

Inhaltsverzeichnis

1	Informatik und Recht – zwei Sichten	1
1.1	Software als „immaterielles“ Produkt	1
1.2	Urheberrecht	5
1.2.1	Schutzvoraussetzungen nach Urheberrecht im Überblick	7
1.2.2	Schutz von Entwicklungsergebnissen und Software-Komponenten	20
1.2.3	Schutz für anonyme und pseudonyme Werke durch Eintragung in die Urheberrolle	31
1.2.4	Prüfschema: Individualität der Programmgestaltung	32
1.2.5	Neuralgische Punkte des Urheberrechtsschutzes von Software im Überblick	33
1.2.6	Gesetzliche Schutzfristen nach Urheberrecht	34
1.2.7	EG-Richtlinie zum Urheberrechtsschutz an Computerprogrammen	35
1.2.8	WIPO-Modellgesetz	35
1.2.9	Urheberschaft im Entwicklungsteam	36
1.2.10	Urheberschaft – ein Überblick	38
1.2.11	Kennzeichnung und Registrierung von Software nach US-Recht	40
1.3	Wettbewerbsrecht	40
1.3.1	Wettbewerbsrechtlicher Software-Schutz im Überblick	42
1.3.2	Software-typische Übernahmeformen	44
1.3.3	Typische Verletzungshandlungen im wettbewerbsrechtlichen Sinn	45
1.3.4	Wettbewerbsrechtlicher Schutz von Software-Komponenten	46
1.3.5	Zulässigkeit von Programmanpassungen	47
1.3.6	Besonderheiten des wettbewerbsrechtlichen Software-Schutzes	48
1.3.7	Wettbewerbsrechtlicher Titelschutz	49
1.4	Warenzeichenrecht	50
1.4.1	Welche Eintragungsvoraussetzungen bestehen?	50
1.4.2	Welche Warenzeichen sind eintragungsgeeignet?	52
1.4.3	Welche warenzeichenrechtliche Schutzansprüche bestehen?	52
1.5	... und was gibt es noch?	54
1.5.1	Ausländische Warenzeichen	55
1.5.2	Patentschutz für Software	56
1.5.3	Gebrauchsmusterrecht („Kleines Patent“)	58
1.5.4	Geschmacksmusterrecht	58
1.5.5	Schutz von Know-how	59
1.5.6	Know-how-Vereinbarung im EG-Bereich	60
1.5.7	Geheimnisschutz durch Gesetz	61

X Inhaltsverzeichnis

1.6	„Look and Feel“: Eigenständiger Schutz für die Benutzeroberfläche eines Programmes?	62
1.7	Wie identifiziert man Software?	68
1.8	Die Menschen hinter der Software	72
2	Das Software-Produkt	75
2.1	Was ist „das Programm“?	75
2.2	Der traditionelle Entwicklungsprozeß	83
2.3	Realitätsablösungen und -begegnungen	88
2.4	Der moderne Entwicklungsprozeß	91
2.5	Verträge über Entwicklungsprodukte	96
2.5.1	Leistungstypen	96
2.5.2	Software-Entwicklung als „Werkleistung“	98
2.5.3	Besonderheiten der Software-Entwicklung in rechtlicher Sicht – drei Aspekte	99
2.5.4	Entwicklung von Systemen	100
2.5.5	Typische Probleme bei der Entwicklung von Individualsoftware	101
2.5.6	Anpassung von EDV-Komponenten	104
2.5.7	Übersicht Vertragsformen in der Praxis: Mischverträge	104
2.6	Die Dokumentation	107
2.7	Was ist ein „korrektes“ Programm?	110
2.8	„Trojanische Pferde“ und „Computerviren“ – Sabotage-Programme	114
2.8.1	Risiken der Computer-Kriminalität	118
2.8.2	Übersicht über die wichtigsten Deliktsarten	119
2.8.3	Weitere Schutzbestimmungen für Geheimnisse und generell für DV-Abläufe	124
2.8.4	Tatfolgen	125
2.8.5	Strafverfahren	125
2.8.6	Zivilrechtliche Haftung	126
2.8.7	Übersicht über zivil- und strafrechtliche Absicherung von Software und DV-Abläufen	127
2.8.8	Sonderfall: Computerviren und andere Sabotage-Programme	127
2.8.9	Kopiersperren als Straftat	132
3	Der Entwickler	135
3.1	Der Entwickler und das Team	135
3.2	Der angestellte Entwickler	138
3.2.1	Nutzungsbefugnisse des Arbeitgebers	140
3.2.2	Umfang der eingeräumten Nutzung	140
3.2.3	Zeitlicher Nutzungsumfang	141
3.2.4	Ergänzende Regelungen und Pflichten	142
3.3	Der freiberufliche Entwickler	151
3.4	Das Entwicklungsunternehmen – Leistungen und Haftung	154

