

# **Wie wird Software / werden Computerprogramme in Deutschland rechtlich geschützt? (Teil 1)**

Die allermeisten von Ihnen werden täglich mit Computerprogrammen interagieren, ohne dass Ihnen dieses bewusst wird. Denn die Anzahl der elektrischen Geräte, die nicht von einem Mini-Computer gesteuert werden, wird immer geringer. Die Frage, wie Computerprogramme rechtlich geschützt werden, werden Sie sich jedoch regelmäßig nur stellen, wenn Sie beruflich damit konfrontiert werden. Die nachfolgende Beitragsreihe soll Ihnen einen Überblick über den rechtlichen Schutz von Computerprogrammen in Deutschland geben. In diesem Zusammenhang wird auch auf einige typischerweise damit im Zusammenhang stehende Problematiken eingegangen. Doch zunächst muss die Frage beantwortet werden, was ein Computerprogramm im rechtlichen Sinne ist?

## **1) Was ist ein Computerprogramm im rechtlichen Sinne?**

Weder deutsche Gesetze noch EU-Richtlinien oder Verordnungen enthalten eine brauchbare Definition des Begriffs Computerprogramm oder des heutzutage auch in Deutschland gebräuchlicheren Begriffs der Software. Sowohl der deutsche Gesetzgeber als auch die Europäische Union (EU) haben bewusst darauf verzichtet, eine sogenannte Legaldefinition zu erarbeiten. Denn bisher ist man davon ausgegangen, dass man aufgrund der schnellen Entwicklungen im Bereich der Informationstechnologie (IT) diese Definition regelmäßig überarbeiten muss, damit sie dem technischen Fortschritt standhält. Im Gegensatz dazu hat die WIPO (World Intellectual Property Organization) bereits im Jahre 1978 in der WIPO-Publikation No. 814 Mustervorschriften für den Schutz von Computerprogrammen herausgegeben. In § 1 (i) dieser Mustervorschriften wird ein Computerprogramm wie folgt definiert:

„Computerprogramm“ eine Folge von Befehlen, die nach Aufnahme in einen maschinenlesbaren Träger fähig sind zu bewirken, dass eine Maschine mit informationsverarbeitenden Fähigkeiten eine bestimmte Funktion oder Aufgabe oder ein bestimmtes Ergebnis anzeigt, ausführt oder erzielt.

Die deutsche Rechtsprechung hat sich häufig nicht an der Definition der WIPO orientiert und stattdessen eigene Definitionen entwickelt. Beispielhaft werden nachfolgend drei Definitionen wiedergegeben:

„Ein Computerprogramm ist ein Satz von Anweisungen an ein informationverarbeitendes Gerät und an den mit diesem Gerät arbeitenden Menschen zur Erzielung eines Ergebnisses.“  
(Oberlandesgericht Hamburg, 12. März 1998, 3 U 226/97, Rn. 30)

„Computerprogramme liegen nur vor, wenn sie eine Folge von Befehlen enthalten, die zur Kontrolle bzw. Steuerung des Programmablaufs benutzt werden.“  
(Oberlandesgericht Rostock, 27. Juni 2007, 2 W 12/07, Rn. 5)

„Unter einem Computerprogramm ist - vereinfacht gesprochen - eine Reihe von Befehlsanweisungen an einen Computer zur Erzielung einer Wirkung zu verstehen.“  
(Kammergericht, 17. März 2010, 24 U 117/08, Rn. 46)

Die vorgenannten Beispiele zeigen sehr gut, dass es sehr viele verschiedene Möglichkeiten gibt, den Begriff Computerprogramm zu definieren. Aber gerade aufgrund der Tatsache, dass zumindest in der juristischen Literatur bisher keine der vorgenannten Definitionen als wirklich überzeugend angesehen wurde, wird dort für ein weites Verständnis dieses Begriffes plädiert.

## **2) Was ist kein Computerprogramm im rechtlichen Sinn?**

Nicht alles, was wir umgangssprachlich als Computerprogramm bezeichnen, ist auch ein Computerprogramm im rechtlichen Sinne. So werden zum Beispiel Computerspiele ganz allgemein als Computerprogramme angesehen. Rechtlich steckt in Computerspielen jedoch viel mehr. Gleiches gilt für computergestützte Datensammlungen.

