



kurz, knackig & prägnant



## ≡ Software und Lizenzen

Urheberrecht Computerprogramme IT-Projekte  
Nutzungsrecht Verbreitungsrecht Unterlizenzen  
Vervielfältigung Temporärdateien Erschöpfung  
Outsourcing Cloud-Dienste Rechteinhaber

# Grundlagen des Software-Lizenzrechts

## Software, Urheberrecht und Lizenzen

Computerprogramme werden in der Bundesrepublik Deutschland gemäß § 2 Abs. 1 Nr. 1 Urheberrechtsgesetz (UrhG) als Sprachwerk geschützt. Um den besonderen Anforderungen an Software im Rechtsverkehr Rechnung zu tragen, wurde in das UrhG ein eigener Abschnitt 8 (§§ 69 a – 69 g UrhG) eingefügt, der spezielle Vorschriften für Computerprogramme enthält. Sofern dieser Abschnitt keine besonderen Regelungen enthält, gelten die allgemeinen Bestimmungen des UrhG ergänzend. Letzteres gilt insbesondere für Verletzungshandlungen und das Urhebervertragsrecht.

Um die Problematik von Lizenzrechten an Software besser verstehen zu können, stellen wir Ihnen im Folgenden kurz dar, was eigentlich „Lizenzen“ sind:

Der Begriff der „Lizenz“ ist kein Rechtsterminus. Das Gesetz kennt nur „Nutzungsrechte“ an urheberrechtlichen Werken. Eine Lizenz an einer Software ist also letztlich nichts anderes als ein Nutzungsrecht an dieser Software, für dessen Ausübung im Gegenzug in der Regel (aber nicht zwingend) eine Lizenzvergütung vereinbart wird.

Das Gesetz kennt aber nicht nur ein Nutzungsrecht, sondern zahlreiche unterschiedliche Nutzungsrechte, z.B. Vervielfältigung, Verbreitung, öffentliche Zugänglichmachung etc. Daneben gibt es weitere Rechte wie Bearbeitung (z. B. zur Weiterentwicklung erforderlich) und das Recht, Dritten Nutzungsrechte an der Software einzuräumen (sog. Unterlizenzen).

Für die Nutzung von Software ist insbesondere das Vervielfältigungsrecht und das Verbreitungsrecht maßgeblich, bei Online-Zugriffen auch das Recht auf öffentliche Zugänglichmachung (= Verbreitungshandlungen via Internet).

Das Vervielfältigungsrecht ist in § 16 UrhG legaldefiniert. Es beinhaltet das Recht, Vervielfältigungsstücke des Werkes herzustellen, unerheblich ob vorübergehend oder

dauerhaft, in welchem Verfahren und in welcher Zahl. Für Computerprogramme ist das Vervielfältigungsrecht in § 69 UrhG konkretisiert worden als jede „Vervielfältigung, ganz oder teilweise, eines Computerprogramms mit jedem Mittel und in jeder Form. Soweit das Laden, Anzeigen, Ablaufen, Übertragen oder Speichern des Computerprogramms eine Vervielfältigung erfordert, bedürfen diese Handlungen der Zustimmung des Rechtsinhabers.“ Lediglich solche Vervielfältigungshandlungen sind gemäß 69 d UrhG auch zustimmungsfrei möglich, „die für eine bestimmungsgemäße Benutzung des Computerprogramms einschließlich der Fehlerberichtigung durch jeden zur Verwendung eines Vervielfältigungsstücks des Programms Berechtigten notwendig sind.“ Sicherungskopien sind in angemessenem Umfang zustimmungsfrei möglich.

Das Verbreitungsrecht des Urhebers umfasst bei Software gemäß § 69 c UrhG jede Form der Verbreitung des Originals eines Computerprogramms oder von Vervielfältigungsstücken, einschließlich der Vermietung.

Ferner regelt § 69 c UrhG, dass Erschöpfung eintritt, wenn ein Vervielfältigungsstück eines Computerprogramms mit Zustimmung des Rechtsinhabers im Gebiet der Europäischen Union oder eines anderen Vertragsstaates des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum im Wege der „Veräußerung“ in Verkehr gebracht wird. Die Erschöpfung bewirkt das Entfallen des Verbreitungsrechts, so dass Vervielfältigungsstücke auch ohne Zustimmung des Urhebers weiterverbreitet werden dürfen. Der Erschöpfungsgrundsatz greift in aller Regel aber nur bei einem durch Kaufvertrag erworbenen Original-Vervielfältigungsstück. Bei Vermietung ist die Erschöpfung ausgeschlossen. Ebenso kann die Erschöpfung entfallen, wenn Software im Rahmen von Pflegeleistungen so verändert wurde, dass sie nicht mehr dem verkauften Original entspricht. Gerichte entscheiden insoweit immer nach den Umständen des Einzelfalls. In seiner Used-Soft-Entscheidung hat der EuGH allerdings festgestellt, dass auch ein zeitgleich abgeschlossener Wartungsvertrag den Eintritt der Erschöpfung grundsätzlich nicht verhindert und sich die Erschöpfung des urheberrechtlichen Verbreitungsrechts auch auf eine verbesserte und aktualisierte Software bezieht (GRUR 2012, 908 Rn. 67 f). Dies gilt aber nur bei wenig verändernden Updates/Upgrades und könnte im Einzelfall - je nach Veränderungsgrad - auch anders entschieden werden. Die Beweislast dürfte allerdings danach beim Softwarehersteller liegen.

