinander unabhängig an der Fortentwicklung einer Softwarelösung (siehe Abbildung 2.5.4).
5. In nachgeschalteten Prozessen arbeiten mehrere Personen an in sich abgeschlossenen Modulen einer Software (siehe Abbildung 2.5.5).
6. Der Beitrag erschöpft sich in Assistenzleistungen ohne eigene Entwicklungstätigkeit (siehe Abbildung 2.5.6).

Je nachdem, welcher Kategorie man sich zuordnet, entscheidet sich, ob man Urheber, Miturheber oder lediglich Gehilfe ist. In einigen Kategorien sind noch weitere Differenzierungen notwendig, um eine abschließende Entscheidung über den eigenen Status treffen zu können.

Abbildung 2.5 ►
Schaubild Entwickler-
gemeinschaft

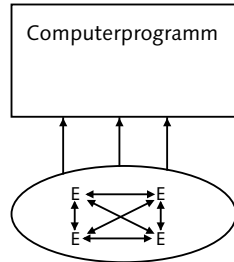


Abbildung 2.5.1

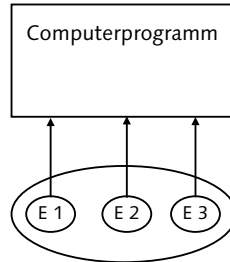


Abbildung 2.5.2

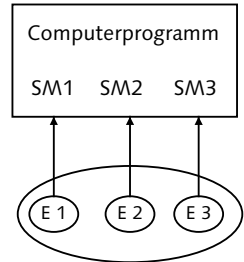


Abbildung 2.5.3

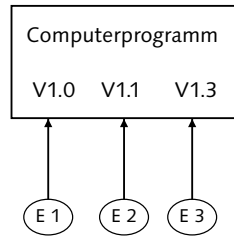


Abbildung 2.5.4

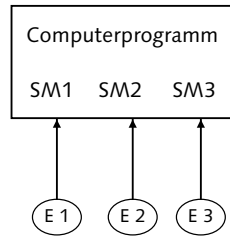


Abbildung 2.5.5

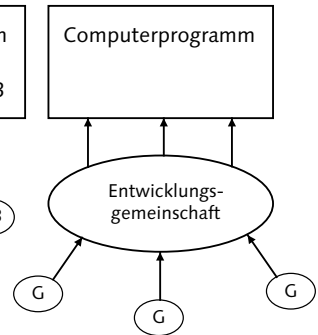


Abbildung 2.5.6

E = Entwickler	SM = Softwaremodul
G = Gehilfe	V = Version

An welchen Kriterien macht es sich nun fest, ob man gemeinschaftlich Rechte an einem Computerprogramm innehat, ob man alleiniger Urheber/Bearbeiter eines bereits existenten Programms oder doch nur Gehilfe ist? Die Grafik (siehe Abbildung 2.5) verdeutlicht schon eins: Miturheber kennzeichnen ein gemeinsames Ziel. Sie wollen etwas gemeinschaftlich erschaffen. Die Kriterien im Einzelnen:

1. **Zielgerichtete und gewollte Zusammenarbeit** während der Entwicklungsphase.
2. **Schöpferischer Input:** Nicht entscheidend ist die Quantität des Beitrages.
3. Einheitliches Arbeitsergebnis: Einzelbeiträge sind **nicht selbstständig verwertbar**.

Selbstständig
verwertbar?

Schwierig wird die Entscheidung, ob eine Form der Miturheberschaft vorliegt, insbesondere im modularen Softwareengineering. Entschei-

dend ist hier vor allem die Frage, ob ein einheitliches Programm entstanden ist oder aber die Module selbstständig verwertbar bleiben. Ist Letzteres der Fall, etwa bei modular aufgebauten Betriebssystemen, kommt es nicht zur Miturhebergemeinschaft am gesamten Betriebssystem, sondern es verbleibt bei der Urheberschaft am Modul (siehe Abbildung 2.5.5).

Merke

Ein wichtiges Kriterium für die Frage, ob die Entwickler einer Software Miturheber am Endprodukt sind oder parallele Urheberrechte entstehen, ist das der selbstständigen Verwertbarkeit der eigenen Entwicklung. Dies ist gerade bei Computerprogrammen oft schwer zu entscheiden, da sie meist auf Interoperabilität ausgerichtet sind.

Nachträgliche Veränderungen einer Software oder nachträgliche Modulergänzungen/Plug-ins berühren die Urheberstellung am Ausgangsprodukt nicht. Sie können nur genehmigungsbedürftige oder freie Bearbeitung sein. Niemals führen diese Arbeiten aber zu einer Miturheberschaft.

Nachträgliche
Beiträge/
Plug-ins

2.5.4 **Entwicklergemeinschaften in Angestelltenverhältnissen**

Eine besondere Gruppe der Entwicklergemeinschaften stellt die Gruppe der im arbeitsrechtlichen Sinne angestellten Programmierer dar. Grundsätzlich entstehen die Urheberrechte unmittelbar bei dem entwickelnden Programmierer selbst. Dem Arbeitgeber müssten von diesem Nutzungsrechte (siehe Abschnitt 6.4, »Lizenzen«) eingeräumt werden, damit er die Software nutzen und vermarkten kann. Die Folge wäre eine permanente Rechtsunsicherheit, da man nie wüsste, ob ein Softwarehaus auch die notwendigen Rechte von seinen angestellten Programmieren erhalten hat. Das Gesetz dreht deshalb diesen Grundsatz um. Der Arbeitgeber erhält eine »gesetzliche« Lizenz, die ihm alle wirtschaftlichen Rechte an der Software gewährleistet. Der angestellte Programmierer bleibt ideell mit seiner Entwicklung verbunden, wirtschaftlich erhält er allerdings einen Ausgleich nur über sein Einkommen.

»Gesetzliche« Lizenz

Für **freiberufliche** Programmierer gelten diese Sonderregelungen nicht. Auch wenn das Gesetz auf den arbeitsrechtlichen Begriff des Arbeitnehmers abstellt, gilt die gesetzliche Vermutung zugunsten des Arbeitgebers ebenfalls nicht für arbeitnehmerähnliche freie Mitarbeiter, freie Mitarbeiter und Scheinselbstständige (zu den Begriffen siehe Kapitel 12, »Das Rechtliche«).

Freiberufler

Will man diese gesetzliche Folge für bestimmte Projekte vermeiden, muss man als angestellter Entwickler dies explizit mit seinem Arbeit-

Ausnahmen möglich

geber vereinbaren. Es ist zwar keine schriftliche Vereinbarung erforderlich; diese ist aber sehr ratsam, um späteren Missverständnissen vorzubeugen.

Open-Source-Projekte

Auch wenn freie Software von jedermann verändert werden darf, erfolgt die Entwicklung in der Regel koordiniert. Fraglich ist allerdings, ob die Koordinatoren wie Arbeitgeber zu behandeln sind, mit der Folge, dass diese über die weiteren Umstände der Veröffentlichung entscheiden dürfen. Die Organisation solcher Koordinationsgremien von Entwicklergemeinschaften ist sehr unterschiedlich. Sie reichen von losen Zusammenschlüssen bis hin zu Unternehmen. Dennoch sind es die Entwickler, die über die weitere Nutzung entscheiden dürfen, auch wenn es immer wieder Stimmen gibt, die dies infrage stellen.

Der Nebenjob

Genauso wenig wie diese Sonderregelungen Softwareentwicklungen betreffen, die vor oder nach Beendigung eines Arbeitsverhältnisses (siehe aber Abschnitt 5.2.4, »Das Strafrecht«) geschaffen wurden, werden solche Arbeiten erfasst, die außerhalb des Arbeitsverhältnisses und ohne inneren Bezug zu diesem durchgeführt wurden. Ohne Bedeutung ist es dafür auch, ob der Nebenjob genehmigt oder ungenehmigt ausgeübt wird.

Nutzung von Firmenkenntnissen

Auch wenn man nebenbei und auf eigene Rechnung für Dritte Software programmiert und dabei interne Kenntnisse aus seinem Arbeitsumfeld nutzt, erhält der Arbeitgeber nicht automatisch Rechte an der Entwicklung. Aber sowohl der Auftraggeber als auch der Programmierer laufen Gefahr, sich schadensersatzpflichtig oder gar strafbar zu machen. Interna sind in der Regel Geschäftsgeheimnisse und damit ganz besonders geschützt (siehe deshalb Abschnitt 5.2.4, »Das Strafrecht«).

2.5.5 Entwicklergemeinschaften und ihre Folgen

Miturheber

Nur einstimmige Entscheidungen

Als Miturheber an Software kann die Entwicklergemeinschaft nur gemeinsam alle wichtigen Entscheidungen treffen. Entscheidungen etwa über die proprietäre oder freie Veröffentlichung oder die Genehmigung von Weiterentwicklungen bedürfen im Grundsatz der Zustimmung aller Beteiligten. Umgekehrt partizipieren alle Beteiligten zu gleichen Teilen an der wirtschaftlichen Verwertung. Durch Differenzierungen im Mitspracherecht bzw. der wirtschaftlichen Beteiligung kann einer drohenden Handlungsunfähigkeit begegnet werden. Dies setzt entsprechende Vereinbarungen unter allen Miturhebern voraus. Dieser Vertrag ist frei gestaltbar und kann den individuellen Bedürfnissen angepasst werden, solange ein Mindestmaß an Fairness gegenüber allen Beteiligten gewahrt bleibt.

Werkverbindung

Sind einzelne Softwaremodule eigenständig verwertbar, kommt es nicht zu einer Entwicklergemeinschaft kraft Gesetzes wie bei Miturhebern, sondern die Gemeinschaft beruht auf der Entscheidung jedes einzelnen Mitgliedes. Durch diese Entscheidung entsteht in der Regel eine Gesellschaft bürgerlichen Rechts (GbR), und zwar unabhängig vom Vorliegen eines schriftlichen Vertrages. Werden innerhalb dieser Gesellschaft Einzelheiten nicht geregelt, sind wieder alle von einander abhängig.

Fazit

Entwicklergemeinschaften sollten sich eine Satzung geben, die die persönlichen wie wirtschaftlichen Verhältnisse in Bezug auf die gemeinsame Softwareentwicklung regeln!

