

Wichtige Paragraphen § 69a, § 69b, § 69c

1. Gegenstände des urheberrechtlichen Schutzes

■ Allgemeines

- Was ist ein Computerprogramm? § 69a(1)
 - Sinnlich wahrnehmbar
 - Aber nicht zwingend optisch!
 - Schutz des Entwurfsmaterials
- Umfang des Schutzes § 69a(2)
 - Gilt nicht für Ideen und Grundsätze
- Auch Open-Source und nicht kommerzielle Programme sind urheberrechtlich geschützt.

■ Geschützte Ausdrucksformen

- Schutz des Algorithmus
 - Algorithmus als solcher nicht schutzfähig
 - Nur Schutz der Art und Weise ihrer Implementierung und Zuordnung zueinander („Gewebe“) bei Erreichen der erforderlichen Schöpfungshöhe (siehe unten)
 - Vergleiche Dreiklang und Komposition
- Schutz des Programmcodes
 - Von Menschen lesbarer Quellcode und von Maschinen lesbarer Objektcode sind geschützt.
- Schutz der Benutzeroberfläche
 - Optische und inhaltliche Gestaltung von Bildschirmmasken genießen Urheberrechtsschutz auf unterstem Niveau.
- Schutz weiterer Ausdrucksformen
 - Bilderfolgen wie in Computerspielen oder digitalisierte Computerschriften (Fonts) sind geschützt.
- Schnittstellen
 - Schnittstellen genießen ebenfalls urheberrechtlichen Schutz.

■ Erforderliche Schöpfungshöhe § 69a(3)

- Individualität des Programms
 - Das Programm darf nicht kopiert sein.
- Schöpfungshöhe
 - Für den Urheberrechtsschutz ist ein gewisses Maß an Schöpfungshöhe erforderlich, d.h. dass die Konzeption der Software Eigentümlichkeiten aufweisen muss, die nicht trivial oder von der Sachlogik zwingend vorgegeben sind.

■ Sonstige geschützt Objekte

- Datenbanken
 - Investitionsschutz für den Datenbankhersteller
Geschützt sind Datenbanken, deren Beschaffung, Überprüfung oder Darstellung eine nach Art oder Umfang wesentliche Investition erfordert, z.B. Telefonbuchdatenbank, systematisch geordnete Linksammlungen im Internet
 - Das Urheberrecht schützt die individuelle Gestaltung von Auswahl und Anordnung der Datenbank.
- Multimedia-Werke
 - Multimedia-Werke sind Produkte, die Werke der Bild-, Ton- und Laufbildkunst sowie technische Elemente zusammenfassen, z.B. Digitale Enzyklopädien, aber auch Computerspiele
 - Die Zusammenfassung an sich erfährt keinen Schutz. Allein die einzelnen Komponenten unterliegen dem jeweiligen Urheberrechtsschutz.
- Hardware und Zubehör
 - Mikrochips und Halbleiter unterliegen dem Halbleiterschutzgesetz.
 - Für die übrigen Teile der Hardware (z.B. Monitor, Drucker) gilt § 2 UrhG.
 - Für schriftliches Computerzubehör (z.B. Handbücher) gilt der Urheberrechtsschutz für Schriftwerke.

2. Zustimmungspflichtige Handlungen

- Die Verwertungsrechte an urheberrechtlich geschützten Computerprogrammen liegen beim Rechteinhaber. Dieser muss nicht identisch mit dem Urheber sein (vgl. § 69b).

■ Vervielfältigung

- Das Vervielfältigungsrecht (§ 69c Nr.1 Satz 1) betrifft
 - Dauerhafte und vorübergehende Vervielfältigung
 - Ganze und teilweise Vervielfältigung (Module)
- Technisch bedingte Vervielfältigung §69c Nr.1 Satz 2
 - Das Laden, Anzeigen, Abfragen, Übertragen oder Speichern eines Computerprogramms bedarf der Zustimmung des Rechteinhabers.

■ Umarbeitung

- Die Übersetzung, die Bearbeitung und andere Umarbeitungen an einem Computerprogramm sowie die Vervielfältigung der erzielten Ergebnisse ist nur mit der Zustimmung des Rechteinhabers möglich (§ 69c Nr.2).

■ Verbreitung

- Die Vermietung von Computerprogrammen § 69c Nr.3 ist nur dem Rechteinhaber gestattet. Ausgenommen von dieser Regelung sind beispielsweise Bibliotheken.
- Das Verbreitungsrecht entspricht dem allgemeinen Verbreitungsrecht nach § 17 UrhG.