### **a) Datenbanken und Datenbankwerke**

Die wesentlichen Regelungen zum Schutz von Computerprogrammen sind in den §§ 69a ff. Urhebergesetz (UrhG) zu finden. Im Gegensatz dazu enthält das Urhebergesetz für Datensammlungen davon abweichende Regelungen und eigene Schutzbereiche:

Gemäß § 4 Abs. 2 UrhG ist ein Datenbankwerk im Sinne des Urheberrechts ein Sammelwerk, dessen Elemente systematisch oder methodisch angeordnet und einzeln mithilfe elektronischer Mittel oder auf andere Weise zugänglich gemacht werden. Computerprogramme die zur Schaffung des Datenbankwerks oder zur Ermöglichung des Zugangs zu dessen Elementen verwendet werden, werden nach dieser Vorschrift ausdrücklich nur über die §§ 69a ff. UrhG geschützt.

Daneben werden Datenbanken durch die §§ 87a ff. UrhG geschützt. § 87a Abs. 1 UrhG enthält die folgende Definition einer Datenbank:

„Datenbank im Sinne dieses Gesetzes ist eine Sammlung von Werken, Daten oder anderen unabhängigen Elementen, die systematisch oder methodisch angeordnet und einzeln mithilfe elektronischer Mittel oder auf andere Weise zugänglich sind und deren Beschaffungsüberprüfung oder Darstellung eine nach Art oder Umfang wesentliche Investition erfordert. Eine in ihrem Inhalt nach Art oder Umfang wesentlich

geänderte Datenbank gilt als neue Datenbank, sofern die Änderung eine nach Art oder Umfang wesentliche Investition erfordert.“

Beim Schutz von Datenbankwerken im Sinne von § 4 UrhG steht der Schutz der kreativen Leistungen einer oder mehrerer menschlicher Personen bei der Auswahl, Aufbereitung, Anordnung und Darstellung der von Ihnen in dem Datenbankwerk gesammelten Informationen im Vordergrund. Nicht geschützt werden also von Computern erstellte Datenzusammenstellungen ebenso wie Datenzusammenstellungen, in denen keine den vorgenannten Kriterien genügenden kreativen menschlichen Leistungen zu erkennen sind. Deshalb werden Datenansammlungen, die nur nach allgemein üblichen Kriterien sortiert wurden, nicht als Datenbankwerk geschützt. Allgemein übliche Kriterien in diesem Sinne sind alphabetische, numerische oder ähnlich übliche Sortiersysteme. Im Gegensatz dazu spielen bei Datenbanken im Sinne von § 87a UrhG für den rechtlichen Schutz kreative Leistungen von Menschen keine Rolle. Geschützt werden allein die finanziellen Investitionen, die aufgebracht werden mussten, um eine systematische Ansammlung von Informationen, die die Voraussetzungen des § 87a Abs. 1 UrhG erfüllen, zu erschaffen. Die vorgenannten Rechtsschutzsysteme für Datensammlungen bestehen unabhängig voneinander, sie schließen einander jedoch nicht aus (BGH, 24. Mai 2007, I ZR 130/04).

Heutzutage werden Datenbankwerke und Datenbanken meist unter der Zuhilfenahme von Computerprogrammen erstellt. Wenn dies der Fall ist, dann wird weder das Computerprogramm in den Schutzbereich der Datenbankwerke oder der Datenbanken einbezogen noch werden Datenbanken oder Datenbankwerke durch die für Computerprogramme maßgeblichen Regelungen geschützt.

## **b) Computerspiele**

Computerspiele sind nicht nur Computerprogramme im Sinne von § 69 a Abs. 1 UrhG. Sie bestehen vielmehr aus einer Vielzahl durch das Urheberrecht geschützte

Werkarten. Der Bundesgerichtshof fasst die wesentlichen Werkarten des Urheberrechts, aus denen Computerspiele regelmäßig bestehen, wie folgt zusammen:

