

Geistiges Eigentum

Urheber-, Marken-, Design- und Patentrecht verstehen und anwenden

Bearbeitet von

Peter Lutz, Dr. Rolf Dr. Sander, Maximilian Dr. Greger

1. Auflage 2017. Buch. 240 S. Softcover

ISBN 978 3 8029 4210 5

Format (B x L): 13,5 x 21 cm

[Recht > Handelsrecht, Wirtschaftsrecht > Gewerblicher Rechtsschutz](#)

schnell und portofrei erhältlich bei



Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

GEISTIGES EIGENTUM

Urheber-, Marken-, Design- und
Patentrecht verstehen
und anwenden

REIHE BETRIEBLICHE PRAXIS

Ihre Idee – Ihr Erfolg

Stellen Sie den Schutz gegen Missbrauch und Nachahmung Ihrer Dienstleistungen und Produkte sicher und nutzen Sie die Möglichkeit, Ihre kreative Tätigkeit erfolgreich zu verwerten.

Dieser Fachratgeber bietet eine detaillierte Einführung in das Urheber-, Marken-, Design- und Patentrecht. Anhand zahlreicher Beispiele und Praxis-Tipps zeigt er, wie auf nationaler, europäischer und internationale Ebene das geistige Schaffen abgesichert wird:

- Welchen Schutz bieten die einzelnen Gesetze?
- Welche Schritte sind zu tätigen, um den Rechtsschutz zu erlangen?
- Welche Möglichkeiten hat der Unternehmer zur Verwertung seiner Rechte?
- Welche Ansprüche bestehen im Falle eines Missbrauchs durch einen Dritten?

Lassen Sie andere mit Ihrer Idee nicht unberechtigt am Markt tätig werden und verteidigen Sie so Ihren Vorsprung.

Prof. Dr. Peter Lutz, Fachanwalt für Urheber- und Medienrecht.

Dr. Rolf Sander, Patentanwalt, zugelassener Vertreter beim Europäischen Patentamt (European Patent Attorney) und europäischer Markenanwalt.

Maximilian Greger, Fachanwalt für Urheber- und Medienrecht.

Bei SNP Schlawien Partnerschaft mbB betreuen die Autoren kleine und mittelständische Unternehmen, familiengeführte Gesellschaften sowie Einzelpersonen unter anderem in allen Fragen des Rechts des geistigen Eigentums.

Lutz · Sander · Greger

GEISTIGES EIGENTUM

Urheber-, Marken-, Design- und
Patentrecht verstehen
und anwenden



WALHALLA

Dieses E-Book enthält den Inhalt der gleichnamigen Druckausgabe, sodass folgender Zitervorschlag verwendet werden kann:

Peter Lutz, Rolf Sander, Maximilian Greger, Geistes Eigentum
Walhalla Fachverlag, Regensburg 2017

Hinweis: Unsere Werke sind stets bemüht, Sie nach bestem Wissen zu informieren. Alle Angaben in diesem Buch sind sorgfältig zusammengetragen und geprüft. Durch Neuerungen in der Gesetzgebung, Rechtsprechung sowie durch den Zeitablauf ergeben sich zwangsläufig Änderungen. Bitte haben Sie deshalb Verständnis dafür, dass wir für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhalts keine Haftung übernehmen.

Bearbeitungsstand: August 2017

WALHALLA Digital:

Auf www.WALHALLA.de finden Sie unser komplettes E-Book- und App-Angebot.
Klicken Sie doch mal rein!

Wir weisen darauf hin, dass Sie die gekauften E-Books nur für Ihren persönlichen Gebrauch nutzen dürfen. Eine entgeltliche oder unentgeltliche Weitergabe oder Leihgabe an Dritte ist nicht erlaubt. Auch das Einspeisen des E-Books in ein Netzwerk (z. B. Behörden-, Bibliotheksserver, Unternehmens-Intranet) ist nur erlaubt, wenn eine gesonderte Lizenzvereinbarung vorliegt.