Ist Erschöpfung eingetreten, so lässt diese immer nur das Verbreitungsrecht entfallen, nie das Vervielfältigungsrecht. Das bedeutet, dass die Weitergabe unter Selbstaufgabe der Nutzung zustimmungsfrei zulässig wird, nicht aber die Einräumung von Unterlizenzen.

Fehlt ein Vervielfältigungsrecht, darf die Software nicht auf das IT-System des Drittnutzers überspielt / installiert werden. Eine Nutzung auf dem beim Outsourcing-Auftragnehmer befindlichen IT-System ist ebenfalls nicht zulässig, wenn die Nutzung über eine bloße Ansicht der Benutzeroberfläche hinausgeht. Setzt der Drittnutzer Vervielfältigungs- oder Verarbeitungsprozesse in Gang, liegt eine eigene Nutzung vor. Hierbei ist zu beachten, dass auch das erstmalige Laden in den Arbeitsspeicher nach noch herrschender Meinung in der Regel eine urheberrechtsrelevante Vervielfältigungshandlung darstellt, die zustimmungsbedürftig ist. Eine Ausnahme von der Zustimmungspflicht kann bei lediglich sehr kurzen Zwischenspeicherungen bestehen.

### Zweckübertragungsgrundsatz:

Der Gesetzgeber geht grundsätzlich davon aus, dass das Urheberrecht die Tendenz hat, beim Urheber zu verbleiben. Das bedeutet: Findet sich keine ausdrückliche vertragliche Regelung zu den einzelnen Nutzungs- und sonstigen Rechten, gilt der sog. Zweckübertragungsgrundsatz (§ 31 Abs. 5 UrhG). Danach erhält der Lizenznehmer im Zweifel nur den Umfang an Rechten, den er zu Vertragserfüllung zwingend benötigt. Im Zweifel erhält er bei Software also das bloße Recht, sie selbst zu nutzen und weder ein Recht zur Vervielfältigung oder Verbreitung noch ein Bearbeitungsrecht oder ein Recht, Unterlizenzen einzuräumen.

Es genügt also für einen Lizenznehmer in aller Regel nicht, sich nur pauschal „ein Nutzungsrecht“ an der Software einräumen zu lassen. Es ist stattdessen aus Gründen der Rechtssicherheit unbedingt zu empfehlen, die einzelnen Nutzungsrechte einzeln und ausdrücklich zu benennen.

Zusätzlich muss sich ein Unternehmen, das einen Outsourcing-Betrieb für Dritte (auch innerhalb eines Konzerns) unterhält, immer auch ausdrücklich die Rechte zur Einräumung von Unterlizenzen sichern. Ansonsten verfügt es im Zweifel nicht über das Recht, Dritten den Zugang zur Software zu gestatten.

## Urhebererschaft:

Urheber können nach dem deutschen UrhG nur natürliche Personen sein; im Fall von Software also nur der Programmierer selbst, nicht dessen Arbeitgeber (meist Softwarehersteller genannt). In den USA kann das Copyright dagegen auch originär bei einer juristischen Person entstehen. Aber auch das deutsche UrhG unterstellt per gesetzlicher Fiktion, dass die ausschließlichen Nutzungsrechte an einem urheberrechtlich geschützten Werk dem Arbeitgeber unter Ausschluss des Urhebers zustehen, wenn das Werk im Rahmen eines Arbeitsverhältnisses geschaffen wurde. Dem Arbeitgeber stehen dann - widerleglich vermutet - alle vermögensrechtlichen Befugnisse an dem Computerprogramm zu.

Ein Lizenzgeber, der selbst nicht Urheber oder Hersteller der Software ist, kann wirksam immer nur den Umfang an Nutzungsrechten weitergeben, den er selbst innehat und über den er verfügungsberechtigt ist. Denn das deutsche Recht kennt keinen gutgläubigen Erwerb an Rechten. Hat er beispielsweise selbst kein Recht auf Verbreitung oder Unterlizenzierung, kann er einem Dritten auch kein entsprechendes Nutzungsrecht verschaffen. Dieser Punkt wird häufig relevant bei Verträgen mit Zwischenhändlern.

