

WORLD IP DAY 25.4.2019

Vertragsgestaltung bei internationalen Technologie-
Kooperationen



DIGITALISIERUNG



Gewinnung von
Daten



Speicherung von
Daten



Verwertung von
Daten

DIGITALISIERUNG - VORTEILE

Nutzung, Bearbeitung,
Verteilung, Erschließung und
Wiedergabe in
elektronischen
Datenverarbeitungssystemen

Langzeitarchivierung

Schnelle Durchsuchung von
Datensätzen

Schnellere Verarbeitung,
Verteilung und
Vervielfältigung der Daten

Minimaler Platzbedarf

Fehler und Verfälschungen
sind gering

Berührte Rechtsgebiete

Regulatorische Vorgaben

Cybercrime

Wahrung von geistigem Eigentum Dritter

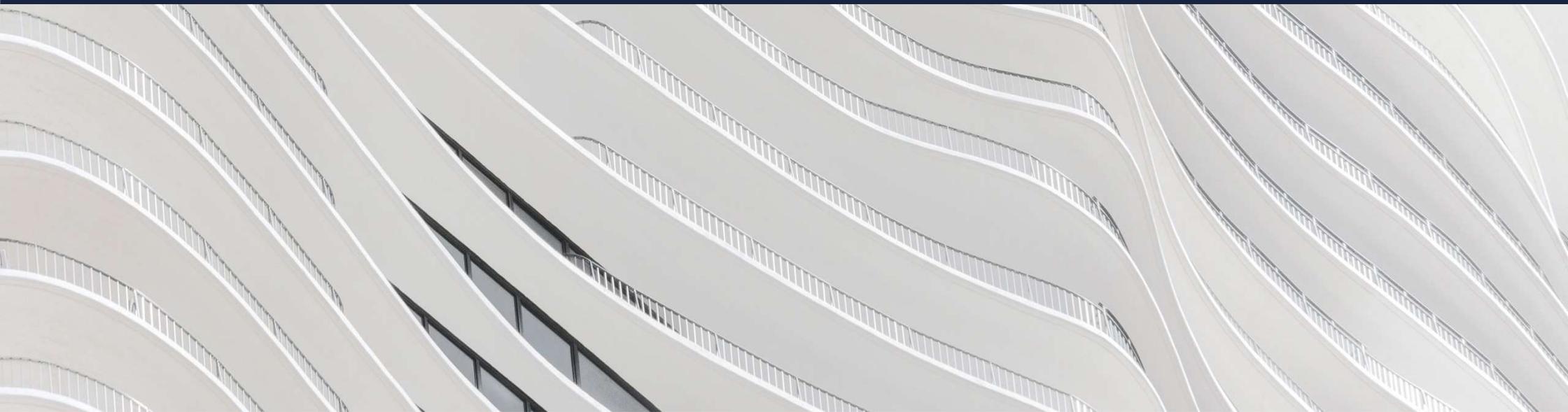
Urheberrechtliche Absicherung von geistigem Eigentum

Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse

Datenschutz bei personenbezogenen Daten

1

Geschäftsgeheimnisse



Definition

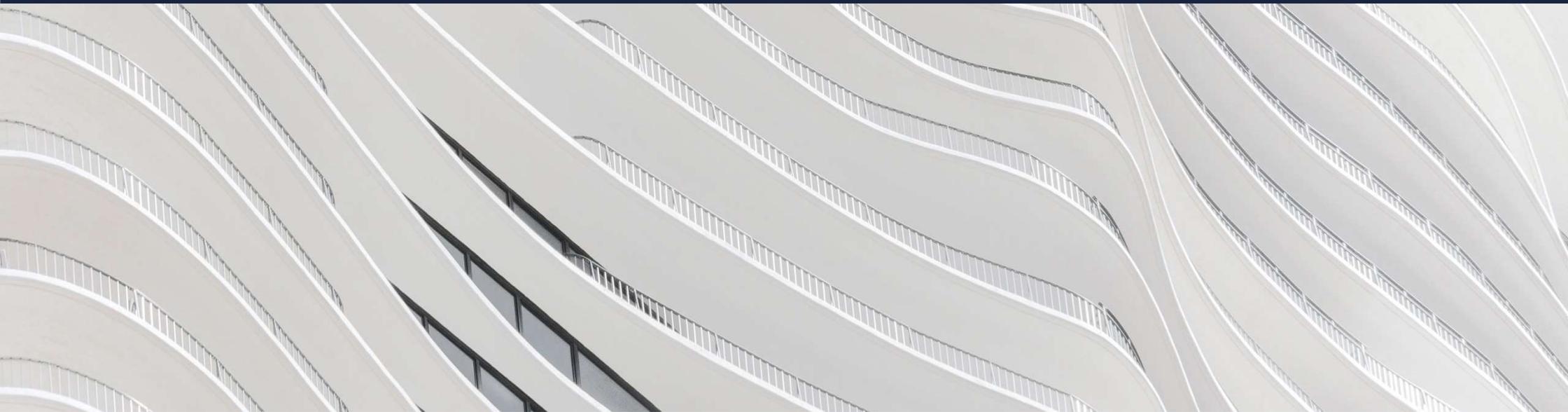
- § 26b UWG: Geschäftsgeheimnis ist eine **Information**, die **geheim** ist, weil sie **weder in ihrer Gesamtheit noch in der genauen Anordnung und Zusammensetzung ihrer Bestandteile** dem **Personen** in den Kreisen, die **üblicherweise mit dieser Art von Informationen** zu tun haben, **allgemein bekannt** noch **ohne weiteres zugänglich** ist, von **kommerziellem Wert** ist, weil sie geheim ist, und **Gegenstand von den Umständen entsprechenden angemessenen Geheimhaltungsmaßnahmen** durch die Person ist, welche die rechtmäßige Verfügungsgewalt über diese Information ausübt
 - **Know-how**
 - **Geschäftsinformation** (Informationen über Kunden, Lieferanten, Businesspläne, Marktforschung und -strategien)
 - **technologische Informationen**

Rechtlicher Schutz von Geschäftsgeheimnissen

- Rechtsverletzer ist jede natürliche oder juristische Person, die rechtswidrig Geschäftsgeheimnisse erwirbt, nutzt oder offenlegt
 - Weiters Geheimnishehlerei
- Rechtsverletzende Produkte sind Produkte, deren Konzeption, Merkmale, Funktionsweise, Herstellungsprozess oder Marketing in erheblichem Umfang auf rechtswidrig erworbenen, genutzten oder offengelegten Geschäftsgeheimnissen beruhen
 - Herstellen, Anbieten oder Inverkehrbringen von rechtsverletzenden Produkten

2

Urheberrecht



Das Urheberrecht

- Das Urheberrecht regelt
 - den Schutz des geistigen Eigentums eines Werkschöpfers
 - die Nutzung des geistigen Eigentums eines Werkschöpfers
- geschützt sind Werke, die als **eigentümliche geistige Schöpfung** qualifiziert werden können
 - Individualität
 - Kriterium der Unterscheidbarkeit: das Werk unterscheidet sich vom Alltäglichen, Landläufigen, üblicherweise Hervorgebrachten
 - Ideen oder Konzepte, ein bestimmter Stil sind grundsätzlich nicht schutzfähig - aber:
- Dauer: idR 70 Jahre ab Tod des Urhebers
- **Werke der Literatur**
 - Sprachwerke aller Art, Computerprogramme, Bühnenwerke, Zeitungsartikel, uU auch Werbesprüche
- **Werke der Tonkunst, Werke der bildenden Künste, Werke der Filmkunst**

Wer ist Urheber eines Werkes?

- Urheber ist, wer die eigentümliche geistige Schöpfung erbracht hat.
- Grundsatz: **Nur natürliche Personen können Urheber sein!** (Ausnahmen: Film, Computerprogramme, Datenbankwerke)
- Juristische Personen können allerdings Nutzungsrechte vom Urheber oder von einem anderen Berechtigten erwerben
 - Werknutzungsrecht (exklusiv)
 - Werknutzungsbewilligung (nicht exklusiv)
- **§ 40b.** Wird ein Computerprogramm von einem Dienstnehmer in Erfüllung seiner dienstlichen Obliegenheiten geschaffen, so steht dem Dienstgeber hieran ein unbeschränktes Werknutzungsrecht zu, wenn er mit dem Urheber nichts anderes vereinbart hat.

