

Lizenzen

- eine Einführung in die Materie
von Edgar Reis (aka Reise)



Worum geht`s?

Die Autoren von Software, also von Computerprogrammen, genießen in Deutschland einen besonderen Schutz nach dem „Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte“ (Urheberrechtsgesetz – UrhG).

Andere Rechtsordnungen, etwa die französische, englische oder us-amerikanische, gewähren einen ähnlichen Schutz, wenn auch in teilweise anderer Ausgestaltung als in Deutschland.

Angesichts der Vielzahl der verschiedenen Rechtsordnungen und der damit verbundenen Vielgestaltigkeit der Probleme, wollen wir uns zumindest in diesem Artikel lediglich mit der Rechtslage in Deutschland beschäftigen.

Der Autor oder Schöpfer eines Computerprogrammes ist dessen „Urheber“ (§ 7 UrhG). Ihm stehen eine ganze Reihe von Rechten im Hinblick auf sein Werk zu.

So bestimmt er allein, ob sein Werk überhaupt der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt wird und wie es gegebenenfalls zu veröffentlichen ist, also in welcher Form (Veröffentlichungsrecht - § 12 I UrhG).

Der Urheber hat weiter das ausschließliche Recht, sein Werk in körperlicher Form zu verwerten (Verwertungsrecht), was sich insbesondere im Vervielfältigungsrecht, im Verbreitungsrecht und im Ausstellungsrecht niederschlägt (§ 15 I UrhG).

Für Computerprogramme enthält das Urheberrechtsgesetz zudem besondere Bestimmungen (§§ 69a ff UrhG).

Zunächst die gesetzliche Definition: „Computerprogramme im Sinne dieses Gesetzes sind Programme in jeder Gestalt, einschließlich des Entwurfmaterials“ (§ 69a I UrhG).

Diese Computerprogramme „werden geschützt, wenn sie individuelle Werke in dem Sinne darstellen, daß sie das Ergebnis der eigenen geistigen Schöpfung des Urhebers sind“ (§ 69a III 1 UrhG). Der Urheber einer solchermaßen geschützten Software – der Rechtsinhaber also – hat unter anderem das ausschließliche Recht, entweder selbst vorzunehmen oder zu gestatten:

- ihre Vervielfältigung mit jedem Mittel und in jeder Form, dauerhaft oder vorübergehend, ganz oder teilweise (§ 69c Nr. 1 Satz 1 UrhG)

- ihre Übersetzung, Bearbeitung, ..., Umarbeitungen sowie die Vervielfältigung der erzielten Ergebnisse (§ 69c Nr. 2 Satz 1 UrhG)

- jede Form der Verbreitung des Originals des Programms oder von Vervielfältigungsstücken, einschließlich der Vermietung (§ 69c Nr. 3 Satz 1 UrhG)

- die drahtgebundene oder drahtlose öffentliche Wiedergabe eines Computerprogramms einschließlich der öffentlichen Zugänglichmachung in der Weise, daß es Mitgliedern der Öffentlichkeit von Orten und zu Zeiten ihrer Wahl zugänglich ist (§ 69c Nr. 4 UrhG).

Wenn Sie nun ein Computerprogramm erwerben, dürfen Sie es also nur in dem Ihnen vom Urheber zugestandenem Rahmen nutzen; ohne die Zustimmung des Rechtsinhabers dürfen Sie insbesondere das Programm nicht vervielfältigen (kopieren), verbreiten, bearbeiten – von gesetzlichen Ausnahmen einmal abgesehen.

Bei Verstoß können Sie vom Rechtsinhaber auf Unterlassung der Rechtsverletzung und auf Schadensersatz in Anspruch genommen werden (§ 97 UrhG); der Verletzte kann die Vernichtung oder Überlassung der Vervielfältigungsstücke (also der Kopien) verlangen (§ 98 UrhG) einschließlich der zur Herstellung benutzten oder bestimmten Vorrichtungen (§ 99 UrhG).