Muster

siehe Anhang C, Mustervertrag 4: Miturheber

Der angestellte Softwareentwickler

Die wirtschaftlichen Entscheidungsbefugnisse gehen auf den Arbeitgeber über. Dieser hat freie Hand bei der Vermarktung. Ihm obliegt auch die Entscheidung über den Erstrelease (Veröffentlichungsrecht), auch wenn die Programmierer die Software für noch nicht fertig, weil beispielsweise noch nicht stabil, halten. Umgekehrt unterliegt er aber auch den Bindungen, die das Urheberrecht, etwa bei Weiterentwicklungen/Bearbeitungen, auferlegt. Verstößt der angestellte Programmierer gegen die Rechte Dritter, muss auch der Arbeitgeber diesen Vorwurf gegen sich gelten lassen.

Der angestellte Programmierer behält aber stets über seine sogenannten Urheberpersönlichkeitsrechte eine Verbindung zum Werk, auch wenn das wohl wichtigste Recht, nämlich das Veröffentlichungsrecht – wie gesagt – eingeschränkt ist. Inwieweit diese Rechte, etwa das Namensnennungsrecht, praktische Bedeutung erfahren, hängt von den Branchengepflogenheiten ab.

2.6 Welche Rechte hat der Urheber?

Es wurde die ganze Zeit von Monopolstellungen und Exklusivrechten des Urhebers gesprochen. Wie sehen diese Rechte aber nun konkret aus?

Ideelle und wirtschaftliche Partizipation

Das Recht anerkennt in der Softwareentwicklung wie anderswo die besondere Beziehung, die zwischen einem Kreativen und seinem Werk entsteht. Diese Beziehung ist bei allem wirtschaftlichen Interesse an der Entwicklung nicht verhandelbar und deshalb nicht im eigentlichen Sinne übertragbar. Das Gesetz beschreibt die Rechte des Urhebers zum einen als Schutz des Urhebers in seinen geistigen und persönlichen Beziehungen zum Werk (Urheberpersönlichkeitsrechte) und zum anderen als Gewährleistung einer angemessenen wirtschaftlichen Partizipation an der Verwertung des Werkes (Nutzungsrechte). Die Rechte des Urhebers sind damit ideeller wie wirtschaftlicher Natur.

2.6.1 Urheberpersönlichkeitsrechte

Der Softwareentwickler hat das Recht

1. zu entscheiden, wann und in welcher Form (z. B. proprietär oder frei) seine Entwicklung **erstmalig** der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird,
2. auf Anerkennung seiner Urheberschaft (Namensnennungsrecht),
3. auf Wahrung der Integrität seiner Entwicklung (eingeschränkt).

Besonderheiten gelten, wie gerade unter der vorangegangenen Überschrift dargestellt, für angestellte Softwareentwickler.

Nicht übertragbar

Die Urheberpersönlichkeitsrechte des Entwicklers bleiben mit dem Programm auf immer verbunden, auch wenn er es zur wirtschaftlichen Verwertung an Dritte lizenziert hat. Allerdings gelten hinsichtlich des Namensnennungs- und des Integritätsrechtes Ausnahmen aus der Natur der Sache heraus. Computerprogramme sind Industrieprodukte und so – anders etwa als Kunstwerke der bildenden Kunst – ausschließlich auf wirtschaftliche Verwertung ausgerichtet. Die Notwendigkeit eines Beziehungsschutzes zum Werk ist deshalb weniger ausgeprägt.

Veröffentlichungsrecht

Konkretisierung des Schutzzumfanges

Das Urheberrecht schützt das Programm in seiner konkreten Ausgestaltung, die durch die Veröffentlichung festgelegt wird. Entscheidet der Programmierer zu diesem Zeitpunkt, seine Entwicklung unter eine freie Lizenz, beispielsweise die GPL, zu stellen, hat er sich damit auch für die Zukunft festgelegt. Er kann zwar diese Lizenzentscheidung für die Zukunft rückgängig machen, nicht aber für die Vergangenheit. Es existieren also Kopien der Software unter freier Lizenz, die auch weiterhin unter freier Lizenz vertrieben werden dürfen. Erst mit einer neuen Version der Software entsteht ein neues Erstveröffentlichungsrecht mit der Möglichkeit, erneut über die Lizenzbedingungen zu entscheiden.

Beispiel: Mit der Version 4.0 seiner Software hat MySQL im Jahre 2001 sein Lizenzmodell von der LGPL (Lesser General Public License) auf die strengere GPL (General Public License) umgestellt.

Namensnennungsrecht

Muss jeder Softwareentwickler auch neben dem Distributor als Urheber benannt werden? Grundsätzlich lautet die Antwort: ja. Allerdings muss eine Namensnennung nicht zwingend auf der Benutzerebene erfolgen, sondern es genügt eine Nennung im Text des Quellcodes. Außerdem kann der Entwickler auf sein Namensnennungsrecht verzichten. Daraus wird abgeleitet, dass ein Nennungsrecht durch die jeweilige Branchenübung beeinflusst wird und nicht nur durch explizite Vereinbarung. Da fehlende Urhebernennung zu weitreichenden Konsequenzen bis hin zur Untersagung der Veröffentlichung der Software führen kann (siehe Abschnitt 3.2, »Der Copyrightprozess«), sollte man als Entwickler wie Auftraggeber/Distributor gleichermaßen auf eine ausdrückliche Vereinbarung drängen.

Hinweis

Über Umfang und Platzierung des Urhebernachweises sollte eine explizite Vereinbarung getroffen werden.

Integritätsrecht

Hier zeigen sich im Besonderen die Ursprünge des Urheberrechtes im Bereich der schönen Künste. Jedem Softwareentwickler ist klar, dass seine Programmentwicklungen im Rahmen der bestehenden Lizenzen weiterentwickelt und angepasst werden. Allein deshalb begreift er dies – anders etwa als ein Autor oder Regisseur – nicht als Entstellung seines Werkes. Die Aussage, die berechtigten geistigen wie persönlichen Interessen des Programmierers seien nur in Ausnahmefällen durch Weiterentwicklungen gefährdet, wird deshalb überwiegend auf Verständnis stoßen.

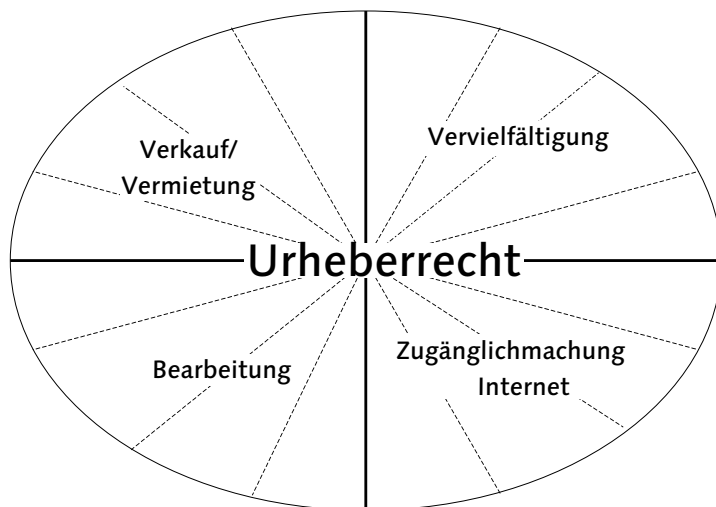
Beachte

Die Beschränkungen des Integritätsrechtes gelten nur im Rahmen bestehenden Lizenzen, d. h. betroffen ist nur die Art und Weise etwa einer Weiterentwicklung, nicht aber die generelle Genehmigungsbedürftigkeit (siehe Abbildung 2.2 und 2.3).

2.6.2 Nutzungsrechte

Als Industrieprodukte müssen Computerprogramme verlässlich, d. h. ohne das Risiko rechtlicher Anfeindungen, handelbar sein. Die Nutzungsrechte an einer Softwareentwicklung sollen dies sicherstellen. Das oben beschriebene Urheberrecht lässt sich dabei in bestimmte Unterrechte aufteilen, die selbstständig verwertbar sind. Bildlich gesprochen heißt das, der Urheberrechtskuchen lässt sich in unterschiedliche Nutzungsrechtsstücke teilen, die wiederum aus selbstständigen Verwertungshandlungen bestehen (siehe Abbildung 2.6 »Urheberrechtskuchen/Nutzungsrechte«). Welche Rechte der Programmierer seinem Kunden oder einem Verwerter einräumt, unterliegt seiner freien Willensentscheidung bzw. ist Ergebnis von Vertragsverhandlungen. Klar ist, dass der Kunde/Verwerter möglichst weitgehende Rechte erhalten will. Dies kann dazu führen, dass man selbst die Verfügungsgewalt über das Computerprogramm vollständig verliert. Die Nutzungsrechte, nicht die Urheberpersönlichkeitsrechte, sind dann im Ganzen auf den Kunden/Verwerter übergegangen (siehe dazu Abschnitt 6.4, »Lizenzen«).

Abbildung 2.6 ►
Urheberrechtskuchen/
Nutzungsrechte



Die wesentlichen Rechte des Softwareentwicklers sind:

1. das Vervielfältigungsrecht, d. h. CD-, DVD- oder andere Kopien etc. herzustellen
2. das Verbreitungsrecht, d. h. diese Kopien in der Regel zu verkaufen oder zu vermieten
3. die Zugänglichmachung über das Internet, beispielsweise zum Zwecke des Downloads oder etwa des Application Service Providing
4. die Bearbeitung, beispielsweise die Dekompilierung bzw. die Entwicklung von Nachfolgeversionen

Diese Rechte sind nun noch weiter filetierbar. Man kann sie räumlich und zeitlich begrenzen, sie exklusiv oder als sogenannte einfache Nutzungsrechte vergeben. Hintergrund ist der, dass die Entwickler möglichst weitgehend am wirtschaftlichen Weiterverwertungsprozess partizipieren sollen. Die Nutzungsrechte orientieren sich deshalb sehr stark an den typischen Verwertungsmodellen.

Exklusive oder einfache Nutzungsrechte

Einfache oder exklusive Nutzungsrechte

Je nachdem, ob man eine Softwareentwicklung ausschließlich für einen bestimmten Kunden oder für einen großen Abnehmerkreis konzipiert hat, muss man unterschiedliche Rechte einräumen. An Individualsoftware werden meist aber nicht zwingend exklusive Rechte vergeben. Mit Standardsoftware sind dagegen immer nur einfache Nutzungsrechte verbunden.

Aus der Natur der Sache heraus gewähren auch Open-Source-Lizenzen lediglich einfache Nutzungsrechte, da sie einer Monopolisierung – auch beim Nutzer – gerade entgegenwirken sollen.

Die Rechteeinräumung dient der Verwertung der Software. Aufgrund der langen Schutzdauer des Urheberrechtes werden Rechte auch weitergehandelt, ohne dass der Entwickler nochmals eingebunden wird. Die Interessen des Entwicklers werden aber trotzdem berührt, denn der Erfolg der Verwertung – materiell wie ideell – hängt auch von der Person des Verwerter ab. Deshalb schreibt das Gesetz sowohl für den vertikalen wie horizontalen Rechtehandel Zustimmungspflicht vor.

Aber: Die Zustimmung kann mit der ersten Lizenz schon vorab für alle weiteren gegeben werden. Viele Lizenzverträge sehen eine entsprechende Klausel vor.

Einfache Nutzungsrechte

Sie erlauben es dem Inhaber, neben anderen Nutzern die Software zu nutzen. Der Entwickler selbst bleibt berechtigt, das Programm weiter zu lizenzieren.

Exklusive Nutzungsrechte

Auch ausschließliche Nutzungsrechte genannt. Sie geben dem Inhaber das alleinige Recht zur eingeräumten Nutzung. Auch der Programmierer selbst ist nicht mehr berechtigt. **Ausnahme:** Weiterverkauf bleibt zustimmungspflichtig.

10 Die Open-Source-Lizenz

Rechtsfragen der Open-Source-Lizenz

Die Open-Source-Lizenz ist aus rechtlicher Sicht die eigentliche Grundlage der Open-Source-Software. Die gängigen Lizenzmodelle, wie etwa General Public Licence (GPL), entstammen dem anglo-amerikanischen Rechtskreis, was die Frage aufwirft, ob sie in Deutschland rechtsgültig sind. Im Folgenden wird außerdem dargestellt, welche Rechte und Pflichten bei Unterstellung einer Softwareentwicklung unter eine Open-Source-Lizenz entstehen.

10.1 Welche Lizenzmodelle gibt es und welchen Inhalt haben sie?

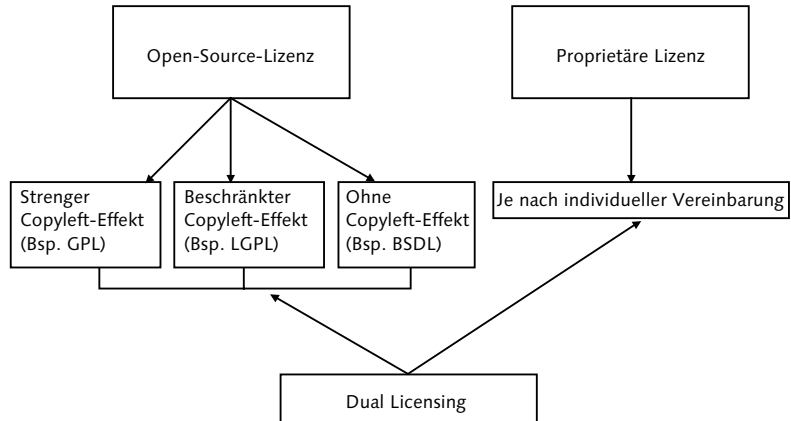
Wie die Überschrift schon nahelegt, gibt es **die** Open-Source-Lizenz schlechthin nicht, sondern es existiert mittlerweile eine Unzahl verschiedener Varianten. Einen Überblick kann man sich etwa beim Institut für Rechtsfragen der Freien und Open-Source-Software (www.ifross.de) unter dem Stichwort »Lizenzen« verschaffen. Trotz der zahlreichen Lizenzen und ihrer Unterschiede im Detail lassen sich Grundmuster ausmachen, anhand deren man eine Grobeinteilung vornehmen kann.

- Lizenzen mit strengem Copyleft-Effekt (Bsp.: GPL)
- Lizenzen mit beschränktem Copyleft-Effekt (Bsp.: LGPL, MPL/Mozilla Public Licence)
- Lizenzen ohne Copyleft-Effekt (Bsp.: BSD, MITL)

Neben diesen »klassischen« Open-Source-Lizenzen gibt es noch weitere Spielarten. Am verbreitetsten ist wohl das Dual Licensing Modell. Hier wird die Software sowohl unter einer – meist mit strengem Copyleft-Effekt versehenen – Open-Source-Lizenz als auch unter einer proprietären Lizenz vertrieben. Bekanntestes Beispiel ist etwa die MySQL-Software mit ihrer Commercial und Open-Source-Lizenz (www.mysql.com/company/legal/licensing). Ziel einer solchen Lösung ist es, an der kommerziellen Einbindung der Software zu partizipieren, ohne den hinter Open-Source-Software stehenden Gedanken aufzugeben.

Dual Licensing

Abbildung 10.1 ►
Lizenzmodelle



10.1.1 Lizenzen mit strengem Copyleft-Effekt

Lizenzen mit strengem Copyleft-Effekt verkörpern den Urgedanken von Open Source, denn sie zwingen den Nutzer, jedes Derivat ebenfalls wieder unter einer strengen Copyleft-Lizenz zu veröffentlichen. Damit wird sichergestellt, dass die Software nur unter Offenlegung des Quellcodes, der Erlaubnis zu dessen Veränderung und in der Regel nur zu nicht kommerziellen Zwecken vertrieben wird. Eine Verbindung mit proprietärer Software wird nicht zugelassen.

Die GPL Die bekannteste Copyleft-Lizenz ist wohl die GPL, die General Public Licence. Dem Nutzer unter ihr veröffentlichter Software ist jede beliebige Veränderung und Nutzung gestattet, sofern die Derivate ihrerseits unter die GPL gestellt werden und eine Weiterlizenzierung unentgeltlich erfolgt. Unter GPL veröffentlichte Software darf folglich unter keiner anderen als der GPL weiterlizenziert werden.

Die GPL 3 Am 29.06.2007 wurde von der Free Software Foundation die offizielle Version der GPL 3 freigegeben. Sie soll die bisherige Version 2 ablösen. Die Motivation für die Überarbeitung war, den geänderten technischen Möglichkeiten der Softwarenutzung gerecht zu werden bzw. die internationale Nutzbarkeit der Lizenz weiter sicherzustellen. Es ist das Ergebnis eines langen Diskussionsprozesses, in dem heftig um Kompromisslösungen gerungen wurde.

Wesentliche Änderungen zur GPL 2 betreffen:

1. die Präzisierung der unter die GPL fallenden Nutzungsarten von Software. Die GPL 2 verwendet beispielsweise in Bezug auf die erlaubte Verbreitung des Programms allein den Begriff „to distribute the work“. Der Wortlaut erfasste damit zunächst nur die Weitergabe einer gegenständlichen Kopie der Software. Demgegenüber erfasst der durch die GPL 3 neu eingeführte Begriff „to propagate“ jede gegenständliche Verbreitung oder virtuelle (öffentliche) Zugänglich-

machung des Programms. Nach deutschem Recht ist allerdings anerkannt, dass der Begriff „to distribute“ extensiv auszulegen ist und alle denkbaren Nutzungsarten erfasst.

2. die konsequente Einbindung des Application Service Providing (ASP) in die Lizenz durch die unmittelbare Bezugnahme auf die GNU Affero General Public Licence. Die Pflichten aus der GPL waren bisher abhängig davon, dass man eine Kopie der Software auf seinem Rechner hatte. Folge war, dass die GPL 2 ASP zwar erlaubt, aber die Nutzung an keine Pflichten binden konnte. Das ändert sich nun durch die Bezugnahme auf die Affero Licence. Es wurden damit Regelungslücken geschlossen.
3. Regelungen zum DRM. Die Aussage in der Präambel, „DRM ist grundsätzlich unvereinbar mit dem Zweck der GPL, die Freiheit der Anwender zu schützen“, gibt deutlich die Richtung vor. Gleichzeitig konnte man sich über ein Verbot des Einsatzes von DRM-Systemen nicht einigen. Die GPL3 sucht die Lösung in einem Kompromiss, in dem zwischen Endverbrauchern und Geschäftskunden unterschieden wird. Für Endverbraucher (Consumer) müssen sämtliche Installationsinformationen mitgeliefert werden, die nachfolgende oder modifizierte Versionen benötigen, um ausführbar zu sein. Diese Restriktionen bestehen im Business to Business-Vertrieb (BtoB) nicht.
4. Regelungen zum Umgang von GPL-Software als Kopierschutz. Das deutsche Urheberrecht verbietet die Umgehung wirksamer technischer Schutzmechanismen, die in Softwareprodukten implementiert sind. Dem versucht die GPL 3 zu begegnen, ohne jedoch ein explizites Verbot einer solchen Nutzung zu verankern. Stattdessen arbeitet die GPL 3 mit einer doppelten Fiktion. Einmal wird GPL-Software per Definition als wirksamer technischer Mechanismus ausgeschlossen. Zum anderen fingiert die Lizenz einen vorweggenommenen Verzicht des Rechteinhabers, gegen potenzielle Umgehungen von technischen Schutzmechanismen rechtlich vorzugehen. Beide Wege scheinen nach deutschem Recht unsicher. Der Begriff des technischen Mechanismus ist objektiv zu bestimmen und damit der individuellen Vereinbarung in einer Lizenz entzogen. Auch der antizipierte Rechtsverzicht ist in seiner Wirksamkeit zweifelhaft, denn die Umgehung von technischen Schutzmaßnahmen ist auch strafrechtlich sanktioniert und damit der individuellen Disposition entzogen.
5. den Umgang mit Softwarepatenten. Da auch freie Software zunehmend durch Patente geschützt wird, nicht zuletzt, um sich gegen Angriffe aus der proprietären Welt zu Wehr zu setzen, waren Regelungen notwendig. Die zum Urheberrecht entwickelten Ideen der GPL werden hier weitestgehend auf Patente übertragen. Wer GPL

Software nutzt, muss eine Patentlizenz erteilen. Es soll damit Rechtssicherheit im Umgang mit Open-Source-Produkten geschaffen werden. Die Zukunft muss zeigen, wie sich die Regelung bewährt.