Bearbeitung

- **Bearbeitung:** Verwendung eines fremden Werkes zur Schaffung eines eigenen Werkes, die wesentlichen individuellen Züge des Originalwerkes werden beibehalten, Veränderungen des Schaffenden sind Ausdruck eigenen individuellen Schaffens
- **Abgrenzung - selbstständigen Neuschöpfung:** das fremde Werk diene nur als Anregung des eigenen Werkes (Thema, Idee, Stoff, Problemstellung), Züge des benutzten Werkes verblissen vollkommen
- **TerraCad (OGH, Urteil vom 12.7.2005, 4 Ob 45/05d)**
- Kriterien, die Rückschlüsse auf die **Individualität** einer bestimmten Bearbeitung eines Computerprogramms zulassen, sind seine **Länge, die Anzahl der Programmschritte, die Eigenart der visuellen Gestaltung, Zeit und (Kosten-)Aufwand für die Entwicklung, die kreative Auswahl aus zur Verfügung stehenden Variationsmöglichkeiten sowie die Verfügbarkeit und der Einsatz von vorhandenen Bausteinen und Entwicklungstools**. Von einer urheberrechtlichen Schutzfähigkeit der Bearbeitung eines Computerprogramms kann dann ausgegangen werden, wenn diese eine gewisse Komplexität aufweist.

Bearbeitung

- Bearbeitung ist urheberrechtlich geschützt, falls eigentümliche geistige Schöpfung
- Fremdes Werk genießt Urheberrechtsschutz – **Verwertung** der Bearbeitung bedarf Zustimmung des Urhebers
- Eigenes Werk stellt selbstständige Neuschöpfung dar – keine Zustimmung des Urhebers ist erforderlich
- Vorlagen für Bearbeitung unterliegen keinem Schutz – keine Zustimmung ist erforderlich (es entsteht ein Originalwerk)

Bearbeitung

- Werknutzungsrecht, Werknutzungsbewilligung umfasst noch idR kein automatisches Bearbeitungs- oder Übersetzungsrecht
 - **Das Recht ein Werk zu bearbeiten (verändern) oder es zu übersetzen, ist ausdrücklich zu vereinbaren**
 - **ACHTUNG:** Vereinbarungen wie "der Auftraggeber hat alle Rechte" oder "der Auftraggeber ist Eigentümer der Software" sind nicht ausreichend.
- Beispiele für (zustimmungspflichtige) Bearbeitungen:
 - Erstellung einer Fotomontage, Retuschierung, Auswahl des Ausschnitts oder Verfremdung von Lichtbildern, digitale Bildbearbeitung, Verwendung von Gestaltungsmerkmalen (Formaten) eines Werbefilmes, Collage mehrerer Werke, Update eines Computerprogramms, Benutzung einer mit Hilfe eines Farbdias hergestellten Bildtapete zur Gestaltung des Hintergrundes einer Werbefotographie
 - Übersetzungen

Bearbeitung

- Geringfügige Änderungen eines Werkes oder Umgestaltung eines Originals sind keine Bearbeitungen, sondern (zustimmungspflichtige) reine Vervielfältigungen (zB Digitalisierung)
- Zustimmungspflichtige Bearbeitungen, die jedoch selbst urheberrechtlich nicht geschützt sind:
 - zB: Fehlerbeseitigungen von Computerprogrammen, Entnahme von Ausschnitten aus Filmen, die umgeschnitten und teilweise in unterschiedlicher Reihenfolge verwendet werden
- Plagiat: bewusste Aneignung fremden Geistesguts unter Behauptung der eigenen Urheberschaft