Darüber hinaus können Sie sich strafbar machen oder zumindest eine Ordnungswidrigkeit begehen (§§ 106 ff UrhG).

Die Nutzung eines rechtmäßig erworbenen Computerprogramms ist also zunächst einmal erheblichen Einschränkungen unterworfen. Diese Einschränkungen sollen bei Erwerb von proprietärer Software (im Allgemeinen die herkömmliche Kaufsoftware) durch die sogenannten „EULA`s“ (End User License Agreements – Endanwender-Lizenzvereinbarungen) nochmals verschärft werden; allerdings dürften dies EULA`s wohl nicht wirksam Vertragsbestandteil werden.

Von den zuvor skizzierten Beschränkungen ist der Anwender im wesentlichen entbunden, wenn das Computerprogramm, etwa als „Open-Source-Software“ oder „freie Software“, anderen Lizenzbestimmungen unterliegt, das deutsche Urheberrechtsgesetz also quasi in den Hintergrund tritt. Es existieren zur Zeit etwa 200 solcher Lizenzen, die dem Anwender erhebliche Freiheiten bei der Nutzung von Computerprogrammen einräumen – je nach Intention des Autors der Software.

Eine (nicht vollständige) Übersicht der derzeit gebräuchlichen Lizenzen findet sich auf:

http://www.ifross.de/ifross_html/lizenzcenter.html

Grundsätzlich nach allen Lizenzen darf der Nutzer:

- das Programm für beliebige Zwecke verwenden,
- den Quellcode studieren, um herauszufinden, wie das Programm funktioniert,
- die Software uneingeschränkt an andere weitergeben,
- die Software verändern und/oder verbessern, sowie die Änderungen veröffentlichen, um sie für die Allgemeinheit nutzbar zu machen.

Die verschiedenen Lizenzen regeln jedoch die Ausübung dieser Rechte höchst unterschiedlich, insbesondere im Hinblick auf die Anbringung von Urheberrechtsvermerken oder Vertriebsmodalitäten.

Die weitest verbreitete Lizenz, die „GNU General Public License (GPL)“ - deutsche Übersetzung: <http://www.mandrivauser.de> - erlaubt u. a. Veränderungen von Kopien des Programms, so daß ein auf dem (Ausgangs-)Programm basierendes Datenwerk entsteht. Dieses Datenwerk darf vervielfältigt und verbreitet werden unter bestimmten Voraussetzungen; die wichtigste Bedingung: Programme, die teilweise oder als Ganzes von dem Programm oder Teilen davon abgeleitet sind, sind Dritten gegenüber als Ganzes unter den Bedingungen der GPL ohne Lizenzgebühren zur Verfügung zu stellen (§ 2 I b GPL), zudem ist der Quelltext mitzuliefern. Das heißt, das Ergebnis einer Be- oder Verarbeitung eines unter der GPL stehenden Programms muß ebenfalls vollständig der GPL unterstellt werden, einschließlich des Quellcodes.

Anders die BSD-Lizenz (Berkeley Software Distribution – Text: <http://opensource.org/licenses/bsd-license.php>): hier darf z. B. das Programm in jeder Form, auch in Binärform, weitergegeben werden, wobei eine Pflicht zur Überlassung des Quellcodes nicht besteht.

Allein dies zeigt schon, daß die oben skizzierten Rechte durchaus an verschiedene Bedingungen geknüpft werden können. Insbesondere für den Entwickler und Vertreiber von Software ist es daher von erheblicher Bedeutung, über den Inhalt der jeweils zugrunde liegenden Lizenz Bescheid zu wissen.

Vorausschau:

Im nächsten MagDriva werden wir uns dann mit den einzelnen Open-Source Lizenz-Modellen, mit „Copyright“ und „Copyleft“ beschäftigen.

Edgar Reis