**Gestern GPL 2,
heute GPL 3! Was
muss ich beachten?**

Die GPL 2 sieht vor, dass der Entwickler entscheiden kann, unter welcher Lizenz seine Software veröffentlicht wird. Für die Zukunft kann man sich also für einen Lizenzwechsel entscheiden. Wirksam wird dieser allerdings nur für noch nicht verbreitete Produkte. Habe ich an einem bestimmten Produkt Rechte unter Geltung der GPL 2 erworben, bleibt diese für mich verbindlich, auch wenn zwischenzeitlich ein Lizenzwechsel auf Seiten des Entwicklers stattgefunden hat. Der Lizenzwechsel wird erst mit Erwerb eines neuen Produktes relevant. Teile des Linux-Kernels stehen allerdings unter der Bedingung »GPL 2 only«. Weiterentwicklungen im Lizenzgemisch müssen darauf achten, damit es nicht zu Inkompatibilitäten kommt.

Fazit

Die GPL 3 ist wesentlich umfangreicher als die GPL 2, was nicht unbedingt zum Vorteil gereicht. Darüber hinaus liegen zur GPL 2 erste Gerichtsentscheidungen vor, die deren Rechtswirksamkeit im deutschen Recht bestätigen. Hat man die Entscheidung, spricht einiges für Tradition, wobei die Nachteile der GPL 2 beim ASP zu bedenken sind.

Hinweis

Die GPL3 ist unter <http://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html> abrufbar. Eine (nicht offizielle!) deutsche Übersetzung erleichtert das Verständnis (<http://www.gnu.de/documents/gpl.de.html>).

Die EUPL Die GPL hat ihren Ursprung im anglo-amerikanischen Rechtskreis. Da sich das Rechtsverständnis dort grundlegend vom deutschen bzw. europäischen Recht unterscheidet, war es naheliegend, wenn auch nicht zwingend, eine European Public Licence zu entwerfen, was auf Initiative der Europäischen Kommission geschehen ist. Leider liegt die EUPL bisher nur als Entwurf und noch nicht als offizielles Release vor (www.europa.eu.int/idabc/en/document/2623/5585#eupl). Auch die EUPL ist eine strenge Copyleft-Lizenz. Bemerkenswert ist die Regelung der Lizenzweitergabe, denn hier sind besondere Informations- und Dokumentationspflichten zum Entwickler vorgesehen, die einer anonymen Entwicklungsarbeit entgegenstehen. Konsequenzen können sich daraus insbesondere in haftungsrechtlicher Hinsicht ergeben (siehe Abschnitt 10.5, »Open-Source-Lizenzen und Haftung«).

Auf Bewährtes zurückgreifen

Solange sich ein europäischer Standard noch nicht durchgesetzt hat, sollte man auf die bewährten Lizenzmodelle wie die GPL zurückgreifen.

10.1.2 Lizenzen mit beschränktem Copyleft-Effekt

Sie dienen der Erleichterung von Kombinationen von Software unter verschiedenen Lizenzbedingungen. Unter bestimmten Bedingungen wird die Verbindung mit proprietärer Software zugelassen. Die Bedingungen variieren von Lizenz zu Lizenz. Meist ist es aber erforderlich, dass die Modifikationen in eigenen Dateien realisiert werden, also »räumlich« getrennt sind. Ist das der Fall, dürfen die Modifikationen eigenen Lizenzen unterstellt und damit auch kommerziell genutzt/vertrieben werden.

Die LGPL (Lesser General Public Licence) ist, wie der Name schon nahelegt, aus der GPL entstanden, und zwar unter anderem vor dem Hintergrund, dass andernfalls der Einsatzbereich von Open-Source-Betriebssystemen wie Linux erheblich eingeschränkt wäre. Denn auf Linux laufende proprietäre Software greift auf Module des Betriebssystems zurück. Die GPL würde einen solchen Zugriff nicht zulassen, sodass proprietäre Software nicht integriert werden könnte. Hier hat die LGPL Abhilfe geschaffen. Zugelassen wird damit aber nur die Verbindung von einander unabhängiger Softwaremodule, nicht etwa auch die dynamische Verlinkung. Die Nutzung von unter der LGPL entwickelter Software ist wie bei der GPL nur unter Zugrundelegung der LGPL zugelassen.

Die LGPL

Einen Schritt weiter geht noch die MPL (Mozilla Public Licence). Sie lässt ein Mosaik aus MPL-lizenzierter und etwa proprietärer Software zu. Wird eine Mozilla lizenzierte Software zu eigenen Zwecken verändert, erfasst die MPL nur die Veränderungen, die in demselben Quellcode, bzw. bei mehreren Dateien, in denen ursprünglicher Quellcode enthalten ist.

Die MPL

10.1.3 Lizenzen ohne Copyleft-Effekt

Unter solchen Lizenzen veröffentlichte Software entbindet von der Weiterreichung der Lizenz in Fortentwicklungen. Man kann die Software damit frei nutzen und sie auch ohne Restriktionen in kommerzielle, proprietäre Produkte integrieren.

Am meisten verbreitet ist sicher die Berkeley Software Distribution Licence (BSD). Diese stellt als einzige die Anforderung, dass der Copyright-Vermerk (siehe Abschnitt 2.6, »Welche Rechte hat der Urheber?/ Namensnennungsrecht«) der ursprünglichen Entwickler nicht entfernt werden darf. Einen Schritt weiter geht die MIT Licence. Diese hebt jede

Die BSD

Restriktion im Umgang mit unter ihr lizenzierte Software auf. Diese Lizenz kommt damit dem begrifflichen Verständnis von freier Software am nächsten.

10.1.4 Mischvarianten

Dazwischen gibt es noch sehr viel. Unterschiedliche Notwendigkeiten haben viele Entwicklergemeinschaften verleitet, eigene Lizenzen zu entwickeln. In der Gesamtschau ist diese Tendenz aber hinderlich, da die Übersichtlichkeit verloren geht. Ein entscheidender Vorteil von Open-Source-Software ist die Ausrichtung auf Standards. Gleiches gilt auch für Lizenzen. Letztendlich sollen Open-Source-Lizenzen Rechtssicherheit im Umgang mit ihr unterstellter Software schaffen. Ein Lizenzdschungel ist da wenig hilfreich.

10.2 Darf ich vorhandene Lizenztexte nutzen?

Diese Frage stellt sich natürlich nur in Fällen, in denen Copyleft-Lizenzen nicht die Unterstellung unter eine bestimmte Lizenz erforderlich machen. Mit dieser Verpflichtung geht unabhängig von der rechtlichen Einordnung im Übrigen immer eine Genehmigung der Verwendung des Lizenztextes einher.

Wie ist es aber bei Eigenentwicklungen, die man einer bestimmten Lizenz unterstellen will? Die Frage wird in zwei Blickrichtungen relevant. Einmal unter urheberrechtlichen und einmal unter namens- bzw. kennzeichenrechtlichen Gesichtspunkten.

Lizenztext und Urheberrecht

Im Hinblick auf das Urheberrecht ist es Teil der Open-Source-Philosophie, die Copyright-Genehmigung auch an den Vertragstexten zu erteilen, jedenfalls wenn sie unverändert übernommen werden.

Lizenztext und Kennzeichenrecht

Probleme kann daher vor allem die marken- bzw. kennzeichenrechtliche Seite bereiten. Viele Lizenzen stehen in festem Zusammenhang mit bestimmten Firmennamen, wie etwa Mozilla, Sun oder MySQL. Nutzt man eigene Software unter Verwendung von deren Lizenz, kann bei Kunden der Eindruck einer geschäftlichen Verbindung entstehen. Dagegen können die betroffenen Unternehmen vorgehen. Notwendig ist also in diesen Fällen eine Genehmigung. Meist werden diese Genehmigungen aber mitgeliefert, entweder ausdrücklich oder durch einen Appendix, in dem anhand eines Beispiels demonstriert wird, wie die Lizenz korrekt übernommen wird. Fehlt in der Lizenz selbst eine solche Genehmigung, sollte man aber die Finger davon lassen!

Keine Probleme bei unveränderter Übernahme

Bei unveränderter Übernahme hat man bei den meisten Lizenzen keine Probleme. Man sollte jedoch vorsichtig sein, wenn man Anpassungen vornehmen will.

10.3 Rechtsverbindlichkeit und wirksame Vereinbarung

Wie eingangs erwähnt, haben Open-Source-Lizenzen ihren Ursprung im anglo-amerikanischen Recht. In den USA funktioniert das Vertrags- bzw. Lizenzrecht sowie das Urheberrecht aber grundsätzlich anders als in Deutschland, weshalb die Rechtsverbindlichkeit freier Lizenzen hierzulande nicht selbstverständlich ist.

10.3.1 Rechtliche Einordnung

Um die Frage der Rechtsverbindlichkeit klären zu können, ist es zunächst erforderlich festzustellen, was Open-Source-Lizenzen nach deutschem Recht überhaupt sind.

Open-Source-Lizenzen sind Allgemeine Geschäftsbedingungen/AGB (siehe Abschnitt 6.3, »Allgemeine Geschäftsbedingungen«). Sie unterliegen deshalb strengen gesetzlichen Zulässigkeitsvoraussetzungen. Diese Zulässigkeitsvoraussetzungen sind auch noch einmal unterschiedlich, je nachdem, ob die Lizenz gegenüber einer Privatperson oder einem Gewerbetreibenden oder Unternehmen zur Geltung kommen soll.