„Die Client-Software enthält nach den Feststellungen des Berufungsgerichts ein Computerprogramm und audiovisuelle Spieldaten, also Grafiken, Musik, Filmsequenzen, Texte und Modelle. Bei einer solchen Software für ein Computerspiel, die nicht nur aus einem Computerprogramm besteht, sondern auch audiovisuelle Daten enthält, kommt nicht nur dem Computerprogramm (§ 69a Abs. 1 UrhG), sondern auch den audiovisuellen Bestandteilen urheberrechtlicher Schutz zu, soweit sie einen eigenen schöpferischen Wert haben, der nicht auf die Kodierung in einer Computersprache beschränkt ist. Diese Bestandteile können für sich genommen als Sprachwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG), Musikwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 2 UrhG), Werke der bildenden Kunst (§ 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG), Lichtbildwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 5 UrhG), Filmwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG), Lichtbilder (§ 72 UrhG) oder Laufbilder (§ 95 UrhG) urheberrechtlich geschützt sein oder an der Originalität des Gesamtwerks teilhaben und zusammen mit diesem Urheberrechtsschutz genießen.“

(BGH, 06. Oktober 2016, I ZR 35/15, Rn. 34, hinsichtlich der Computerspiele World of Warcraft und Diablo III).

Man kann den obigen Ausführungen des Bundesgerichtshofs deutlich entnehmen, dass ein Computerprogramm nur ein Bestandteil von vielen weiteren urheberrechtlich geschützten Bestandteilen eines Computerspiels ist.

### **c) Daten**

Daten können z.B. Bestandteile eines Computerprogramms sein, es kann notwendig sein Daten einem Computerprogramm zuzuführen, damit dieses arbeiten kann und

Daten können das Ergebnis des Ablaufs eines Computerprogramms sein. Daten an sich werden vom Urheberrecht nicht geschützt. Wie Daten derzeit geschützt werden, können Sie [hier](#) erfahren.

### **3) Allgemeines zum Urheberrecht**

Urheberrechtlicher Schutz entsteht im Gegensatz zum marken- oder patentrechtlichen Schutz unabhängig von der Eintragung in ein Register mit der „Fertigstellung“ des zu schützenden immateriellen Gutes. § 1 UrhG kann man entnehmen, dass das Subjekt von urheberrechtlichen Schutzrechten ein Mensch ist. Geschützt werden regelmäßig kreative Schöpfungen eines Menschen, dem sogenannten Urheber, die eine gewisse (nicht allzu hohe) Schöpfungshöhe erreichen. Menschliche Schöpfungen, die für Dritte wahrnehmbar sind, über eine ausreichende Schöpfungshöhe verfügen und den in §§ 2 ff. UrhG genannten Kategorien zugeordnet werden können, werden im Urheberrecht Werke genannt. Zu den in § 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG genannten Werkarten gehören auch Computerprogramme. Detailliertere Regelungen zum Schutz von Computerprogrammen sind in den §§ 69a ff. UrhG enthalten.

Ideen werden im Urheberrecht ganz allgemein nicht geschützt. Nur wenn sich Ideen in einem konkreten Werk niederschlagen, werden diese als Bestandteil des Werks zugunsten des Urhebers geschützt. Allerdings muss das jeweilige Werk nicht bereits vollendet sein. Bereits die Vorstufen eines Werks können urheberrechtlichen Schutz genießen, wenn sie über eine ausreichende Schöpfungshöhe verfügen.

### **4) Allgemeines zu den §§ 69a ff. UrhG**

Die vorgenannten Kriterien gelten auch für Computerprogramme. § 69a Abs. 1 bis 4 UrhG bestätigen dies. Nach § 69a Abs. 1 UrhG werden Computerprogramme in jeder Gestalt einschließlich des Entwurfsmaterials geschützt. Gemäß § 69a Abs. 3 UrhG werden Computerprogramme geschützt, wenn sie das Ergebnis einer geistigen Schöpfung ihres Urhebers sind und die allgemeinen Kriterien zur

Schöpfungshöhe erreichen. Demgegenüber stellt § 69a Abs. 2 Satz 2 UrhG klar, dass Ideen und Grundsätze, die einem Element eines Computerprogramms zu Grunde liegen, einschließlich der den Schnittstellen zu Grunde liegen Ideen und Grundsätze, kein Gegenstand urheberrechtlichen Schutzes sein können. D.h. jedoch nicht, dass die Schnittstellen eines Computerprogramms grundsätzlich vom Anwendungsbereich des Urheberrechts ausgenommen sind. Ergänzend stellt § 69a Abs. 4 UrhG klar, dass für Computerprogramme die für Sprachwerke geltenden Bestimmungen maßgeblich sind, soweit die in den §§ 69a ff. UrhG niedergelegten Regelungen für Computerprogramme keine Sonderregelungen enthalten.

