

WBRP
Geistiges Eigentum im Informationszeitalter

Andreas Fuchs
HTBLuVA Wr. Neustadt, EDVo
5A

Letzte Änderung: 5. Dezember 2001

Zusammenfassung

Dieser Text befasst sich mit dem Schutz des geistigen Eigentums im Bereich der elektronischen Datenverarbeitung und -netze. Besonderes Augenmerk will ich dem Schutz von Software im Patent- und Urheberrecht widmen.

Im Laufe des Textes werde ich mich auf verschiedene Urteile, Entscheidungen und Gesetzestexte beziehen, welche nicht *ausschließlich* österreichischen Ursprungs sind.

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung	2
2 Arten des Schutzes von geistigem Eigentum	4
2.1 Das Urheberrecht	5
2.1.1 Urheberrechtlicher Schutz von Computerprogrammen	5
2.1.2 Sanktionen gegen Urheberrechtsverstöße	5
2.1.3 Strafrechtliche Sanktionen	6
2.2 Das Patentrecht	8
2.2.1 Grundlagen	8
2.2.2 Patentierbarkeit von Computerprogrammen	8
2.2.3 Probleme mit Software-Patenten	9
3 Eignung zum Schutze von Software	10
3.1 Probleme beim urheberrechtlichen Schutz	11
3.1.1 Die Raubkopie	11
3.2 Probleme beim patentrechtlichen Schutz	12
3.2.1 „Versteckte“ Softwarepatente	12
3.2.2 Triviale Softwarepatente	12
3.2.3 Patente auf Problemstellungen	12
3.2.4 Weitere Probleme	13
4 Schlussfolgerung	14
4.1 Zum Patentrecht	15
4.2 zum Urheberrecht	15
Literatur	16
A Über diesen Text	17
A.1 Copyright-Vermerk und Lizenz	17
A.2 Quelltext und andere Formate	17

1 Einführung

„Was kopiert werden kann, wird kopiert.“ Dies statuierte einst der Medienforscher Nicholas Negroponte. Dieser Satz betraf schon Mönche, die vor mehreren hundert Jahren handschriftlich Bücher und andere Schriften übertrugen, dann Buchdrucker, die mit Hilfe von gigantischen Druckerpressen Informationen auf Papier druckten (und dies auch noch heute tun), und so weiter. Heute ist der Preis für Informationsträger wie Papier oder Druckertinte um ein Vielfaches gefallen. Dies kann man einerseits der leichteren Verfügbarkeit von hochwertigen Druckmaterialien verdanken, andererseits aber auch Computern, die es, in Verbindung mit Datennetzen, ermöglichen, viele Arten von Information quasi kosten- und verlustfrei von einem Punkt zum anderen zu *kopieren*.

Das Verbreiten von Information ist in unserer Gesellschaft einfach nicht mehr wegzudenken – wenn wir keine Aufzeichnungen aus der Vergangenheit hätten, wären wir gezwungen, in jeder Generation Experimente zu wiederholen und Annahmen zu beweisen, die unsere Vorväter schon lange vor uns gemacht und bewiesen haben.

Auf der anderen Seite liegt es denen, die ein Werk der Musik, der Literatur o. ä. verfasst haben, am Herzen, dass sie für ihre Mühen entlohnt werden, und dass sie vor plagiierten Plagegeistern¹ geschützt werden. Auch wenn jemand eine Erfindung macht, mit der er die Technik ein großes Stück weiter bringt, will er mit großer Wahrscheinlichkeit für seine Aufwendungen belohnt werden.

Dies ist ein großer Schritt, wenn man bedenkt, dass „analoge“ Kopien bis dato immer eine kleine Qualitätseinbuße bedeuteten – die Information war zwar die Gleiche, aber bei weitem nicht die Selbe. Digitale Kopien eines Textes oder einer — ohnehin schon digitalen — Aufnahme auf einer CD sind i. a. nicht vom Original zu unterscheiden. Dadurch passiert es, dass der Eigentumsbegriff verschwimmt: Nicht mehr derjenige, der ein Werk geschaffen hat, ist sein Besitzer, nein, es gehört plötzlich niemandem mehr. Jeder, der es haben will, kann es sich kopieren und das in der gleichen Qualität wie das Original.

Software – die ja ebenfalls in digitaler Form vorliegt – kann ebenso leicht weiterverbreitet werden. Sie zu kopieren fällt vielen sogar noch leichter, da sie nicht mühselig abgetippt, eingescannt oder von CD kopiert werden muss. Da Software jedoch auch vom Urheberrecht her Schutz genießt, muss überlegt werden, ob die Maßnahmen, die zu ihrem Schutz ergriffen werden, ausreichen, oder ob die Art der Maßnahmen selbst schon Urheberrechtseingriffe herausfordert. Dies werde ich im Abschnitt 2.1 besprechen.

Es wird jedoch auch mitunter versucht, Software – welche ja schon ohnehin Urheberrechtsschutz genießt – unter Patentschutz zu stellen. Auf die

¹Verzeihen Sie mir bitte das Wortspiel

Sinnhaftigkeit und -losigkeit dieses Unterfangens werde ich im Abschnitt [2.2](#) eingehen.

Weiters werde ich in diesem Text zeigen, wie man gegen Eingriffe gegen das Urheberrecht vorgehen kann, welche Mittel einem als Geschädigten zustehen und wie man sich gegen die patentierung von Algorithmen (die ohnehin keinen Patentschutz genießen dürften) zur Wehr setzen kann.

2 Arten des Schutzes von geistigem Eigentum

2.1 Das Urheberrecht

Das Urheberrecht schützt geistiges Eigentum. Schutzobjekt des Urheberrechts sind gemäß [3, § 1] eigentümliche Schöpfungen aus den Gebieten der Literatur, der Tonkunst, der bildenden Künste und der Filmkunst.

2.1.1 Urheberrechtlicher Schutz von Computerprogrammen

Computerprogramme sind gemäß [3, § 2 Z 1] als Sprachwerke geschützt. Dieser Schutz erstreckt sich sowohl auf den *Objektcode als auch auf den Quellcode*. Der Urheberrechtsschutz entsteht unmittelbar durch die Schaffung des Werkes ohne formelle Erfordernisse oder Kosten und endet siebenzig Jahre nach dem Tod des letzten Miturhebers. Voraussetzung für diesen Schutz ist, dass das Computerprogramm eine eigentümliche Erfindung ist.

In Österreich — und weltweit — gewährt das Urheberrecht den *umfassendsten, und auch in der Praxis wichtigsten und auch am meisten in Anspruch genommenen Schutz von Computerprogrammen*. Nichtsdestoweniger wurde der urheberrechtliche Schutz von Computerprogrammen erst 1993 gesetzlich im österreichischen Urheberrechtsgesetz verankert.

2.1.2 Sanktionen gegen Urheberrechtsverstöße

Der Urheber bzw. Werknutzungsberechtigte kann seine Ansprüche auf zivilrechtlichem Weg durchsetzen. Einerseits kann er eine *Feststellung* seines Urheberrechts durch Feststellungsklage gemäß [1, § 22] begehren. Weiters hat er das Recht, jeden, der seine Rechte verletzt, auf *Unterlassung, Beseitigung und Urteilsveröffentlichung* in Anspruch zu nehmen. Sein Anspruch erstreckt sich auf *angemessenes Entgelt, Schadensersatz, Herausgabe der Bereicherung und auf Rechnungslegung*.

Ich werde hier nur auf die Ansprüche auf Unterlassung und Beseitigung näher eingehen.

Anspruch auf Unterlassung Der *potentiell* Verletzte kann vor der ersten Verletzung klagen, wenn er eine Erstgefährdung der Verletzung glaubhaft machen kann.

Der Verletzte kann auch *nach erfolgtem Eingriff* klagen, wenn er Wiederholungsgefahr nachweisen kann. Da das Urheberrecht absolutes Recht ist, zeigt seine Beeinträchtigung eine Rechtswidrigkeit an. Der Inhaber eines Unternehmens kann auch geklagt werden, wenn eine Verletzung im Betrieb seines Unternehmens von Bediensteten oder Beauftragten begangen worden ist oder droht ([3, § 81 Abs 1]).

Anspruch auf Beseitigung Der in seinen Rechten verletzte kann verlangen, dass der gesetzeswidrige Zustand beseitigt wird. Es besteht insbesondere ein Anspruch auf Beseitigung der Vervielfältigungsstücke (*Eingriffsgegen-*

stände) und auf Unbrauchbarmachung der Mittel, die für ihre Herstellung verwendet wurden ([3, § 82 Abs 2]). Diese Unbrauchbarmachung zielt also nicht auf die Unterlassung künftiger rechtswidriger Handlungen ab, sondern nur auf die Beseitigung des rechtswidrigen Zustands.

2.1.3 Strafrechtliche Sanktionen

Der strafrechtliche Schutz von Computerprogrammen nach dem UrhG ist das wichtigste Instrument zur Bekämpfung von Softwarepiraterie. Ohne dieses kommen die Geschädigten bei der zivilrechtlichen Durchsetzung ihrer Ansprüche regelmäßig in einen Beweisnotstand, der das Verfahren nahezu undurchführbar macht.

Im Strafverfahren kann der in seinen Rechten Verletzte einen richterlichen Befehl zur Durchführung einer Hausdurchsuchung ohne vorherige Ankündigung erwirken, bei der (auch für ein späteres Zivilverfahren) notwendige Beweise aufgenommen werden können.

Tatbestand Die unbefugte Benutzung eines Werks der Literatur (wie es ein Computerprogramm — wie oben erklärt — darstellt) ist dem Urheber vorbehalten und ist mit einer Freiheitsstrafe von bis zu sechs Monaten oder mit einer Geldstrafe bis zu 360 Tagsätzen zu bestrafen. Nicht jede Tätigkeit begründet damit einen Strafanspruch. Die strafbaren Verletzungshandlungen entsprechen also den Fällen, in denen dem Verletzten ein Anspruch auf angemessenes Entgelt zusteht.

Der eigene Gebrauch Durch [3, § 91 Abs 1 2. Satz] wird diese Strafbestimmung noch weiter entschärft; danach ist ein Eingriff nicht strafbar,

„wenn es sich nur um eine unbefugte Vervielfältigung jeweils zum eigenen Gebrauch oder unentgeltlich auf Bestellung zum eigenen Gebrauch eines Anderen handelt.“

Diese zusätzliche Einschränkung, die als Resultat der Urheberrechtsnovelle 1996 im [3] aufgenommen wurde, führt zu einer Verwässerung der strafrechtlichen Vorschriften des [3], da sich darin weder eine Definition des „eigenen Gebrauchs“, eine Einschränkung auf die Art der agierenden Personen (natürliche oder juristische?), noch eine Einschränkung bezüglich Häufigkeit der Vervielfältigung (wie viele Vervielfältigungsstücke gelten also als „einzeln“? Wie lange ist ein Stück Schnur?) findet.

Der „eigene Gebrauch“ bildet eine Art Schreckensvision für Software-Hersteller: Es kann auch so ausgelegt werden, dass man jedes EDV-Programm beliebig vervielfältigen könnte, wenn man es selbst verwendet. Noch schlimmer wird dies in Verbindung mit der fehlenden Einschränkung bezüglich natürliche Personen: In einem großen Unternehmen würde es also noch immer als „eigener Gebrauch“ gelten, wenn man ein Programm etwa 500 mal

(zum „eigenen Gebrauch“ der Mitarbeiter) unerlaubt vervielfältigt, solange die Kopien vom Betrieb selbst verwendet werden.

In der ursprünglichen Entwurfsfassung der UrhG-Novelle 1996 war nicht einmal das Wort „unentgeltlich“ vorgesehen, d. h. man hat erwogen, die entgeltliche Vervielfältigung zum eigenen Gebrauch von einer strafrechtlichen Verfolgung auszuschließen, was natürlich den organisierten Raubkopiererbanden in Österreich Tür und Tor geöffnet hätte.

Nach der herrschenden Rechtsprechung kommt der eigene Gebrauch auch juristischen Personen und Personengesellschaften zugute. Entscheidend hierbei ist, dass das Gesetz jedem das Recht einräumt, Kopien zum persönlichen Gebrauch anzufertigen. Zum Thema „einzelne Vervielfältigungsstücke“ hat sich die Lehre eingebürgert, dass „einzelne“ nur „*einige wenige*“ sein können.

2.2 Das Patentrecht

2.2.1 Grundlagen

Wirkung eines österreichischen Patents Der Inhaber eines Patents hat das ausschließliche Recht, „den Gegenstand der Erfindung betriebsmäßig herzustellen, in Verkehr zu bringen, feilzuhalten oder zu gebrauchen.“ [2, § 22 (1)]. Somit erhält der Patentinhaber eine wirtschaftliche Monopolstellung — ohne seine Zustimmung ist jedem anderen die Benutzung der patentierten Erfindung verboten. Die Nutzung ist jedoch auf die betriebsmäßige Nutzung beschränkt, d. i. jede Anwendung, die nicht dem rein häuslichen, persönlichen und privaten Gebrauch der Erfindung dient.

Der Schutz, den ein Patent gewährt, ist allerdings zeitlich und räumlich beschränkt: Die Patentdauer ist auf 18 Jahre ab dem Tag der Bekanntmachung im Patentblatt, höchstens aber auf 20 Jahre ab der Anmeldung beschränkt; Räumlich erstreckt sich die Wirkung eines Patents auf das Gebiet des erteilenden Staates.

Voraussetzungen für die Erteilung eines Patents Ein Patent kann nicht für jede Erfindung erteilt werden. Die notwendigen Bedingungen in [2, § 1] (Hervorhebungen von mir eingefügt) sind folgende:

1. „Für Erfindungen, die neu sind (§ 3), sich für den Fachmann nicht in naheliegender Weise aus dem Stand der Technik ergeben und gewerblich anwendbar sind, werden auf Antrag Patente erteilt.
2. Als Erfindungen werden insbesondere nicht angesehen:
 - Entdeckungen sowie wissenschaftliche Theorien und *mathematische Methoden*
 - ästhetische Formschöpfungen
 - Pläne, Regeln und Verfahren für gedankliche Tätigkeiten, für Spiele oder für geschäftliche Tätigkeiten sowie *Programme für Datenverarbeitungsanlagen*
 - die Wiedergabe von Informationen
3. Abs. 2 steht der Patentierung der dort genannten Gegenstände oder Tätigkeiten nur entgegen, soweit für sie als solche Schutz begehrt wird.“

2.2.2 Patentierbarkeit von Computerprogrammen

Wie wir im Abschnitt 2 sehen konnten, sind Computerprogramme vom Patentschutz ausgeschlossen. Dies schließt jedoch nur Computerprogramme aus, für welche *als solche* Schutz begehrt wird. Einer Patentierung zusammen mit einer Erfindung, die sich dieses Computerprogramms bedient, steht

jedoch nichts im Wege. Dies war zum ersten Mal bei einer Röntgeneinrichtung, bei welcher ein Computerprogramm für die optimale Ausrichtung der Röntgenröhren sorgte, der Fall.

Nach der positiven Entscheidung für die Erteilung des Patents für eine solche Erfindung kam es immer wieder zu Anträgen für Patentschutz von Computerprogrammen, die die Tatsache, dass dem Antrag ein Programm zugrunde lag, jedoch mit geschickten verbalen Tricks zu verschleiern versuchten. In Deutschland führte das im Jahre 1985 zu einem Erlass, der neue „Prüfungsrichtlinien für Anmeldungen, die DV-Programme oder Regeln enthalten“ enthielt. Diese Richtlinie legte unter anderem fest, dass „Merkmale, die [...] nur der sprachlichen Einkleidung des angemeldeten Gegenstandes dienen, außer Betracht zu lassen“ seien [4]. Sie sieht auch vor, dass Erfindungen auch dann dem Patentschutz zugänglich wären, „wenn sie ein DV-Programm, eine Rechen- oder Organisationsregel, sonstige Software-Merkmale oder ein programmartiges Verhalten enthalten[...]. Voraussetzung ist aber, dass die Erfindungen technischen Charakter haben.“

In Amerika nahm die Geschichte einen ähnlichen Verlauf: Dort urteilte während der 1970er Jahre ein Gericht, dass Software aufgrund ihrer Beschaffenheit als abstrakte Idee und ihres Formelcharakters unpatentierbar sei. Dies wurde jedoch in einem Urteil des obersten Gerichtshofes 1981 durch die Erkenntnis ergänzt, dass Software als solcher kein Patentschutz zustehe, sie, wenn sie aber an eine physische Substanz gebunden war (wie z. B. in Verbindung mit Hardware), doch Patentschutz genießen könne.

In Amerika wie in Deutschland streckten die Gerichte nach und nach die Hürden, die denjenigen, die ihre Software patentieren lassen wollen, durch die [4] und die Entscheidung des amerikanischen obersten Gerichtshofes gelegt wurden. So konnten trotzdem viele Patente für — an sich untechnische — Software angemeldet werden.

2.2.3 Probleme mit Software-Patenten

Obwohl Programme für DV-Anlagen keinem der europäischen Staaten als Erfindungen anerkannt werden, passiert es immer wieder, dass — sei es Unwissenheit der Prüfer zuzuschreiben oder der Wortgewandtheit des Verfassers des Patentantrages — Patentschutz für eine Erfindung gewährt wird, die nicht technisch ist (und damit nicht in den Bereich der patentierbaren Erfindungen fallen würde). Dies bereitet einige Probleme, die ich (zusammen mit ihren Ursachen) in 3.2 zeigen werde.

3 Eignung zum Schutze von Software

3.1 Probleme beim urheberrechtlichen Schutz

Das größten Problem bei urheberrechtlich geschützten Werken habe ich schon in der Einleitung genannt: Die Tatsache, dass was kopiert werden kann, kopiert wird. Dies zeigte sich schon sehr deutlich bei Software-Piraterie, und nun zeigt es sich nochmals, noch viel deutlicher bei dem Boom, den die Musik-Piraterie (mit MP3) so wie die Video-Piraterie (mit divX), erlebt.

Ich werde mich mit meinen Ausführungen jedoch weiter auf Software beschränken, da ich für alle weiteren Bereiche keine akkuraten Statistiken zur Verfügung habe.

3.1.1 Die Raubkopie

In [5] befindet sich ein sehr interessantes Schaubild betreffend die Softwarepiraterie-Rate in verschiedenen Ländern. Dieses will ich hier wiedergeben.

Länder mit der höchsten Piraterierate 1996

Land	Piraterierate
Vietnam	99%
El Salvador	97%
China	96%
Slowenien	96%
Oman	95%

Quelle: BSA/SPA Antipiracy Report

Die Kennzahl Piraterierate gibt das Verhältnis zwischen rechtmäßig erworbener Software und raubkopierter Software an.

Wie man hier erkennen kann, sind viele der ärmeren Länder an der Spitze der raubkopierenden Länder. Dies hat einen sehr offensichtlichen Grund: Software ist *teuer*. Die Lizenzgebühren mancher Softwareprodukte sind sehr hoch — und doch stehen sie direkt in Relation mit dem Aufwand, den die Entwickler in das Produkt gesteckt haben. Wie will man nun dieses Problem lösen?

3.2 Probleme beim patentrechtlichen Schutz

Viele Probleme, die beim patentieren von Software entstehen können, habe ich schon im ersten Abschnitt, der sich mit dem Thema Patente befasst hat (2.2.3) angerissen. Diese will ich nun näher behandeln.

3.2.1 „Versteckte“ Softwarepatente

Da Software an sich keinen Patentschutz genießt, gehen in letzter Zeit (besonders in den USA) viele Anwarter auf ein Patent dazu über, das Problem, das durch die Software schon gelöst wurde, nochmals, diesmal in Hardware auf die gleiche Art und Weise zu lösen, und damit beide Lösungen (eine eigentlich nicht Anwendbare, und eine softwarebasierte Lösung) unter den Schutz des Patents zu bringen. Dies verhalf unter anderem AT&T zum US-Patent mit der Nummer 4135240, in dem die Lösung nicht als Programm referenzimplementiert abgedruckt war, sondern als Stromkreisdiagramm mit 11 Chips, die mit 44 Drähten miteinander verbunden waren.

3.2.2 Triviale Softwarepatente

Eine weitere, beliebte Möglichkeit, zu einem Softwarepatent zu kommen, scheint es² zu sein, eine möglichst technisch klingende Formulierung zu finden, die (oft aufgrund ihrer Unverständlichkeit) den Eindruck vermittelt, die Erfindung mache etwas extrem Kompliziertes. So finden sich in den Patentansprüchen oft solche Trivialitäten wie, „Zuweisung eines Blocks in einem Speichergerät zur Speicherung einer Variablen,“ was nichts anderes bedeutet als dass Platz im Speicher vom Betriebssystem angefordert wird.

Dies in Verbindung mit dem bis vor kurzem noch vorherrschende Mangel an fachlich kompetenten Prüfern schafft dem Antragsteller die Möglichkeit, eine vollkommen triviale Sache zu patentieren, wenn er es nur schafft, die „Lösung“ (zu der ich im nächsten Abschnitt noch etwas sagen möchte) so kompliziert wie nur möglich zu beschreiben.

3.2.3 Patente auf Problemstellungen

Die wohl tiefgreifendste Problematik, die sich bei Software-Patenten ergibt, ist die oft kritisierte Tatsache, dass nicht eine Erfindung — die ja eine Lösung darstellen muss — patentiert wird, sondern ein möglichst allgemein formuliertes „Verfahren zum...“ in deren Patentanspruch weder eine Referenzimplementierung noch eine sehr genaue Beschreibung der Lösung vorkommt.

Somit ist nicht die Lösung eines Problem es patentiert, sondern ein ganzer Problembereich, zu dessen Lösung nur der Patentinhaber berechtigt ist. So

²Zumindest in Deutschland, wo es für Software schon ausreicht, „Signale in Datenverarbeitungsanlagen“ hervorzurufen, um schutzwürdig zu sein.

kam es unter anderem, dass die Motion Picture Expert Group ein wichtiger Faktor bei der Erstellung von Programmen, die Musik (unter anderem nach dem MP3-Format) komprimieren, ist (MP3).

Ein anderes Beispiel für solche Praktiken hat die British Telecom geliefert — sie hat ein Patent auf Hypertext-Verweise, die Idee hinter „Links“ in WWW-Seiten.

Mit diesen und anderen Patente entzieht sich die Software-Industrie selbst das Innovationspotential: Will man etwas entwickeln, muss man sich erst — kostspielig und zeitaufwändig — erkundigen, ob es schon Patente für dieses oder ähnliche Probleme in der Software-Branche gibt und läuft aufgrund der Missverständlichkeit vieler Patentansprüche trotzdem Gefahr, unwissentlich Patentrecht zu verletzen. Dies wird sich als eine große Belastung für kleine, innovative Betriebe in der Software-Branche herausstellen.

3.2.4 Weitere Probleme

In Amerika alleine wurden bereits mehr als 12000 mehr oder weniger triviale Software-Patente erteilt. Dies und die Tatsache, dass die Ansprüche teils sehr gut versteckt (3.2.1) sind, machen es einem Software-Entwickler, der möchte, dass seine Programme international erfolgreich sind, nicht gerade leicht, keine Patentrechtsverletzungen zu begehen.

So geht es auch mir gerade, denn indem ich diese Datei (die Hyperlinks enthält) im .PDF-Format anbiete, verletze ich mindestens zwei mal das Patentrecht, denn das PDF-Format verwendet ein Kompressionsverfahren, das ebenfalls patentiert ist, nämlich LZW.

