

# INHALT

<b>Fallübersicht</b>	<b>12</b>
<b>Checklisten</b>	<b>13</b>
<b>Übersichten</b>	<b>13</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>14</b>
<b>Einleitung</b>	<b>20</b>
Der Fall	21
<b>I Die Softwareentwicklung nach deutschem Recht</b>	<b>26</b>
1 Urheberrechtliche Betrachtung	26
1.1 Software als urheberrechtlich geschütztes Werk	26
1.2 Besondere Regelungen für Software	38
1.2.1 Begriff „Computerprogramm“	39
1.2.2 Entwurfsphase	43
1.2.3 Abgrenzung zur Idee	44
1.2.4 Schutzumfang	45
1.2.5 Smart Contracts und Blockchain	48
1.3 Urheber und Rechtsinhaber	54
1.3.1 Urheberschaft	55
1.3.2 Künstliche Intelligenz	61
1.3.3 Rechtsinhaberschaft im Arbeitsverhältnis	69
1.4 Der Rechtsstreit und -weg	76
1.5 Zustimmungsbedürftige Handlungen	83
1.5.1 Die Änderungsbefugnis	85
1.5.1.1 Versionierung	87
1.5.1.2 Urheberrechtsvermerk und Dauer des Urheberrechts	90
1.5.2 Die Sicherungskopie	94
1.5.3 Der bestimmungsgemäße Gebrauch	95
1.5.4 Der Erschöpfungsgrundsatz	99
1.5.4.1 Veräußerung	100
1.5.4.2 AGB- und kartellrechtliche Prüfung	102
1.5.4.3 Miete	113
1.5.4.4 Download und Gebrauchtsoftware	117
1.5.4.5 Volumenlizenzen	137
1.5.4.6 Pflege und Erschöpfungswirkung	145
1.5.4.7 Zweiterwerb durch Hardwareüberlassung	146

1.5.4.8	Weitere Verbote	148
1.5.4.9	Technische Maßnahmen	151
1.6	Dekompilierung	160
1.7	Code-Schutz als Geschäftsgeheimnis	170
2	Patentrechtliche Betrachtung	177
2.1	Zweck des Patents	177
2.2	Computerimplementierte Erfindungen	179
2.3	Voraussetzungen für Softwarepatente	182
2.3.1	Technizität	183
2.3.1.1	Rechtsprechung zu computerimplementierten Erfindungen	184
2.3.1.2	Rechtsprechung zu technischem Problem und technischer Leistung	191
2.3.2	Neuheitsschädliche Vorveröffentlichung	203
2.3.3	Kriterien der erfinderischen Tätigkeit	210
2.3.4	Gewerbliche Anwendbarkeit	212
2.3.5	Maschinen als Erfinder	213
2.4	Patentanmeldung	216
2.5	Arbeitnehmererfindung	220
2.6	Freie Erfindungen	231
2.7	Rechtsübertragung	237
2.8	Rechtsweg	242
2.8.1	Rechtsstreitigkeiten über Erfindungen	242
2.8.2	Beschwerdeverfahren	243
2.8.3	Klageverfahren wegen Nichtigkeit oder Zwangslizenz	245
2.8.4	Zuständigkeit in Patentstreitsachen	248
<b>II</b>	<b>Die Softwareentwicklung nach amerikanischem Recht</b>	<b>249</b>
1	Betrachtung nach dem Copyright Law	249
1.1	Computerprogramme als Schutzgegenstand – Copyrightable Subject Matter	249
1.2	Schutzmfang Computerprogramme – Scope of Protection	253
1.2.1	Abgrenzung Idee-Ausdrucksform – Idea-Expression Dichotomy	255
1.2.2	Umfang der Übereinstimmung mit dem Original – Substantial Similarity	257
1.2.3	Schutzmfang	259
1.3	Schutzgegenstand der Sammelwerke und abgeleitete Werke	274

1.3.1	Compilations	274
1.3.2	Derivative Works	277
1.3.3	Beispiele aus Open Source Verträgen	280
1.4	Rechtsinhaberschaft – Author- and Ownership	284
1.4.1	Miturheber – Co-Ownership	286
1.4.2	Works made for Hire	287
1.4.3	Sammelwerke	294
1.4.4	AI-Authorship	295
1.4.5	Rechtsübertragung – Transfer of Rights	298
1.5	Beschränkungen der Exklusivrechte	299
1.5.1	Berechtigte Benutzung – Fair Use	300
1.5.2	Partizipation des Rechtsinhabers – First Sale Doctrine	304
1.5.3	Weitere Beschränkungen der Exklusivrechte – Limitations on Exclusive Rights	315
1.6	Umgehung technischer Schutzmaßnahmen – Anti Circumvention	318
1.7	Copyright Notice, Registrierung und Schutzdauer	321
1.8	Infringement, Remedies und Damages	328
1.8.1	Strafverfahren	334
1.8.2	Verfahren bei Anti Circumvention	337
2	Patentierbarkeit – Patentability	339
2.1	Schutzgegenstand – Inventions patentable	340
2.2	Neuheit – Novelty Requirement	355
2.3	Priorität – Priority	366
2.4	Stand der Technik – Prior Art	369
2.5	AI-Inventor	371
2.6	Patentanmeldung – Application	372
2.7	Patentschutz – Patent Grant	382
2.8	Patentverletzung – Patent Infringement	384
2.9	Rechtsmittel – Remedies	388
3	Trade Secrets	395
<b>III</b>	<b>Drittsoftware</b>	<b>399</b>
1	Open Source Software	399
2	Open Source Software als Bestandteil proprietärer Software	402
2.1	Abgrenzung zu Public Domain Software, Freeware und Shareware	405
2.2	Copyleft-Effekt	407
2.2.1	Lizenzen ohne Copyleft-Effekt	410

2.2.2	Anwendbares Recht auf OSS-Verträge	412
2.2.3	Lizenzen mit strengem Copyleft-Effekt	420
2.2.4	Lizenzen mit beschränktem Copyleft-Effekt	445
3	Kompatibilität	452
<b>IV</b>	<b>Exportkontrolle</b>	<b>458</b>
1	Nationale und europäische Regelungen	458
1.1	Genehmigungspflichten beim Export von Software	459
1.2	Arten der Genehmigung	468
1.2.1	Ausfuhr	468
1.2.2	Allgemeine Genehmigung	471
1.2.3	Einzelgenehmigung	472
1.2.4	Sammelgenehmigung	472
1.3	Compliance und Verstöße gegen Genehmigungspflichten	473
2	U.S.-Exportkontrollvorschriften	480
2.1	Genehmigungspflichtige Exporte	482
2.2	Produktklassifizierung	485
2.3	Ausnahmen – Licence Exceptions	487
2.4	De Minimis-Level	491
2.5	Weitere Voraussetzungen	497
2.6	Verstoß gegen die Exportkontrollvorschriften	497
2.7	Berücksichtigung in Verträgen	500
	<b>Schlusswort</b>	<b>503</b>
	<b>Literatur</b>	<b>506</b>
	Aufsätze	506
	Kommentare	512
	Handbücher, Lehrbücher, Monographien und Sammelbände	513
	<b>Stichwortverzeichnis</b>	<b>516</b>