3.5	Haftung aus Vertrag und Gesetz	158
3.6	Produkthaftung für Software	162
3.7	Rechte des Entwicklers an „seinem“ Produkt	167
3.7.1	Die Rechte des Entwicklers	167
3.7.2	Rechte des Anbieters bei Betriebssoftware	168
3.7.3	Änderungsverbote	169
3.7.4	Befugnis des Entwicklers, Änderungen zu verbieten	170
3.7.5	Verbot der Werkvernichtung?	172
3.7.6	Prozeßtaktik bei Rechtsverletzungen durch Änderungen	173
3.8	„Schöpferische Leistung“ und Plagiat	180
4	Der Auftraggeber	183
4.1	Rechte des Auftraggebers am Produkt	183
4.1.1	Herausgabe des Quellcodes?	184
4.1.2	Eigentum an Software	185
4.1.3	Verbinden mit anderen Programmen	186
4.1.4	Verarbeitung	186
4.1.5	Kopieren als Nutzung	187
4.1.6	Befugnis zu Änderungen an Software	189
4.1.7	Nutzungsrechte des Auftraggebers im Überblick	190
4.1.8	Rechte von Abnehmern des Auftraggebers	192
4.1.9	Eigennutzung von Auftragsprodukten durch den Entwickler	193
4.2	Kooperationen, Joint-ventures, Kooperationen in der Normsetzung ..	195
4.3	Die Beziehungen zum Software-Entwickler	198
4.4	Beschäftigung freiberuflicher Entwickler	205
4.4.1	Vom Auftrags- zum Anstellungsverhältnis	205
4.4.2	Beauftragung ausländischer Entwickler	207
4.5	Spezifikation und Durchführung eines Projektes	208
4.5.1	Leistungsbeschreibung	208
4.5.2	Besondere Vertragsbedingungen (BVB) für Planung und Erstellung ..	212
4.5.3	Prototyp-Entwicklungen	213
4.5.4	Störungen in der Projektdurchführung	214
4.5.5	Checkliste zum Absichern von EDV-Projekten	217
4.6	Abnahme und Gewährleistung, Termine, Fristen und Versäumnisse ..	218
4.7	Gewährleistungsrechte aus Software-Mängeln im Überblick	223
4.7.1	Mängeltypen	223
4.7.2	Ursachen von Software-Fehlern	226
4.7.3	Fehlerhäufung als Mangel	226
4.7.4	Unerreichbare Fehlerfreiheit und Gewährleistung	227
4.7.5	Programmsperre als Mangel?	229
4.7.6	Handelsrechtliche Rügefristen nach § 377 HGB	229

XII Inhaltsverzeichnis

4.7.7	Mängelbeseitigung	230
4.7.8	Beseitigen von Bedienungsfehlern?	231
4.7.9	Mängelbeseitigung vergütungspflichtig?	232
4.7.10	Frist für Beginn oder Beendigung der Mängelbeseitigung bei Miet-Werkvertrag nach BVB und BGB	232
4.7.11	Ersatzformen der Mängelbeseitigung?	233
4.7.12	Mängelbeseitigung und Gewährleistungsfrist	233
4.7.13	Gewährleistungsrechte des Kunden	234
4.7.14	Wie lässt sich eine gescheiterte EDV-Anwendung sanieren?	235
4.7.15	Sonderfall: Konzeptionsfehler und Gewährleistung	236
5	Der Benutzer	239
5.1	Nutzung auf Grund von „Lizenzen“	239
5.1.1	Nutzung oder „Lizenz“?	239
5.1.2	Lizenzmodelle	240
5.1.3	Übersicht: Welches Vertragsrecht ist auf Software-Erstellung und -Überlassung anwendbar?	245
5.1.4	Software als Zugabe	261
5.2	Lizenzfreie Software-Nutzung	262
5.2.1	Nutzung „lizenzfreier“ Software	264
5.2.2	Rechtsnatur von Verträgen über public domain-Software	265
5.2.3	Rechtsschutz für public domain-Software	265
5.2.4	„Freeware“ oder „Shareware“	266
5.2.5	Haftung für lizenzfreie Software	267
5.3	Nachweis und Vermeidung unberechtigter Nutzung	268
5.4	Wartungsverträge und Fehlerbehebung	272
	Übersicht: Vertragliche Absicherung der Software-Nutzung durch Wartungs- und Pflegeverträge	275
5.5	Haftungsausschlüsse und Nutzungsbeschränkungen	278
5.5.1	Haftungsausschlüsse und -beschränkungen	278
5.5.2	Haftungs- und Nutzungsbeschränkungen in „Shrink-Wrap-Lizenzen“	280
5.5.3	Unwirksame Kopierverbote	282
5.5.4	Kopierschutz	284
5.5.5	Software-„Alterung“, Nachlieferungsanspruch und Haftung	285
5.6	Strafrechtliche Aspekte der Umgehung von Schutzmechanismen	287
5.7	„Identifikationsmodule“	291
5.8	Benutzer- und Bedienungsfehler	292
5.9	Der böswillige Benutzer	294
6	Der Verkäufer	297
6.1	Entwickler und Auftraggeber als Verkäufer des Produkts	297
6.2	Der Händler	299

6.3	Software-Verkauf ohne Lizenz	301
6.4	Gewährleistungspflicht aus Gütesiegeln?	306
6.5	Zwang des Anbieters zum Vertragsabschluß?	308
6.6	Internationale Vermarktung	309
6.7	Übersicht: Formen und Grenzen von Vertriebslizenzen	312
6.8	Sonderfall: US-Export-Beschränkungen (COCOM)	318
6.9	Was „kauft“ der Käufer?	320
6.9.1	Leistungsumfang	321
6.9.2	Was ist „Standardsoftware“?	321
6.9.3	„Gebrauch“ von Software als rechtliche Kategorie	322
6.9.4	Zusicherung von Systemeigenschaften	323
6.9.5	Ergänzende Leistungen	324
6.9.6	Installation	325
6.9.7	Einweisung in System- und/oder Software-Funktionen	326
6.10	Angebot und Produktbeschreibung	328
6.11	Software-„Pröbchen“	329
6.12	Zahlungsverzug	332
6.13	Erfüllung und Mängel	334
6.14	Abnahme und Wartung	336
6.15	Überleben im Wandel	340
Literaturverzeichnis		343
Sachverzeichnis		347