Sollten Sie an einer Campus- oder Mehrplatzlizenz interessiert sein, wenden Sie sich bitte an den WALHALLA-E-Book-Service unter 0941 5684-0 oder walhalla@walhalla.de.
Weitere Informationen finden Sie unter www.walhalla.de/b2b.

© Walhalla u. Praetoria Verlag GmbH & Co. KG, Regensburg

Dieses E-Book ist nur für den persönlichen Gebrauch bestimmt.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Bestellnummer: 4210600

Schnellübersicht

Einleitung	7	
Grundlagen	13	1
Urheberrecht	19	2
Kennzeichnungsrechte	83	3
Markenrecht	87	4
Designrecht	131	5
Patentrecht	145	6
Schutz gegen Rechtsverletzungen	225	7
Stichwortverzeichnis	233	8

Einleitung

Vorwort	8
Die Autoren	9
Abkürzungsverzeichnis	10

Vorwort

Das geistige Eigentum oder Intellectual Property stellt in zunehmendem Maße einen wesentlichen wertbildenden Faktor des Unternehmenswertes und die Voraussetzung für ein erfolgreiches Handeln eines Unternehmens dar. Sein Schutz ist damit eine der wichtigsten Aufgaben der Unternehmensleitung. Um jedoch die hierzu notwendigen Prozesse einleiten zu können, ist eine zumindest grobe Kenntnis der vom Gesetzgeber vorgesehenen Rechte und Pflichten unerlässlich.

Der vorliegende Band „Geistiges Eigentum“ stellt eine kurze Einführung in das Urheber- und Patentrecht sowie in weitere gewerbliche Schutzrechte, wie insbesondere das Markenrecht, dar. Die Verfasser haben sich auf die Darstellung der Grundzüge der Rechtsgebiete beschränkt, um den interessierten Laien einen ersten Überblick über die Regelungen zu vermitteln. Der Leser soll nach dem Studium des Buches wissen, welche Schutzrechte mit welchem Inhalt das in Deutschland wirksame Recht vorsieht und welche Voraussetzungen jeweils erfüllt sein müssen, sowie die Möglichkeit der Durchsetzung der Rechte kennen. Der Leser wird so zu einem kompetenten Gesprächspartner der Fach- und Patentanwälte und kann darüber hinaus die richtigen Maßnahmen ergreifen, um seine geistigen Schöpfungen oder die seiner Mitarbeiter wirksam zu schützen.

Wer sich mit den unterschiedlichen Meinungen in der Literatur und/oder der Rechtsprechung auseinandersetzen möchte, muss auf die weiterführende Fachliteratur in den Lehrbüchern, Monographien, Kommentaren, Zeitschriften und Urteilsammlungen oder den Rat der entsprechenden Anwälte verwiesen werden.

Prof. Dr. Peter Lutz

Dr. Rolf Sander

Maximilian Greger

Die Autoren

Im Einzelnen haben bearbeitet:

Kapitel 1–5, 7:

Prof. Dr. jur. Peter Lutz (Hg.) ist seit über 30 Jahren Rechtsanwalt und heute bei SNP Schlawien Partnerschaft mbB in München tätig. Für seine Mandanten kümmert er sich insbesondere um die Organisation von schlagkräftigen Abteilungen zur Bekämpfung der Produktpiraterie.

Maximilian Greger ist Fachanwalt für Urheber- und Medienrecht im Münchener Büro von SNP Schlawien Partnerschaft mbB. Er berät und vertritt Unternehmen in allen Fragen des Gewerblichen Rechtsschutzes.

Kapitel 6:

Dr. Rolf Sander ist seit 2001 Patentanwalt in Berlin. Außerdem ist er europäischer Patentanwalt (European Patent Attorney) sowie europäischer Markenanwalt.