Die dargestellte Rechtslage gilt für jeden Lizenzgeber und Lizenznehmer in der gesamten Lizenzkette vom Endnutzer bis zum Urheber. Jedes Glied in der Lizenzkette verletzt das Urheberrecht des Urhebers bzw. die ausschließlichen Nutzungsrechte des Softwareherstellers, soweit es nicht über die Rechte zur konkret ausgeübten Nutzung der Software verfügt. Es kann dann auch unmittelbar selbst vom Lizenzgeber in Anspruch genommen werden.

## Ansprüche im Verletzungsfall:

Im Verletzungsfall stehen dem Urheber bzw. Softwarehersteller (aufgrund abgeleiteter Rechte) folgende Ansprüche zu und zwar unmittelbar gegenüber jedem Verletzer:

1. Beseitigung und bei Wiederholungsgefahr Unterlassung, § 97 Abs. 1 UrhG:

Dieser Anspruch steht dem Urheber bzw. Hersteller verschuldensunabhängig zu. Das bedeutet, dass es völlig unerheblich ist, ob der Verletzer von der Verletzungshandlung wissen konnte. Im Zweifel könnte also der Hersteller gegebenenfalls im Wege einer einstweiligen Verfügung die sofortige Unterlassung der Softwarenutzung durchsetzen. Bei den großen Herstellern ist dies jedoch relativ selten der Fall. Dort besteht eher ein Interesse an der Forderung von Lizenzgebühren im Wege des Schadensersatzanspruches.

## 2. Schadensersatz, § 97 Abs. 2 UrhG:

Für einen Schadensersatzanspruch ist zwar grundsätzlich Verschulden erforderlich, d. h. vorsätzliches oder fahrlässiges Verhalten. Allerdings setzt die Rechtsprechung hier einen sehr geringen Maßstab an. Fahrlässig handelt schon derjenige, der sich nicht durch eine lückenlose Lizenzkette bis zum Urheber die konkreten Nutzungsrechte vor Aufnahme einer Nutzungshandlung nachweisen lässt. Eine Entlastung ist daher so gut wie ausgeschlossen.

Das bedeutet: Bei allen Verträgen, die mit einem Zwischenhändler geschlossen werden und bei denen keine Legitimation des Urhebers bzw. Softwareherstellers zur Einräumung der vereinbarten Nutzungsrechte nachgewiesen wurde, wäre im Verletzungsfall mangels lückenloser Lizenzkette ein Verschulden gegeben.

Im Urheberrecht ist es in aller Regel üblich, den Schadensersatzanspruch im Wege einer fiktiven Lizenzvergütung zu beanspruchen. Der Rechteinhaber kann aber nach seiner Wahl auch den tatsächlichen Schaden oder den entgangenen Gewinn ersetzt verlangen. Die beiden letzten Punkte lassen sich in der Praxis jedoch nur sehr schwer nachweisen. Insofern ist die Beanspruchung einer fiktiven Lizenzgebühr in aller Regel der einfachste Weg.

## 3. Auskunft und Vernichtung:

Daneben kann der Rechteinhaber unterschiedliche Auskunftsansprüche (§ 101 ff. UrhG) und Ansprüche auf Vernichtung, Rückruf und Überlassung der Vervielfältigungsstücke der Software (§ 98 UrhG) geltend machen.

## Verletzungshandlungen:

Im Verletzungsfall ergeben sich für den Rechteinhaber rechtlich folgende Handlungsoptionen, die teils eskalierend eingesetzt werden:

- Berechtigungsanfrage/Verwarnung
- förmliche Abmahnung
- Zivilrechtlich: Verletzungsprozess:
- einstweilige Verfügung
- Unterlassungs- und Schadensersatzklage
- Strafprozess bei vorsätzlicher Urheberrechtsverletzung, §§ 106 ff. UrhG.; Strafantragserfordernis bei nicht gewerbsmäßigem Handeln oder öffentlichem Interesse an der Strafverfolgung (§ 109 UrhG).



**Dr. Natalie Löw**

Rechtsanwältin und Notarin

Fachanwältin für Informationstechnologierecht

Fachanwältin für Urheber- und Medienrecht

Lehrbeauftragte für Patentwesen und  
Technischen Vertrieb an der THM (Studium Plus)

Kleymann, Karpenstein & Partner mbB

Rechtsanwälte · Barrister · Notare

Philosophenweg 1 · 35578 Wetzlar

[n.loew@kleymann.com](mailto:n.loew@kleymann.com)

T +49 (0) 6441 9446 - 0

F +49 (0) 6441 9446 - 46

[www.kleymann.com](http://www.kleymann.com)

[www.comcit.com](http://www.comcit.com)

Partnerschaftsgesellschaft mbB

AG Frankfurt/Main PR 1093