AGB

10.3.2 Verwendung gegenüber Unternehmern

Erstmals hatte im Mai 2004 ein deutsches Gericht über die Rechtsgültigkeit einer Open-Source-Lizenz zu entscheiden. Das Landgericht München bestätigte dabei die Wirksamkeit der GPL, jedenfalls dann, wenn sie gegenüber einem Unternehmen zum Einsatz kommt. Problematisch war vor allem der strenge Copyleft-Effekt (siehe oben Abschnitt 10.1.1, »Lizenzen mit strengem Copyleft-Effekt«) der GPL, denn dieser sieht zwingend vor, dass Bearbeitungen und sonstige Veröffentlichungen der Software ebenfalls wieder unter die GPL gestellt werden müssen. Darin sehen einige Autoren unter Gesichtspunkten der Verkehrsfähigkeit eine unzulässige Einschränkung der Vertragsparteien. Das Landgericht hat diese Bedenken verworfen, weil die Verkehrsfähigkeit dadurch gewährleistet sei, dass jeder auch durch nachträgliche Akzeptanz der Bedingungen der GPL zum berechtigten Nutzer werden könne. Das Landgericht Frankfurt hat in einer weiteren Entscheidung im September 2006 die GPL erneut bestätigt. Diesmal nahm das Gericht auch

GPL im B to B
wirksam

explizit Stellung zum Haftungsausschluss und bewertet diesen für den konkreten Fall als zulässig. Mit Verallgemeinerungen wäre ich zum jetzigen Zeitpunkt allerdings noch vorsichtig. Dafür braucht es noch mehr Urteile. Dennoch kann man aus diesen Urteilen auch positive Rückschlüsse auf die anderen gängigen Lizenzarten ziehen, denn die GPL bildet letztendlich deren Grundlage und formuliert die strengsten Bedingungen.

Fazit

Open-Source-Lizenzen sind im Geschäftsverkehr zwischen Unternehmen zulässig.

Privatpersonen

10.3.3 Verwendung gegenüber Privatpersonen

Im Verhältnis zu Privatpersonen sind vor allem zwei Punkte problematisch:

1. Kenntnis der Bedingungen bei Vertragsschluss
2. Englisch als Vertragssprache

Das AGB-Recht setzt zwingend voraus, dass Privatpersonen die Vertrags-/Lizenzbedingungen zur Kenntnis genommen haben. Die Kenntnis ist in jeder Distributionsform zwar möglich, aber nicht gewährleistet, sodass im Zweifel eine wirksame Einbeziehungen der Lizenzbedingungen zu verneinen sein wird. Ob eine Zustimmung nachträglich, also nach Übergabe bzw. Download, etwa in der Installationsroutine, erfolgen kann, ist jedenfalls fraglich. Da Privatpersonen die Software nur als Endverbraucher nutzen, sind die Regelungslücken meines Erachtens aber hinnehmbar.

Übersetzung
erforderlich?

Gleiches gilt für die Sprachenfrage. Es gibt Autoren, die eine wirksame Einbeziehung der Lizenzbedingungen ohne deutsche Übersetzung ablehnen. Die Folge wäre, dass eine Distribution unmöglich wird, da Open-Source-Lizenzen nicht wirksam weitergegeben werden könnten. Bereits erfolgte Distributionen würden nachträglich rechtlos gestellt. Mag man für Privatpersonen so argumentieren, wobei ich auf ein entsprechendes Gerichtsurteil gespannt wäre, hat diese Argumentation im Unternehmensbereich wenig Durchschlagskraft.

Fazit

Gegenüber Privatpersonen sind Open-Source-Lizenzen vorerst, d. h. bis zu einer gerichtlichen Klärung, nur bedingt einsatzfähig.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19

10.3.4 Verwendung gegenüber Entwicklergemeinschaften

Ungeklärt ist die Wirksamkeit von freien Lizenzen gegenüber Entwicklergemeinschaften, denn diese sind nicht unbedingt als Unternehmen oder Gewerbetreibende anzusehen und damit automatisch dem B-to-B-Bereich zuzuordnen. Auf der anderen Seite fällt es auch schwer, sie dem Begriff der Privatperson oder genauer des Verbrauchers zuzuordnen, für welche die strengen Regeln des AGB-Rechtes gelten. Zieht man den Gesetzeszweck zurate, sollen Verbraucher aufgrund ihrer Unerfahrenheit besonders geschützt werden. Für Entwicklergemeinschaften trifft das nicht im gleichen Maße zu, sodass man gute Argumente finden kann für eine wirksame Vereinbarung von Open-Source-Lizenzen.

Fazit

Für Entwicklergemeinschaften besteht noch Klärungsbedarf. Es spricht aber viel für eine Wirksamkeit von freien Lizenzen ihnen gegenüber.

10.3.5 Übersetzungen

Die deutsche Übersetzung der GNU GPL beginnt mit dem Satz:

Übersetzungen
wirksam?

»Diese Übersetzung ist kein Ersatz für die englischsprachige Originalversion.«

Heißt das, man kann deutschsprachige Übersetzungen von Open-Source-Lizenzen überhaupt nicht zum Einsatz bringen? Bei Beantwortung der Frage muss man unterscheiden zwischen:

- ▶ Eigenentwicklungen
- ▶ Softwarelösungen unter Einbindung vorhandener Open-Source-Software (Weiterentwicklungen)

10.3.6 Eigenentwicklungen

Bei Eigenentwicklungen kann man den Lizenztext selbst bestimmen und damit auch grundsätzlich auf eine Übersetzung vorhandener Open-Source-Lizenzen zurückgreifen.

Aber: Die Zustimmung des Lizenzentwicklers ist erforderlich! Die Übersetzung der Lizenz ist im urheberrechtlichen Sinne eine zustimmungsbedürftige Bearbeitung (siehe Anhang J.2, § 3 »Bearbeitungen «) derselben, weshalb man, um juristisch auf Nummer sicher zu gehen, vorher um Erlaubnis fragen muss. Die GPL beispielsweise weist ausdrücklich darauf hin, dass eine Nutzung des Lizenztextes nur in unveränderter Form zulässig ist.

10.3.7 Weiterentwicklungen

Bei Weiterentwicklungen, d. h. Softwarelösungen unter Einbindung von Open Source, kommt zu dem eben beschriebenen Problem noch hinzu, dass Übersetzungen Fehler enthalten können, die dazu führen, dass allein aufgrund der Übersetzung ein Verstoß gegen die Lizenz vorliegt. Deshalb sollte man immer nur die Originallizenz weiterreichen.

Übersetzungen nur zum ergänzenden Verständnis

Übersetzungen von Open-Source-Lizenzen eignen sich vornehmlich als Ergänzung bei Verständnisschwierigkeiten, nicht aber als Ersatz der englischsprachigen Version.

10.4 Folgen der Verletzung von Open-Source-Lizenzen

Nachträglicher Rechterückfall

Sind die Open-Source-Lizenzen wirksam vereinbart (siehe Abschnitt 10.3 »Rechtsverbindlichkeit und wirksame Vereinbarung«), hat deren Verletzung zur Folge, dass sämtliche Rechte, welche die Lizenz gewährt, wieder an den ursprünglichen Entwickler zurückfallen. Der Verletzer steht also ohne Nutzungsrechte (siehe Kapitel 2, »Das Copyright«) an der Software da, weshalb ihm jede Form der Nutzung und des Weitervertriebs untersagt werden kann (siehe Kapitel 3, »Die Copyrightverletzung«). Sind nur Teile einer Softwarelösung einer Open-Source-Lizenz unterstellt, muss das gesamte Produkt vom Markt genommen werden, solange Open Source enthalten ist. Dies gilt auch dann, wenn nur kleine Teile betroffen sind, solange diese selbst urheberrechtsfähig sind.

Distributions- ketten

Was passiert aber im Falle der Verletzung von Freien Lizenzbedingungen mit den Abnehmern solcher Software, die im Zweifel von der Verletzung noch nicht einmal Kenntnis haben?

Unwissenheit schützt nicht

Lizenzvereinbarungen sind Verträge und haben deshalb unmittelbar nur Wirkung zwischen den Vertragspartnern. Sie entfalten keine Wirkung gegenüber Vertragspartnern dieser Vertragspartner. Aber auch beim Weitervertrieb ist es für den Empfänger notwendig, dass ihm wirksam Nutzungsrechte an der Software eingeräumt werden. Diese kann er aber nur von demjenigen erhalten, der sich seinerseits an die Bedingungen der Freien Lizenz gehalten hat, denn andernfalls sind die Nutzungsrechte – wie oben dargestellt – an den ursprünglichen Entwickler zurückgefallen. Da hilft es für den Erwerber solcher Software auch nichts, dass er von dem Ganzen nichts wusste. Einen gutgläubigen Erwerb von Nutzungsrechten gibt es nicht.

Vergewissern lohnt sich

Beim Erwerb von Open-Source-Produkten sollte man sich vom Distributor am besten schriftlich versichern lassen, unter welchen ursprünglichen Lizenzbedingungen die Software steht, und dass diese eingehalten sind.

10.5 Open-Source-Lizenzen und Haftung

Open-Source-Lizenzen beinhalten meist einen weitgehenden bzw. umfassenden Haftungsausschluss (siehe Abschnitt 11 der GPL in Anhang E). Hintergrund ist zum einen, dass Open-Source-Software unentgeltlich zur Verfügung gestellt wird, weshalb die Entwickler eine Haftung ablehnen. Zum anderen soll so das Innovationspotenzial von Open Source aufrechterhalten werden.

10.5.1 Haftungsausschluss in der Lizenz

Open-Source-Lizenzen sind Allgemeine Geschäftsbedingungen, mit der Folge, dass die strengen gesetzlichen Vorgaben einen totalen Haftungsausschluss, gleichgültig, ob im gewerblichen (B to B) oder privaten (B to C) Bereich, eigentlich verbieten.

Die Folge ist, dass die gesetzlichen Haftungsregelungen zur Anwendung kommen, d. h. eine vertragliche Haftungsbegrenzung völlig verloren geht. Sind Allgemeine Geschäftsbedingungen nämlich in ihrer konkreten Gestalt unzulässig, werden sie ganz gestrichen und nicht etwa auf das gerade noch zulässige Maß gestutzt. Es gibt also keine geltungserhaltende Reduktion. Allerdings enthalten die Lizenzen meist noch einschränkende Formulierungen, die den Haftungsausschluss auf das im jeweiligen Lizenzgebiet Zulässige beschränken. Nach deutschem Recht ist damit aber nicht viel gewonnen, denn eine solche Beschränkung ist nicht ausreichend.