Einleitung

Abkürzungsverzeichnis

AEUV	Vertrag über die Arbeitsweise der Europäischen Union
AG	Aktiengesellschaft
ArbnErfG	Gesetz über Arbeitnehmererfindungen
BGB	Bürgerliches Gesetzbuch
BGH	Bundesgerichtshof
BPatG	Bundespatentgericht
CII	Computer implementierbare Erfindung
DesignG	Designgesetz
DIN	Deutsches Institut für Normung
DPMA	Deutsches Patent und Markenamt
DPMAV	Verordnung über das Deutsche Patent- und Markenamt
EG	Europäische Gemeinschaft
EPA	Europäisches Patentamt
EPG	Einheitliches Patentgericht
EPGÜ	Übereinkommen zum einheitlichen Patentgericht
EPÜ	Europäisches Patentübereinkommen
EU	Europäische Union
EuG	Europäisches Gericht
EuGH	Europäischer Gerichtshof
EUIPO	Amt der Europäischen Union für Geistiges Eigentum
EWG	Europäische Wirtschaftsgemeinschaft
EWR	Europäischer Wirtschaftsraum
GEMA	Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte e.V.
GeschmMRL	Geschmacksmusterrechtsrichtlinie
GG	Grundgesetz
GGVO	Gemeinschaftsgeschmacksmusterverordnung
GMVO	Gemeinschaftsmarkenverordnung
GRUR	Zeitschrift für Gewerblichen Rechtsschutz und Urheberrecht
GVL	Gesellschaft zur Verwertung von Leistungsschutzrechten mbH
GWB	Gesetz gegen Wettbewerbsbeschränkung
HGB	Handelsgesetzbuch
HMA	Haager Abkommen für die internationale Hinterlegung von Mustern und Modellen
i. d. R.	in der Regel

InsO	Insolvenzordnung
IntPatÜG	Gesetz über internationale Patentübereinkommen
KG	Kommanditgesellschaft
KUG	Kunsturhebergesetz
LG	Landgericht
MarkenG	Markengesetz
NJW	Neue Juristische Wochenschrift
o. Ä.	oder Ähnliches
PatG	Patentgesetz
PatV	Patentverordnung
PCT	Patent Cooperation Treaty
PVÜ	Pariser Verbandsübereinkunft
Rspr.	Rechtsprechung
RVG	Rechtsanwaltsvergütungsgesetz
Tz.	Textziffer
u. Ä.	und Ähnliches
UrhG	Urheberrechtsgesetz
usw.	und so weiter
UWG	Gesetz gegen unlauteren Wettbewerb
VDE	Verband der Elektrotechnik
VerlG	Verlagsgesetz
VG	Verwertungsgesellschaft
VGF	Verwertungsgesellschaft für Nutzungsrechte an Filmwerken mbH
VGG	Gesetz über die Verwertungsgesellschaften
WIPO	World Intellectual Property Organization
z.B.	zum Beispiel
ZPO	Zivilprozessordnung

Grundlagen

Ein einführender Überblick	14
Hinweise zur Rechtsdurchsetzung	16

Ein einführender Überblick

1

Das Recht des geistigen Eigentums wird auch als Immaterialgüterrecht oder als gewerbliche Schutzrechte und Urheberrecht bezeichnet. Es umfasst all jene Regelungen, die dem Schutz des geistigen Schaffens dienen, nämlich einerseits die gewerblichen Schutzrechte, also insbesondere Patent-, Gebrauchsmuster-, Design- und Markenrecht, und andererseits auch das Urheberrecht und die verwandten Schutzrechte.

Während den gewerblichen Schutzrechten gemeinsam ist, dass ihr Schutzgegenstand die gewerblich verwertbare Leistung ist, also die Erfindung oder das Design oder das Kennzeichnungsmittel, befassen sich das Urheberrecht und die Leistungsschutzrechte mit dem Schutz der kulturellen Leistung auf dem Gebiet der Literatur, Wissenschaft und Kunst (§ 1 UrhG) und die verwandten Schutzrechte mit dem Schutz der Leistungen im Zusammenhang mit der Darbietung einer Leistung im weitesten Sinne.

Beispiel:

Anhand eines Kochrezepts lassen sich die Zusammenhänge der Schutzrechte demonstrieren. So kann durch das Patent die Art und Weise der Herstellung, also die einzelnen Arbeitsschritte, möglicherweise als Herstellungsverfahren geschützt werden. Werden die Arbeitsschritte im Einzelnen im Rahmen eines Rezeptbuchs beschrieben, so sind diese Darstellung und Beschreibung der Arbeitsschritte sowie die dazugehörigen Fotos eventuell urheberrechtlich geschützt. Schließlich käme für die Bezeichnung der neuen Speise ein markenrechtlicher Schutz in Betracht.

Die gemeinsame Darstellung aller Regelungen zum Schutz des geistigen Eigentums rechtfertigt sich, weil diese Regelungen gemeinsame Grundsätze haben. Die gesetzlichen Regelungen befassen sich zunächst mit dem Schutzgegenstand (Darstellung, Erfindung, Kennzeichnung), den Schutzvoraussetzungen, die den Schutzgegenstand von der Allerweltsleistung abgrenzen, mit dem Inhaber des jeweiligen Rechts, den Voraussetzungen, insbesondere den Formalitäten zur Schutzerlangung, dem Schutzmfang und ferner mit der zeitlichen Begrenzung. Schließlich befassen sich alle Gesetze mit dem Schutz und der Durchsetzung der Schutzrechte.

Patente und Gebrauchsmuster werden übergreifend als technische Schutzrechte bezeichnet. Liegt ein schöpferischer Akt im Bereich der „Technik“, wird dieser als Erfindung bezeichnet, die durch ein Patent oder ein Gebrauchsmuster geschützt werden kann. Der Inhaber dieser Rechte kann Dritten verbieten, die Erfindung zu benutzen.

1

Die Regelungen zum deutschen Gebrauchsmuster, dem „kleinen Bruder“ des Patents, können im Rahmen dieser knappen Darstellung nicht im Detail beleuchtet werden. Es sei daher an dieser Stelle nur auf einige wesentliche Unterschiede hingewiesen. Ein Gebrauchsmuster lebt maximal 10 Jahre, wohingegen der Patentschutz auf 20 Jahre ausgedehnt werden kann. Verfahren wie beispielsweise Kochrezepte sind vom Gebrauchsmusterschutz ausgeschlossen.

Ein sehr wichtiger Unterschied zum Patent ist darin zu sehen, dass das Amt, bei dem das Gebrauchsmuster angemeldet wird, nicht überprüft, ob die beanspruchte Erfindung überhaupt schutzfähig ist. Das Gebrauchsmuster wird ohne aufwändige amtsseitige Sachprüfung in ein Gebrauchsmusterregister eingetragen und entfaltet bereits nach kurzer Zeit seine volle Schutzwirkung. Ein Inhaber des Gebrauchsmusters kann daher bereits nach ein bis drei Monaten aus seinem Gebrauchsmuster heraus gegen einen potenziellen Verletzer vorgehen.

Im Verletzungsstreit überprüft jedoch das Verletzungsgericht regelmäßig, ob die Schutzworaussetzungen des Gebrauchsmusters überhaupt gegeben sind. Gelangt das Gericht zu der Auffassung, dass die in dem Gebrauchsmuster definierte Erfindung nicht neu ist oder auf keinem erfinderischen Schritt beruht, weist es die Verletzungsklage ab.

Das ist bei einem Patent anders: Hier ist das Verletzungsgericht an den Erteilungsbeschluss des Patentamtes gebunden, das sich ja in der Regel über ein bis drei Jahre hinweg mit der Schutzhfähigkeit der im Patent definierten Erfindung beschäftigt hat. Die schnelle Klagemöglichkeit aus dem Gebrauchsmuster heraus wird also durch ein größeres Klagerisiko erkauft.

