

Kapitel 4.3.4 (4)

Freie Benutzung bei Schaffung eines neuen Werks

Von der gebundenen Umarbeitung des Werks ist nach § 24 UrhG dessen freie Benutzung zu unterscheiden, d. h. die Schaffung eines neuen Werks, bei dem das alte nur als gedankliche Vorgabe dient, die Darstellung (Struktur) aber nicht übernommen wird. Diese Art der Nutzung ist grundsätzlich zulässig. Der Schöpfer erhält am neuen Werk alle Urheberrechte. Das Problem liegt in der Abgrenzung von freier Benutzung zu gebundener Umarbeitung.

Beispiel

Beispiel: Weil das Softwarehaus X großen Erfolg mit dem Branchenpaket für den ...handel hat, erarbeitet das Softwarehaus Y auch ein Programm – natürlich besser. Es arbeitet dazu die Bedienungsanweisung für das X-Programm gründlich durch und beobachtet dieses entsprechend § 69d Abs. 3 UrhG.

Eine freie Benutzung liegt vor, wenn die schöpferischen Züge des alten Werks verblasen oder völlig zurücktreten. Je ausgeprägter die Eigenheiten des Vorbilds sind, desto größer ist der Abstand, der eingehalten werden muss.

Dabei kommt es nicht auf die Benutzung der Idee, sondern auf die Benutzung der Darstellung an; denn nur letztere ist geschützt [siehe Buch Kapitel 4.3.1 (3)]. Es kommt also nicht darauf an, ob sich die Idee des Programms, das als Vorbild gedient hat, noch erkennen lässt, sondern darauf, ob das neue Programm auch an die alte Darstellung erinnert, soweit diese schöpferisch ist.

Freie Benutzung bei Modifikation eines Programmes: Die Tatsache, dass jemand ein fremdes Programm nimmt und dieses immer weiter ändert, schließt nicht aus, dass nach genügend Änderungen ein neues Werk entsteht. Allerdings ist die Schaffung der gebundenen Zwischenstufen erlaubnispflichtig. Also darf nur derjenige Anwender sie vornehmen, der das Programm für die eigene Benutzung abändern darf.

Die Übertragung eines Programms in eine andere Programmiersprache (mittels eines Cross-Compilers) ändert nichts Wesentliches an der Struktur des Programms, stellt also eine gebundene Umarbeitung dar. Das gilt grundsätzlich auch für die Anpassung eines Programms an eine andere IT-Anlage (= Portierung) [vgl. Buch Kapitel 4.3.4 (3)].

Ermitteln des Programminhalts durch Benutzen des Objektprogramms: Durch den Einsatz des Standardprogramms lässt sich das in ihm enthaltene Know-how teilweise ermitteln. Das Aufdecken von Know-how ist urheberrechtlich eigentlich irrelevant [vgl. Buch Kapitel 4.3.1 (1)]; da das Aufdecken aber durch Vervielfältigungshandlungen erfolgt, ist dieses Thema in § 69d Abs. 3 UrhG geregelt worden. Diese Vorschrift erlaubt dem Benutzungsberechtigten uneingeschränkt alle Maßnahmen, die er zum Einsatz des Standardprogramms durchführen darf, auch zu dem Zweck einzusetzen, das im Programm enthaltene Know-how zu ermitteln [zur Praxis siehe hier Kapitel 4.3.4 (4)].

Ermitteln des Programminhalts durch Benutzen des Quellprogramms: § 69d Abs. 3 UrhG bezieht sich nur auf das Objektprogramm. Will jemand Kenntnisse aus dem/über das Quellprogramm gewinnen, gilt: Urheberrechtlich relevant sind Maßnahmen hinsichtlich des Quellprogramms nur, wenn eine weitere Vervielfältigung geschaffen wird. Das kommt beim Reverse Engineering in Betracht. Eine solche Maßnahme gehört nicht zum bestimmungsgemäßen Gebrauch, rechtfertigt also nicht das Erstellen einer Kopie. Der Inhaber einer Kopie darf den Inhalt des Programms aber dadurch ermitteln, dass er dieses benutzt.