Verwertungsrechte des Urhebers

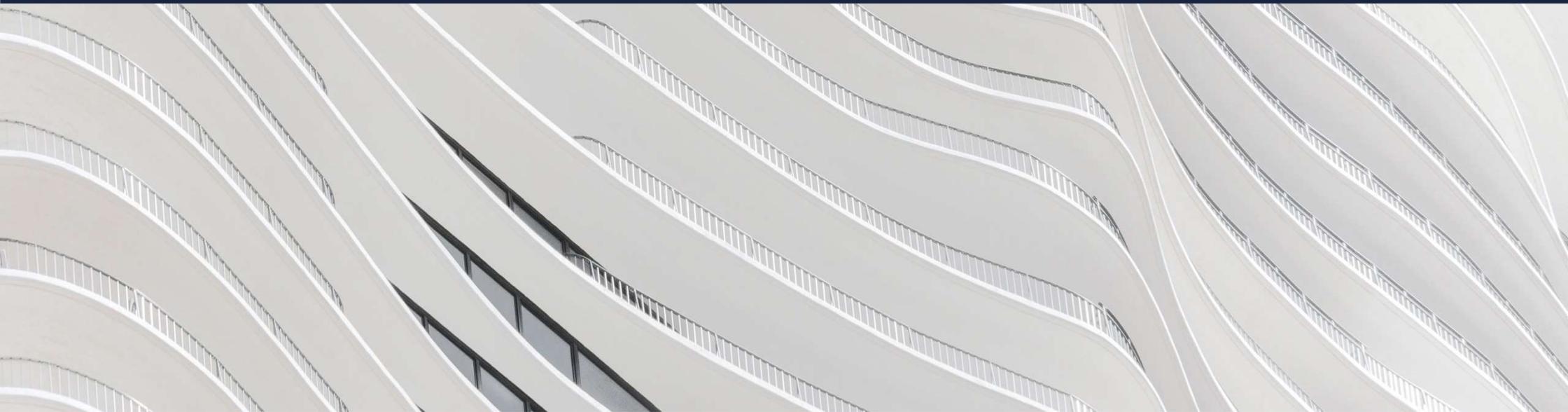
- Einschränkungen
 - Freie Werknutzungen, Recht auf freie Meinungsäußerung
- Der Urheber einer Bearbeitung oder einer Übersetzung darf diese nur mit Zustimmung des Urhebers des bearbeiteten / übersetzten Werkes verwerten
- Vervielfältigungsrecht
 - Beispiele zustimmungspflichtiger Vervielfältigungshandlungen
 - Laden eines fremden Werkes auf die Website
 - Einspeisung von Werken in eine Datenbank
 - Installation eines Computerprogramms
 - Kopien in veränderter Form
 - Vervielfältigung in 2-D statt 3-D (Anfertigung Postkarten einer Skulptur)
 - Download von Fotos oder Artikeln durch den User

Freie Werknutzungen (bei Computerprogrammen)

- **§ 40d.**
 - Computerprogramme dürfen vervielfältigt und bearbeitet werden, soweit dies für ihre bestimmungsgemäße Benutzung durch den zur Benutzung Berechtigten notwendig ist; hierzu gehört auch die Anpassung an dessen Bedürfnisse.
 - Die zur Benutzung eines Computerprogramms berechnigte Person darf
 - Vervielfältigungsstücke für Sicherungszwecke (Sicherungskopien) herstellen, soweit dies für die Benutzung des Computerprogramms notwendig ist;
 - das Funktionieren des Programms beobachten, untersuchen oder testen, um die einem Programmelement zugrunde liegenden Ideen und Grundsätze zu ermitteln, wenn sie dies durch Handlungen zum Laden, Anzeigen, Ablaufen, Übertragen oder Speichern des Programms tut, zu denen sie berechnigt ist.

3

Datenschutzrecht



Rechtsgrundlagen

- ❑ DSGVO
- ❑ nationale Datenschutzimplementierungsgesetze
- ❑ Sonderbestimmungen datenschutzrechtlicher
Natur z.B. FOG

Datenschutzrechtliche Grundsätze

- Rechtmäßigkeit, Verarbeitung nach Treu und Glauben, Transparenz
- Zweckbindung
- Datenminimierung
- Richtigkeit
- Speicherbegrenzung
- Integrität und Vertraulichkeit

VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT