

Das Urheberrecht

Neben der gesetzlichen Regelung des materiellen Rechts (Besitz, Eigentum, Kauf, Verkauf etc.) bestehen ähnliche, weltweite Regelungen zum immateriellen Recht. Die Bedeutung nimmt durch die rasante Entwicklung der Informations- und Kommunikationsgesellschaft und die Globalisierung ständig zu. Der früher kleine Wirtschaftszweig eigenschöpferisch tätiger Kreativer – Werbung, Information und Infotainment – expandiert laufend. Bei Musik, Video und Software erleben wir die Notwendigkeit dieser Gesetze und die wirtschaftlichen Gefahren der Piraterie.

Im Bereich Design gelten die gleichen Regeln, denn auch der Grafik-Designer schafft Werte von kommerzieller Bedeutung.

Alle Arbeiten auf diesem Gebiet stehen unter dem Schutz des Urheberrechtsgesetzes, weltweit gültig durch internationale Verträge praktisch aller Kulturstaaten.

Das Urheberrecht enthält unveräußerliche und veräußerliche, also kommerziell nutzbare Rechte. **Unveräußerlich** ist die Urheberschaft – niemand darf sich Urheber eines fremden Werkes nennen, und kein Urheber kann dieses Recht verkaufen, es wäre ungesetzlich. Die Urheberschaft ist vererblich und alle daraus ableitbaren Rechte bestehen 70 Jahre nach dem Tod oder der ersten Veröffentlichung weiter. **Veräußerlich** ist das Nutzungsrecht. Der Urheber ist als einziger berechtigt, seine Werke zu nutzen, zu vervielfältigen, zu verbreiten, zu senden, ins Internet zu stellen etc. oder zu bearbeiten. Er kann aber bestimmte Teilrechte oder alle Rechte zur Nutzung vertraglich einem Anderen gegen Honorar einräumen.

Das Nutzungsrecht

Gestaltungsaufträge sind grundsätzlich Werkverträge, die auf die Einräumung von Nutzungsrechten im Sinne des Urheberrechtsgesetzes gerichtet sind, keine Kaufverträge. Für einen Auftraggeber ist es unbedeutend, wer Eigentümer der „gelieferten Reinzeichnung“ ist. Um eine Design-Arbeit nutzen zu können, benötigt er die schriftliche Einräumung der vereinbarten Rechte. Es gibt drei Kategorien von design-relevanten Rechten:

1. Werknutzungsbewilligung

Eine nicht ausschließliche Bewilligung, das Werk in der gelieferten Form, innerhalb definierter Grenzen zu nutzen. Nicht ausschließlich heißt, dass eine beliebig große Zahl von solchen Bewilligungen vergeben werden kann, wie z.B. Software-Lizenzen oder Vervielfältigungsrechte von Cartoons oder Agenturfotos. Für problem-/kundenspezifische Grafik-Design-Arbeiten kaum von Bedeutung, für Illustrationen, Fotos oder Artworks sehr wohl üblich.

2. Werknutzungsrecht

Die Einräumung des alleinigen, exklusiven Nutzungsrechtes in einem genau definierten Umfang, z.B. das Senderecht oder Aufführungsrecht oder Vervielfältigungsrecht weltweit oder beschränkt auf ein Land, auf ein Jahr oder auf unbeschränkte Zeit – aber auch **beschränkt auf einem bestimmten Zweck** (z.B. Abdruck auf einem Plakat). Ein breites Spektrum, das sich in den vielen Spalten der Honorartabellen widerspiegelt. Der häufigste Bereich für Grafik-Design-Arbeiten. In jedem Fall gilt auch hier: **die Nutzung ist nur in der gelieferten Form ohne Änderung oder Bearbeitung zulässig**. Jede Bearbeitung erfordert die Zustimmung des Urhebers. Nutzungsrechte sind nicht nur seitens des Urhebers veräußerlich, sie könnten auch vom Berechtigten an Dritte „übertragen“ werden. Um einen meist missbräuchlichen „Handel“ mit Werknutzungsrechten zu verhindern, enthält eine Vereinbarung zur Einräumung von Rechten den Passus „vorbehaltlich Veräußerung“ oder „die entgeltliche oder unentgeltliche Weitergabe der Nutzungsrechte ist nicht gestattet“. Das als exklusives Werknutzungsrecht eingeräumte Recht ist in jedem Fall unteilbar, sonst wäre es nicht exklusiv. Das bedeutet, dass ein Auftraggeber/Nutzungsberechtigter nie „im guten Glauben“ auch einem Franchise-Partner oder einer Auslands-Niederlassung das Nutzungsrecht übertragen kann, ohne sein eigenes dadurch zu verlieren (!).

3. Bearbeitungsrecht

Zusätzlich zum Werknutzungsrecht kann das Bearbeitungsrecht eingeräumt werden. Auch wenn das Gesetz hier die Bindung an eine Person, den Bearbeiter, Übersetzer etc. fordert, hat sich aus der Notwendigkeit, in einer Grauzone des Rechts, die vertragliche Einräumung des „Rechts auf Bearbeitung durch (unbekannte) Dritte“ eingebürgert. Durch die Mittel der elektronischen Bildbearbeitung und editierbarer Grafiken muss auf das Problem „Bearbeitung“ ausdrücklich hingewiesen werden. Jedes Werk eines Designers darf nur in der Originalfassung reproduziert und vervielfältigt werden. Wünscht ein Auftraggeber Änderungen wie andersfärbige Hintergründe oder leichte Abwandlungen des Originals, wie sie mit der Paintbox oder Photoshop leicht herbeigeführt werden können, muss er im Besitz des Bearbeitungsrechtes sein, oder er beauftragt den Urheber zur (kostenpflichtigen) Durchführung. Umgekehrt trifft jeden Designer die Verpflichtung, sich bei der Verwendung von Arbeiten Dritter (Fotos, Illustrationen etc.) des Rechtes auf Bearbeitung entweder beim Auftraggeber oder beim Urheber zu versichern. Dies gilt auch für Bilder aus dem (anonymen) Internet.

Das Eigentumsrecht

Design-Aufträge sind nicht auf den Verkauf von Gegenständen, **sondern auf Nutzung gerichtet**. Das Urheberrechtsgesetz (UrhG) regelt die Nutzung, enthält sich aber jeder Bezugnahme auf Eigentumsrechte.

Eigentumsübertragungen erfolgen durch Kaufverträge lt. ABGB.

Deshalb bleiben alle Ergebnisse der Design-Arbeiten im Eigentum des Urhebers. Bei wertvollen Originalen wie Illustrationen oder Artworks wird dies auch immer so gehandhabt, wenngleich bei einfachen Layouts oder Reinzeichnungen darauf verzichtet wird.

Computerdaten und -programme sind Arbeits-Hilfsmittel und **verbleiben ebenfalls beim Urheber**. Das Arbeitsergebnis eines Design-Prozesses ist der visuell sichtbare Papier- oder Filmausdruck. Eine Datenübergabe erfordert den vorher vereinbarten Erwerb des Uneingeschränkten Nutzungs- und Bearbeitungsrechtes sowie der Daten.