Neben den oben erwähnten bedeutenden und grundlegenden Gesetzen gibt es noch Spezialregelungen, wie das Halbleiterschutzgesetz oder das Sortenschutzgesetz, und eine ganze Reihe von Nebengesetzen sowie ergänzende Bestimmungen. Diese werden in dieser Darstellung nicht erörtert.

Hinweise zur Rechtsdurchsetzung

1

Für die Durchsetzung der Rechte des geistigen Eigentums hat der Gesetzgeber dem Rechtsinhaber mehrere Ansprüche zugebilligt. An vorderster Stelle steht der Unterlassungsanspruch, der sicherstellen soll, dass eine drohende Verletzung nicht stattfindet bzw. dass sich eine Verletzung nicht wiederholt. Um weitere Verletzungshandlungen zu verhindern, räumt der Gesetzgeber dem Rechtsinhaber weitergehende Auskunftsansprüche über die Herkunft und Lieferwege von Fälschungen ein.

Diese Ansprüche kann der Rechtsinhaber geltend machen, ohne dass der in Anspruch Genommene schulhaft gehandelt haben muss. Hat eine Verletzung stattgefunden, so werden die Rechte des Rechtsinhabers durch Schadensersatzansprüche geschützt. Dadurch kann der Verletzte nicht nur eine Entschädigung in Höhe einer entgangenen Lizenzgebühr erzielen, sondern anstelle dessen auch den Gewinn des Verletzers abschöpfen, wobei der Gewinn ohne Berücksichtigung der Gemeinkosten ermittelt wird.

Die Durchsetzung der Rechte beginnt regelmäßig mit einer Abmahnung; das ist die Aufforderung an den Rechtsverletzer, die verletzende Handlung sofort einzustellen und darüber eine vertragsstrafbewehrte Unterlassungserklärung abzugeben, verbunden mit der Androhung, bei fruchtlosem Fristablauf gerichtliche Hilfe in Anspruch zu nehmen.

Die Abmahnung sollte jedoch nur dann versandt werden, wenn der Rechtsinhaber sich zum einen über die Inhaberschaft seiner Rechte und zum anderen über die Rechtsverletzung sehr sicher ist. Bestehen Unsicherheiten, kann der Rechtsinhaber sich zunächst auf eine Anfrage nach den Rechten des möglichen Rechtsverletzers beschränken, also eine sogenannte Berechtigungsanfrage übermitteln.

Bleibt die Abmahnung unbeantwortet oder wird keine ausreichende vertragsstrafbewehrte Unterlassungserklärung abgegeben, so hat der Rechtsinhaber die Möglichkeit, eine einstweilige Verfügung, gerichtet auf Unterlassung und möglicherweise auch auf Bekanntgabe der Vorbesitzer, Transportpersonen und Hersteller des verletzenden Gegenstandes, zu beantragen. Voraussetzung der einstweiligen Verfügung ist allerdings, dass der Rechtsinhaber die besondere Dringlichkeit nachweist. Die meisten Gerichte gehen davon aus, dass die Dringlichkeit dann nicht mehr vorliegt, wenn der Verletzte

mit dem Antrag auf Erlass einer einstweiligen Verfügung länger als einen Monat zugewartet hat. Es ist also Eile geboten.

Praxis-Tipp:

Wenn Sie feststellen, dass eines Ihrer Rechte verletzt wird, sollten Sie rasch handeln. Versuchen Sie, die Identität des Verletzers festzustellen und Beweismittel über die Verletzung zu sammeln. Anschließend sollten Sie rasch den Verletzer abmahnen. Reagiert der Verletzer darauf nicht, können Sie weitere Verletzungen durch eine einstweilige Verfügung verhindern. Sie müssen aber sicherstellen, dass Sie den Antrag auf Erlass einer einstweiligen Verfügung innerhalb längstens eines Monats ab Kenntnis von der Rechtsverletzung stellen.