Wurde weiter oben die erste Gerichtsentscheidung zur Rechtswirkung von Open-Source-Lizenzen erwähnt, bleibt abzuwarten, wie die Rechtsprechung mit den Haftungsfragen in diesem Zusammenhang weiter umgeht. Das Landgericht Frankfurt hat einen ersten Meilenstein zu Gunsten der GPL gelegt. Dennoch warnen einige Kommentatoren der zitierten Urteile noch vor allzu viel Euphorie, denn die Fundamente seien nach wie vor brüchig.

**Totaler
Haftungsausschluss
unzulässig**

**Erste Urteile
abwarten**

10.5.2 Haftungsausschlüsse außerhalb der Lizenz

Softwaredistributionen liegen neben der Open-Source-Lizenz meist noch weitere Verträge zugrunde. Enthalten diese Haftungsausschlüsse, die sich auf die Software selbst beziehen, läuft man Gefahr, dass diese

Dominoeffekt

gleichfalls unwirksam sind. Deshalb sollte man bei der Vertragsgestaltung darauf achten, dass man Regelungen zur Haftung streng nach den angebotenen Leistungen, etwa Software und Support, trennt. Andernfalls läuft man Gefahr, dass in einer Art Dominoeffekt sämtliche Regelungen durch die Gerichte gekippt werden.

10.5.3 Gesetzliche Haftung

Sind die Haftungsfreizeichnungsklauseln in den Freien Lizenzen nach deutschem Recht in der Regel unwirksam, stellt sich die Frage, mit welchem Haftungsrisiko die Entwicklung und Distribution von Open-Source-Software verbunden ist. Das Gesetz kennt drei Arten der Haftung:

1. die vertragliche Gewährleistung
2. die verschuldens**ab**hängige Produkthaftung und
3. die verschuldens**un**abhängige Produkthaftung

Gewährleistung und Haftung

Die vertragliche Gewährleistung und die verschuldensabhängige Haftung hängen davon ab, welche Distributionsform gewählt wurde. Die bloße Zurverfügungstellung von Open-Source-Software führt zu einer gemäßigten Haftung. Juristisch wird die Softwareüberlassung als Schenkung verstanden. Hat die Software Mängel, dann haftet der Distributor nur, wenn er in Kenntnis der Mängel die Software weitervertriebt. Ein Mangel liegt auch vor, wenn die erforderlichen Nutzungsrechte an der Software nicht eingeräumt werden können. Aber auch hier tritt eine Haftung nur ein, wenn der Distributor von diesem Umstand Kenntnis hatte.

»Kommerzielle« Distribution

Anderes gilt dagegen im Bereich der »kommerziellen« Distribution, die neben der Software weitere Serviceangebote bereithält. Der Distributor (nicht der Entwickler, jedenfalls wenn keine Personen- oder Unternehmenseinheit zum Händler besteht) kann die Haftungsprivilegien hier nicht beanspruchen. Ohne weitere vertragliche Regelungen hat er meist die Funktionsfähigkeit der Software verschuldensunabhängig zu gewährleisten. Kommt es aufgrund des Einsatzes der Software zu unmittelbaren Schäden beim Abnehmer, hat der Distributor auch hierfür einzustehen.

Vertragliche Haftungsprivilegien

Inwieweit vertragliche Haftungsprivilegien vereinbart werden können, ist fraglich. Klar ist: Individualvertraglich ist mehr möglich, als in Formularverträgen (AGB: siehe Abschnitt 6.3, »Allgemeine Geschäftsbedingungen«), die bei Massengeschäften die Regel sein werden. Bei letzteren ist ein kompletter Haftungsausschluss unwirksam. Ob man eine Haftung betragsmäßig, etwa auf ein Zwei- oder Dreifaches des Auftragvolumens beschränken kann, wird unter Juristen nicht einheitlich beantwortet. Idealistisch motivierte Projekte werden hier mehr

Chancen haben, solche Klauseln durchzubringen, als »kommerzielle« Anbieter.

Keine vertragliche Freizeichnung möglich

Trotz weiter Verbreitung in der Praxis ist eine **vollständige** Haftungsfreizeichnung rechtlich nicht möglich.

10.5.4 Wer haftet?

Open-Source-Software kennt in der Regel nicht nur einen Entwickler, sondern eine Entwickler-Community. Meist entscheidet außerdem ein Komitee, welche Entwicklungen in den Release gehen und welche nicht. Letztendlich können an unterschiedlichen Softwareversionen unterschiedliche Entwicklergemeinschaften beteiligt sein.

Es bestehen zwar Abhängigkeiten untereinander, aber es lässt sich sagen, dass jede Gruppe nur für ihren Arbeitsbereich verantwortlich ist. Wie oben dargestellt, wird den Entwicklern außerdem eine großzügige Haftungsprivilegierung zuteil. Allerdings wird man eine Pflicht zur »Wareneingangskontrolle« auferlegen müssen, d. h., man muss die übernommene Software prüfen und darf sich nicht einfach auf seine Vorgänger verlassen.

Der Vertrieb wird entweder unmittelbar von der Community organisiert oder professionellen Distributoren überlassen. Wenn diese den Vertrieb über Downloadcenter organisieren, stellt sich zusätzlich die Frage, ob nicht auch der Provider haftet.

Im normalen Geschäftsleben sind grundsätzlich die Händler/Distributoren Ansprechpartner für Haftungs- und Gewährleistungsfälle. Je nach Umfang ihres Geschäftsbetriebs gelten Haftungsprivilegien (siehe oben).

Provider, die ausschließlich zur Distribution genutzt werden, haften nur dann, wenn der Nutzer dem Provider untersteht oder von ihm beaufsichtigt wird. Ansonsten gelten für ihn die Haftungsprivilegien des Telemediengesetzes (siehe Abschnitt 13.4, »Haftung im Internet?«)

In der Entwicklungsphase

Beim Vertrieb

10.5.5 Zusammenfassung

Die gängigen Open-Source-Lizenzen sind jedenfalls im B-to-B-Bereich rechtsverbindlich. Problematisch ist allerdings der in der Praxis häufig anzutreffende Versuch der völligen Haftungsfreizeichnung. Die Folge ist meist, dass die gesetzlichen Bestimmungen zur Anwendung kommen und man Spielraum in der Vertragsgestaltung verliert. Das sollte man zum einen bedenken, wenn man fremde Open-Source-Software im eigenen Produkt verwendet, denn man muss die dieser zugrunde lie-

gende Lizenz unverändert weiterreichen. Zum anderen sollte man darauf achten, wenn man Eigenentwicklungen unter einer Open-Source-Lizenz vertreiben will. Hier sollte man fachkundigen Rat für die Lizenzgestaltung einholen.

Index

400-Euro-Jobs 193

410-Euro-Jobs 272

A

Abmahnschreiben

Muster 320

Abmahnung 53

Anwaltskosten 54

Muster 320

Verpflichtungserklärung 53

Abnutzungsquote 263

Abschreibung

geringwertige Wirtschaftsgüter 263

Abwehrklausel 112

AfA-Tabelle 253

AGB 110

Abwehrklausel 112

Geschäftskunden 112

Gesetzestexte 429

häufige Fehler 111

Internet 113

Kombination 111

Vertragsbestandteil 111

widersprechende 112

zulässige Regelungen 114

zwingendes Recht 117

AGB-Klauseln 114

Aufrechnungsverbote 116

automatische Vertragsverlängerung
116

Fälligkeit 115

Gewährleistung und Haftung 115

Leistungsumfang 115

Salvatorische Klausel 116

Vertragslaufzeiten 116

Allgemeine Geschäftsbedingungen 110

Gesetzestexte 429

Allgemeines Gleichstellungsgesetz

Barrierefreiheit 224

Altersvorsorge 241

Anbieterkennzeichnung 218

Angestellte 244

Angestelltenverhältnis

Merkmale 303

Anlage GSE 269

Annahmeverzug 191

Application Service Providing 49, 156

Mustervertrag 315

Arbeitgeber

gesetzliche Lizenz 37

arbeitnehmerähnliche

Personen 192

Selbstständiger 193

Arbeitnehmererfindungsgesetz 61

Arbeitsrecht

Gesetzestexte 439

Arbeitsunfähigkeit

Berufsgenossenschaft 245

Arbeitszimmer

steuerlich absetzen 264

ASP 49

Mustervertrag 315

Ausschließliche Nutzungsrechte 99

B

Barrierefreiheit 223

Allgemeines Gleichstellungsgesetz 224

Verkaufsportale 224

Belege 252, 264

Berkeley Software Distribution Licence

169

Berufsgenossenschaft 244

Gefahrenklasse 244

Mitgliedschaft 244

Versicherungssumme 245

Berufsunfähigkeitsversicherung 241

Berufsunfallversicherung 244

Berufsverbände 183

Betriebsausgaben 253, 262

Abschreibung 263

Arbeitszimmer 264

Belege 264

Bewertungskosten 266

Literatur 266

PKW 267

Reisekosten 268

Rundfunkgebühren 266

Sonderbetriebsausgaben 269

Telefon 265

Bewertungskosten 266

BGB 429
Bilanzieren 261
BSDL 169
Buchführung 254
Buchhaltung 255
Bundesdatenschutzgesetz
 Gesetzestexte 461
Bürgerliches Gesetzbuch 429
Bürogemeinschaft 206
 Mustervertrag 322
Businessplan 180
BVB 113

C

Checkliste
 Barrierefreiheit 304
Computerprogramm 19
 Erfindung 57
 Grundtypen 58
 nicht-technisches 58
 Patentierbarkeit 57
 Technischer Charakter 58
 technisches 58
 Vertrieb 151
Cookies 221
Copy-Left-Effekt
 beschränkt 169
 Mischvarianten 170
 ohne 169
 streng 166
Copyright 23
Copyrightprozess 48
Copyrightverletzungen 45
Copyrightvermerk 24
CPU-Klausel 119

D

Datenbanken 29
Datenbankhersteller
 Gesetzestexte 417
Datenschutz 220
 Checkliste 302
 Cookies 221
 Einwilligung 222
 Gesetzestexte 461
 Unterrichtungspflichten 222
Datenschutz-Erklärung 222
Dauerfristverlängerung 259