Bei jedem komplexeren Computerprogramm wird widerlegbar vermutet, dass dieses die notwendige Schöpfungshöhe aufweist (BGH, 03. März 2005, I ZR 11/02). Nur bei sehr einfachen Computerprogrammen wird der Urheber nachweisen müssen, dass sein Werk die notwendige Schöpfungshöhe erreicht. Den entsprechenden Nachweis wird er im Regelfall nur durch die Vorlage des kommentierten Quellcodes führen können (Kammergericht, 17. März 2010, 24 U 117/08).

Wie oben bereits gezeigt wurde, werden zwar das Entwurfsmaterial, jedoch nicht die Ideen und Grundsätze urheberrechtlich geschützt. Zum Entwurfsmaterial werden die verkörperte Problemanalyse, das Flussdiagramm, der Datenflussplan oder der Programmablaufplan gezählt (hierzu noch unter anderen rechtlichen Voraussetzungen BGH, 09. Mai 1985, I ZR 52/83, Rn. 27 ff.). Das Pflichtenheft, die Handbücher, Bedienungsanleitungen, Wartungs- oder sonstige Anweisungen und Erläuterungen an die Benutzer werden in der juristischen Literatur jedoch nicht zum geschützten Entwurfsmaterial gezählt. Diese Dokumente können jedoch nach den allgemeinen Regelungen urheberrechtlichen Schutz genießen. Im Gegensatz dazu sind die allgemeinen Ideen und Grundsätze, wozu meist auch die maßgeblichen Algorithmen und Informationen zu den Schnittstellen gezählt werden,

urheberrechtlich nicht geschützt (Kammergericht, 06. September 2010, 24 U 71/10, Rn. 46).

Bei HTML-Webseiten ist streitig, ob es sich um Computerprogramme im Sinne von § 69a UrhG handelt (zum Streitstand siehe Oberlandesgericht Frankfurt a.M., 22. März 2005, 11 U 64/04, Rn. 50 ff.). Unabhängig davon kommt für Webseiten ein urheberrechtlicher Schutz nach den allgemeinen Regeln infrage. Gleiches gilt für Benutzeroberflächen von Computerprogrammen (Oberlandesgericht Karlsruhe, 14. April 2010, 6 U 46/09).

Es spielt keine Rolle, ob es sich um kommerziell vertriebene Computerprogramme, Open-Source-Software, Freeware, Shareware oder eine anderweitig zu kategorisierende Art von Computerprogrammen handelt. Jede Art eines Computerprogramms, welches die vorgenannten Voraussetzungen erfüllt, wird vom Schutzbereich des Urhebergesetzes erfasst. Da ein Computerprogramm jedoch kein homogenes/einheitliches Werk sein muss, sondern aus vielen Bestandteilen, wie zum Beispiel ausführbaren Elementen (exe-Dateien), Programmbibliotheken (DLL-Dateien) etc. bestehen kann, kann es mitunter schwierig sein genau zu bestimmen, ob nur bestimmte Teile des Computerprogramms als Ganzes vom Schutzbereich der §§ 69a ff. UrhG erfasst werden. Bei Rechtsstreitigkeiten ist daher eine Einzelfallbetrachtung notwendig. Dem Urheber des Computerprogramms kann in diesem Zusammenhang der Nachweis der Schutzfähigkeit seines Werks bzw. der Nachweis, dass ein Dritter widerrechtlich in den Schutzbereich seines Werkes eingegriffen hat (zum Beispiel durch Übernahme wesentlicher Teile) große Probleme bereiten. Denn er muss zumindest plausibel darlegen, woraus sich die Rechtsverletzung ergeben soll (Kammergericht, 17. März 2010, 24 U 117/08). Gelingt dem Urheber dies, dann kann er gegenüber dem Rechtsverletzer gemäß § 809 BGB einen Anspruch auf die Herausgabe dessen Quellcodes haben (BGH, 20. September 2012, I ZR 90/09, Rn. 21 ff.).



## **5) Wie geht es weiter?**

In Teil 2 dieser Reihe wird dargestellt, welche Rechte dem Urheber eines Computerprogramms zustehen.

Ass. jur. Kai Riefenstahl

05.09.2018