4 Schlussfolgerung

4.1 Zum Patentrecht

Im Großen und Ganzen trifft auf Software das Urheberrecht als Schutzmechanismus, der davon ausgeht, dass das Programmieren eine Art Ausdrucksform ist, im Moment besser zu als das Patentrecht, das davon ausgeht, dass Programme hauptsächlich eine Funktion zu erfüllen haben. Die selbe Meinung scheint auch der Gesetzgeber zu vertreten, der ja den Patentschutz von Computerprogrammen als solche ablehnt. Dass er die Bedingungen durch wachsenden Druck von der Software-Industrie und durch das Bombardement mit zahlreichen „vielleicht doch in das technische passenden“ Erfindungen etwas gelockert hat, ist jedoch mE ein grober Fehler.

Werden die Bestimmungen, die Software-Patente betreffen, statt fester angezogen weiter gelockert, wie dies in letzter Zeit immer öfter von der WIPO z. B. jüngst in einer Verhandlung zum **Substantive Law Treaty (Vertrag über das materielle Patentrecht)** versucht wurde, wird es wohl noch verheerendere Prozesse über Patentrechtsverletzungen geben als zuvor. Dieser Vertrag soll unter anderem diese Punkte enthalten:

- grenzenlose Patentierbarkeit, sogar unter expliziter Streichung des Technizitätskriteriums und
- enge Begrenzung der zulässigen Anforderungen an die Patentqualität.

4.2 zum Urheberrecht

Wie wir gesehen haben, gibt es im EDV-Bereich nicht nur mit dem Patentrecht Probleme, sondern auch mit dem Urheberrecht. Dieses ist von beiden aber mE das kleinere Übel, da zwar auch die gesamte Branche von den Verlusten aus Raubkopien betroffen ist, es aber trotzdem noch innovative Produkte geben kann.

Wie ein anderer Patentrechtskritiker schon angemerkt hat: „Das Urheberrecht verhindert das Kopieren, aber nicht das Kapiere und Nachmachen.“ Durch reverse-Engineering (welches in Amerika mit dem Digital Millennium Copyright Act unterbunden werden soll) hat sich schon so mancher in der EDV-Branche einen Platz gesichert, den er sonst ohne viel Aufwand nicht erreicht hätte (z. B. Microsoft mit MS-DOS, das *sehr viele* Funktionen vom Betriebssystem CP/M übernommen hat).

Zu guter Letzt ist noch anzumerken, dass der Vergleich mit einer geistigen Schaffenstätigkeit beim Programmieren wirklich angebracht ist. Es ist zwar weniger ein Vorgang, der mehr an das musische Komponieren erinnert als das literarische, dennoch ist das Endprodukt ein Schriftstück; und wenn *ich* ein solches verfasse, möchte ich nicht bei jeder Codezeile auf die Suche nach einem Patent gehen, das mir verbietet, sie an diese Stelle zu setzen.

Literatur

- [1] *Österreichische Zivilprozessordnung*. idgF.
- [2] *Österreichisches Patentgesetz*, 1970. idgF.
- [3] *Österreichisches Urheberrechtsgesetz*, 1970. idgF.
- [4] DPA. Richtlinien für Anmeldungen, die DV-Programme oder Regeln betreffen. *Richtlinien*, 67(CR), Dezember 1986.
- [5] Dr. Wolfgang Renner. *Rechtsschutz von Computerprogrammen*. MANZ, 1998.

A Über diesen Text

A.1 Copyright-Vermerk und Lizenz

Copyright 2001 Andreas Fuchs (<mailto:asf@acm.org>).

Dieser Text wurde von Andreas Fuchs (<mailto:asf@acm.org>) erstellt. Der Text darf (entweder als Ganzes oder in Teilen) uneingeschränkt kopiert und weiterverteilt werden, unter der Voraussetzung dass dieser Abschnitt und der Copyright-Vermerk in der Kopie bestehen bleiben.

A.2 Quelltext und andere Formate

Dieser Text liegt in einer Reihe von unterschiedlichen Formaten auf. Diese sowie der L^AT_EX-Quelltext können von <http://asf.void.at/wbrp/> bezogen werden.