Deep Links 228
 technische Schutzmaßnahmen 229
Dekompilierung 46
Dekompilierungsverbote 120
Dienstvertrag
 Gesetzestexte 439
Disclaimer 285
Dokumentation 88
 Benutzerhandbuch 88
Domaingrabbing 218
Domainname 216
 Branchenbezeichnungen 217
 Firmenname 217
 First-come-first-served-Prinzip 216
 Umlaute 216
Dual Licensing Modell 165

E

E-Commerce 151, 223
 Datenschutz 223
 Gesetzestexte 435
 Informationspflicht 152, 223
E-Commerce-Websites
 Checkliste Angaben 295
Einfache Nutzungsrechte 99
Einkommenssteuer 251
 berufsbedingte Aufwendungen 272
 Mischeinnahmen 271
 Selbstständiger 270
Einkommensteuer 270
Einkünfte aus selbstständiger und gewerblicher Arbeit 269
Einnahmen 269
Einnahmeüberschussrechnung 255, 261, 262
Einstiegsgeld 185
Einwilligungserklärung 302
E-Mail-Marketing 233
 Checkliste 301
 Double-Opt-In 235
 Newsletter 234
 Opt-In-Prinzip 234
 Opt-Out-Prinzip 234
 Problem 235
 richtig 234
 Spamming 233
 unaufgeforderter Versand 233
 wettbewerbswidrig 234
Entfernungskilometer 267

Entwicklergemeinschaft 35
 Folgen 38
Erfindungen, Arbeitnehmer 61
EUPL 168
European Public Licence 168
EVB-IT 113

Existenzgründung 179, 183, 185
 Businessplan 180
 Coaching 186
 Einstiegsgeld 185
 Finanzplan 181
 Fragen 183
 Gründungszuschuss 183
 Kostenplan 181
 Kredite 185
 Planen 179
 Risiken 181
Existenzgründungsprogramme 185
Existenzsicherung
 private 237
 Unternehmen 245
Expertensysteme 29

F

Fahrten absetzen 267
Finanzamt 252, 257
 Prüfung 252
 Termine 254
Finanzplan 181, 241
Firmenname 79, 213
 Geschäftspapier 214
Firmenwagen 267
Fragebogen zur steuerlichen Erfassung 257
Fragen und Antworten 89
 Informationspflichten 155
 Pflichtenheft 89
 Softwaredokumentation 90
Framing 229
Freeware
 Definition 18
Freiberuflichkeit
 Merkmale 304
Freie Benutzung 35
Freie Berufe
 Gewerbeanmeldung 208
Freie Lizenz 165
Freie Software
 Definition 18

Freie Software (Forts.)
 Entwicklergemeinschaften 34
 Schutzzumfang 27
 Urheberrechtsverletzung 46

G

GbR 196
 Auflösung 198
 Geschäftsführung 198
 Gesellschaftsvertrag 197
 Gewerbsteuer 280
 Gewinnteilung 270
 Gründung 197
 Haftung 199
 Kapital 197
 Mustervertrag 326
 Nebenjobs 198
 Steuern 200
Gemeinschaftsmarke 78
General Public Licence 166
Geringverdiener 193
 mehrere Beschäftigungsverhältnisse 193
Geschäftsgeheimnis 71
 Definition 71
 Verrat 73
Geschäftspapier, Pflichtangaben 214
Geschlechtsbezogene Benachteiligung
 Gesetzestexte 439
Geschützte Werke
 Gesetzestexte 404
Gesellschaft Bürgerlichen Rechts 196
Gesellschafter
 Wettbewerb 199
Gesellschaftsvertrag 201
 GbR 197
Gesetzestexte 429
Gewährleistung 107
 Begrenzbarkeit 108
 Beschränkung 109
 Checkliste 292
 Dauer 107
 Fehlerdokumentation 107
 Fehlertypen 107
 Kundenrechte 108
 Open Source 110
 Pflichten 108
 unvermeidbare Fehler 108
 vor Abnahme 109

Gewährleistung (Forts.)
 Wahlrecht 108
 Gewerbe, Merkmale 207
 Gewerbeanmeldung 207
 Gewerbesteuer 279
 errechnen 281
 Freibetrag 280
 Höhe 281
 gewerbliche Tätigkeit
 Merkmale 304
 Gewinnermittlung 261
 Betriebsausgaben 262
 Bilanz 261
 Einnahmen 269
 Einnahmeüberschussrechnung 262
 Gewinnprognose 182
 GmbH 195, 200
 Bilanzierung 204
 Geschäftsführer 203
 Gesellschaftsvertrag 201
 Gründung 201
 Mustervertrag 324
 Steuern 204
 GmbH & Co. KG 205
 GPL 166
 GPL 3 166

H

Haftung
 Admin-C 225
 Adword-Werbung 230
 Affiliate 230
 allgemeine Gesetze 232
 Checkliste 292
 Disclaimer 226
 eigene Inhalte 225, 232
 fremde Inhalte 231
 Hostprovider 231
 Link 226
 Meta-Tags 229
 Störer 232
 Störerhaftung 232
 Suchmaschineninträge 229
 typische 225
 Werbepartner 230
 Zugangsprovider 231
 Haftungsklauseln
 Checklisten 293
 Handbücher 32

Handelsregister 210
 Anmeldung 210
 Eintrag 210
 Inhalt 210
 Hartz IV 185
 Hebesatz 281
 Honorar
 Abnahme 102
 Abnahmeprotokoll 104
 Abnahmeweigerung 103
 Fälligkeit 102
 Verjährung 105
 Zahlungsverweigerung 104

I

Impressum 218
 Abmahnung 220
 Platzierung 219
 Individualsoftware 97
 Quellcodeherausgabe 121, 135
 Weiterverwendung 121
 Informationspflichten
 B to B 154
 B to C 152
 Endkunden 152
 Geschäftskunden 154
 Gesetzestexte 436
 Platzierung 153
 Insolvenz 126
 Kunde 128
 Quellcodehinterlegung 127
 Softwareanbieter 126
 Internet
 Haftung 225
 Interoperabilität 28
 Investitionskosten 182
 IP-Management 46

J

Jahresbetriebsergebnis 269

K

Kaufvertrag
 Gesetzestext 441
 Kollegen 186
 Kopierschutz
 Gesetzestext 418
 Körperschaftssteuer 251

Kostenvoranschlag 100

Krankenkasse

Beitragssatz 240

Wahl 240

Krankenkassenwechsel 239

Krankentagegeld 241

Krankenversicherung 238

Kündigungsfristen 190

L

Leistungsbeschreibung 86

Benutzerhandbuch 88

Dokumentation 88

Fragen und Antworten 89

Inhalt 86

Systemspezifikation 86

V-Modell 88

Lesser General Public Licence 169

LGPL 169

Limited 206

Link

Deep Link 228

Haftung 226

Sich-zu-Eigen-Machen 226

Literatur

steuerlich absetzen 266

Lizenzen 117, 118

Absolute Nutzungsrechte 119

Application Service Providing 120

Beschränkung, zeitlich 132

Folgen 121

Individualsoftware 125

Inhalt 118

Open Source Software 118

Proprietäre Software 117

Relative Benutzungsrechte 119

Shrink-Wrap-Verträge 122

Standardsoftware 122

Virtueller Server 120

Lizenzhandel

gebrauchte Software 135

Lizenzmodelle 165

Lizenztexte

BSD 333

General Public License (dt.) 343

GPL (dt.) 343

GPL (engl.) 335

Lesser General Public License (dt.) 365

Lizenztexte (Forts.)

Lesser General Public License (engl.)

353

LGPL (dt.) 365

LGPL (engl.) 353

Mozilla Public License 381

MPL 381

M

Mahnbescheid 105

Mahngericht

Checkliste 294

Mahnverfahren 105

Mahnbescheid 105

Monierung 106

online 105

Vollstreckungsbescheid 106

Mandantenschutz 193

Marken 215

Markenanmeldung

Alternativen 79

Checkliste 291

Hauptfehler 291

Markenrecht 73

Anglizismen 74

bekannte Marken 75

Bildmarke 77

europäische Marke 78

Kennzeichnungskraft 74

Markenanmeldung 77

Markentypen 77

Titelschutz 76

Verfahren 77

Verwechslungsgefahr 75

Weltmarke 78

Wortmarke 77

Markenverletzung 75

Mehrwertsteuer 273

Mietvertrag

Gesetzestext 446

Mikro-Darlehen 186

Minijobs 193

Miturheber 35

Gesetzestexte 405

Kriterien 36

Mustervertrag 318

Mozilla Public Licence (MPL) 169

Musterverträge 307

N

Namensgebung 213
Namensnennungsrecht 41
Nebenjobs, steuerfrei 272
Netzwerke 186
Newsletter 234
 Checkliste 302
Nutzungsrechte 42
 Verletzung 49
Nutzungsrechtseinräumung
 ohne Vertrag 134

O

Oberflächen 31
 Sklavische Nachahmung 31
Objektorientierte Softwareentwicklung 33
OHG 206
Onlinerecht
 Gesetzestexte 455
Open Source, Wer haftet? 177
Open-Source-Lizenz 165
 B to B 171
 BSDL 169
 dynamische Verlinkung 169
 EUPL 168
 gesetzliche Haftung 176
 GPL 166
 Haftung 175
 Haftungsausschluss 175
 LGPL 169
 Lizenzmodelle 165
 Lizenztext 170
 Mischvarianten 170
 MITL 169
 MPL 169
 Privatperson 172
 Verletzung 174
 Wirksamkeit 171
 Zusammenfassung 177
Open-Source-Software 18
 Dokumentation 89
 Entwicklergemeinschaften 34
 Patentierung 63

P

Patent- und Markenamt 77
Patentanmeldung 65
 Checkliste 289
 Kosten 66
 Patentanspruch 67
 Prüfungsverfahren 66
 Veröffentlichung 66
Patentrecht
 Abgrenzung 56
 Anmeldeverfahren 65
 Anwendungsprogramme 58
 Arbeitnehmer 61
 Arbeitnehmererfindungsgesetz 61
 Computerprogramme 57
 Diensterfindungen 61
 Erfinder 60
 Europa 67
 freie Erfindung 61
 Grundtypen 58
 international 57, 67
 national 57
 nicht-technische Computerprogramme 58
 Open-Source-Software 63
 Patenterteilung 60
 Softwarepatente 55
 Softwarepatentrichtlinie 55
 Stand der Technik 59
 technische Computerprogramme 58
 Voraussetzungen 57
Pauschalpreis 101
Pflegeversicherung 238
Pflichtenheft 86
Pkw
 Fahrtenbuch 268
 steuerlich absetzen 267
Plug-ins 28
Privacy Policy Statement 222
Programmiersprachen 30
Proprietäre Software
 Schutzumfang 27
 Urheberrechtsverletzung 45
Public Private Partnership 159

Q

Quellcode
 Herausgabe 135

Quellcode (Forts.)
 Wem gehört er? 135
Quellcodeherausgabe 121
Quellcodehinterlegung 127
 Wo 127

R

Rechnung 276
 Anforderungen 102
 Finanzamt 102
 prüfbare 102
Rechnungsversand per E-Mail 276
Rechtsform 195
 Bürogemeinschaft 206
 Freelancer 195
 GbR 196
 GmbH 200
 GmbH & Co.KG 205
 Limited 206
 OHG 206
Referenzlisten 236
Reisekosten steuerlich absetzen 268
Rente 241
Rückgabebelehrung
 Checkliste 298
Rückgabefolgen 299
Rückgaberecht 152, 298
 Ausnahme 152

S

Scheinselbstständigkeit 189
 Konsequenzen 190
Schnittstellen 28
Schutzhüllenverträge → Shrink-Wrap-
 Verträge
Selbstständigkeit
 Abgrenzung 192
 Anmeldung 207
 Checkliste 303
 freiberuflich 209
 freie Mitarbeiter 189
 Gewinnsschätzung 258
 Merkmale 303
 Rechtliches 189
 Start 179
Service und Pflege 141
Shareware, Definition 18
Shrink-Wrap-Verträge 122

Software
 Definition 19
 Freeware 18
 Gesetze 20
 Individualsoftware 19
 Shareware 18
Softwaredokumentation
 Checkliste 287
 fehlerhafte 90
Softwaredownload, Informations-
 pflichten 152
Softwareentwicklung
 Bearbeitung 33
 Freie Benutzung 35
 Gesetzestexte 395
 Steuern 251
 Weiterentwicklung 33
Softwareerstellung
 Mustervertrag 307
Software-Escrow 127
Softwarekaufvertrag
 Mustervertrag 312
Softwarelizenz 118
 Anbieterinsolvenz 126
 Dual Licensing 165
 Insolvenz 126
 Kundeninsolvenz 128
 Open-Source-Lizenz 165
Softwaremiete
 Mustervertrag 315
Softwarename, Schutz 74
Softwarepakete 29
Softwarepatent 55
 Gesetzestexte 395
 Probleme 62
Softwarepflegebindung 120
Softwarevertrag 83
 Abnahme 98
 abredefinierter Kern 117
 Aktivierungspflichten 140
 Beratungspflichten 84
 CPU-Entscheidung 119
 CPU-Klausel 119
 Direktvertrieb 122
 Entervereinbarung 125
 Gestaltung 96
 Grundlagen 83
 Händlervertrieb 123
 Honorar 100, 102
 Individualsoftware 130

Softwarevertrag (Forts.)
 Kaufvertrag 99
 Kopierschutz 137
 Koppelung, Hardware 145
 Kostenvoranschlag 100
 Leistungsbeschreibung 86
 Mehrplatznutzung 139
 Mietvertrag 99
 Netzwerknutzung 139
 Nutzungsbeschränkungen 136
 OEM-Software 131
 Pauschalpreis 101
 Pflichtenheft 86
 Planungsphase 83
 Programmänderungsverbote 139
 Registrierungsvereinbarung 125
 Schutzhüllenvertrag 122
 Softwareüberlassungsvertrag 129
 Sonderformen 122
 Standardsoftware 131
 Systemvereinbarungen 138
 Vertragsinhalt 96
 Vertragsinhalte 133
 Vertragstypen 97, 129
 Vervielfältigungsbeschränkung 137
 Weiterverkaufsverbot 137
 Werkvertrag 98
 Zusammenfassung 133
 Zusatzkosten 101
 Softwarevertrieb 151
 Application Service Providing 156
 Datenträger 155
 Download 151
 Lizenzen 117
 Public Private Partnership 159
 Service und Pflege 141
 Vertriebswege 151
 Sonderbetriebsausgaben 269
 Sozialversicherung 189, 192
 Standardsoftware 97
 Start-ups 179
 Steuer 251
 Betriebsprüfer 252
 Einführung 251
 Finanzamt 252
 Sonderbetriebsausgaben 269
 Termine 254
 Steuererklärung 255
 Steuermesszahl 281

Steuernummer 259
 Suchmaschineneinträge, Haftung 229

T

Technische Schutzmaßnahmen
 Umgehung 229
 Teledienste 301
 Teledienst-Websites
 Checkliste 300
 Telefon steuerlich absetzen 265
 Telemediengesetz 455, 464
 Titelschutz 76
 Titelschutzanzeige
 Beispiel 76
 Top-Level-Domain 216
 Trademark 79

U

UML 33
 Umlageverfahren 244
 Umsatz 258
 Umsatzsteuer 251, 273, 276
 Ausland 277
 Ausnahmen 255
 Europa 277
 Kleinunternehmer 274
 Rechnung 275, 276
 reduziert 255
 vereinbarte Entgelte 259
 Voranmeldung 275
 Umsatzsteuerbefreiung 274
 Umsatzsteuer-Identifikationsnummer 259
 Umsatzsteuervoranmeldung 275
 Elster 275
 Unified Modeling Language 33
 Unterlassungs- und Verpflichtungs-
 erklärung 53
 Muster 321
 Unterlassungserklärung
 Muster 321
 Unternehmensgründung
 Anmeldung 207
 Formalien 207
 Handelsregisteranmeldung 210
 Rechtsform 195
 Steuer 209
 Unternehmenskredite 185

- Unternehmensname 214
 - Irreführung* 215
- Updates 141
- Urheber 32
 - Angestellte* 37
 - Gesetzestexte* 405
 - Nutzungsberechtigter* 32
 - Weiterentwicklung* 33
- Urheberpersönlichkeitsrecht 40
- Urheberprozess
 - Gesetzestexte* 421
- Urheberrecht 23
 - Arbeitgeber* 37
 - Ausdrucksform* 27
 - Copyrightvermerk* 24
 - Definition* 23
 - Entwicklergemeinschaft* 35
 - Entwicklungsphase* 25
 - Formalien* 24
 - Gesetzestexte* 404
 - internationaler Schutz* 26
 - Kopie* 23
 - Nutzungsrechte* 42
 - Register of Copyright* 25
 - Schutzdauer* 26
 - schutzfähige Werke* 27
 - Schutzfähigkeit* 27
 - Urheber* 32
 - Verwertungsrechte* 39
- Urheberrechtsprozesse 52
- Urheberrechtsschutz
 - Datenbanken* 29
 - Expertensysteme* 29
 - Handbücher* 32
 - Oberflächen* 31
 - Plug-ins* 28
 - Programmiersprachen* 30
 - Schnittstellen* 28
 - Softwarepakete* 29
- Urheberrechtsverletzung 45
 - Beweissicherung* 51
 - Datenbanken* 47
 - Dekompilierung* 46
 - eigene* 53
 - Folgen* 50
 - fremde Programminhalte* 45
 - Identifizierung* 48
 - IP-Management* 46
 - Lizenzanspruch* 51
 - proprietäre Software* 45

- Urheberrechtsverletzung (Forts.)
 - Quellcodeoffenlegung* 51
 - Unterlassungsanspruch* 51

V

- Verdingungsunterlagen 161
- Vergaberecht
 - Losvergabe* 161
 - Mittelstand* 161
 - öffentliche Ausschreibung* 161
 - Rechtsschutz* 162
 - Reform 2006* 160
 - Schwellenwerte* 162
 - Vergabeunterlagen* 161
 - Vergabeverfahren* 159
 - wettbewerblicher Dialog* 160
 - Zusammenfassung* 163
- Vergabeverfahren 159
- verlinkte Seite 229
- Veröffentlichungsrecht 40
- Versicherungen 237
 - Berufshaftpflicht* 246
 - Patentverletzung* 246
 - Rechtsschutz* 245
 - Schutzrechtsverletzung* 246
 - sinnvoll* 237
 - Tipps* 246
- Verspätete Fertigstellung 110
- Vertragsinhalt
 - Bestätigungsschreiben* 96
 - ohne schriftlichen Vertrag* 94
- Vertragslaufzeit 247
- Vertragsschluss 83, 91
 - Anfechtung* 94
 - Angebot* 92
 - Annahme* 92
 - Bestätigungsmail* 94
 - Einigung* 91
 - Internet* 93
 - Pflichten* 96
 - Schweigen* 93
 - Zeitpunkt* 91
 - zwingendes Recht* 117
- Vertragstyp 129
- Vertriebsvertrag 157
 - Agenturvertrag* 157
 - Händlerbindung* 158
 - Händlervertrag* 158
 - selektiv* 158

Verwaltungsberufsgenossenschaft 244
Verwertungsrecht 39
Verzugszinsen 104
 30-Tage-Frist 104
 Basiszinssatz 104
V-Modell 88
Vollstreckungsbescheid 106
Vorauszahlungen, Einkommenssteuer 271
Vorsteuerabzug 274, 275, 276

W

Webseite, Barrierefreiheit 223
Website
 Datenschutz 220
 Impressum 218, 299
 Pflichtangabe 295
 Pflichtvermerke 218
Website-Angaben
 Checkliste 299
Weltmarke 78
Werberecht 233
Werbung
 E-Mail-Marketing 233

Werbung (Forts.)
 Internet 233
 Trennungsgebot 235
Werkvertrag 98
 Gesetzestexte 449
Wettbewerb, unfairer 69
Wettbewerbsrecht 69
 Gesetzestexte 422
 Strafrecht 73
 Wissenschschutz 70
Wettbewerbsverbot 193
Widerruf
 Folgen des 297
Widerrufsbelehrung
 Checkliste 296
Widerrufsrecht 296
 Ausschluss 297
Wissenschschutz 70

Z

Zahlungserinnerung 104
Zahlungsverweigerung
 ohne Abnahme 106
 trotz Abnahme 104
Zusatzkosten 101