

Was ist ein Werkvertrag? Was ist ein Lizenzvertrag?

Text von HEIDE HACKENBERG - ist Pressesprecherin der Allianz deutscher Designer (www.agdde); erschienen im Novum April 2005, S.17

Aus einem Designvertrag ergeben sich für den Designer zwei Verpflichtungen: Er muss zum einen die schriftlich oder mündlich vereinbarten Entwürfe erstellen, zum anderen die nach dem Vertragszweck vorausgesetzten Nutzungsrechte einräumen. In der ersten Phase, dem Werkvertrag, geht es um die Erarbeitung und Präsentation des Entwurfs, in der zweiten Phase geht es um die Einräumung der Nutzungsrechte. Diese zweite Phase wird auch als Lizenzvertrag bezeichnet. Erst mit der Einräumung und Bezahlung der Nutzungsrechte kann der Auftraggeber die Entwürfe für seine Zwecke und im vereinbarten Umfang nutzen. Das Werk eines Designers hat seine Bedeutung also nicht als Einzelstück, sondern als Prototyp und Entscheidungshilfe für die Vervielfältigung. Das Zustandekommen eines Auftrages ist an keine Form gebunden. Er kann auch zwanglos in mündlicher Form erfolgen.

DER WERKVERTRAG

Der Werkvertrag ist auf die Erstellung eines bestimmten Werkes gerichtet: Er verpflichtet den Designer zur Erarbeitung des versprochenen Entwurfs und verpflichtet zugleich den Auftraggeber zur Bezahlung der vereinbarten Vergütung. Die Bedingungen sind im §631 BGB geregelt.

DER LIZENZVERTRAG

Entscheidet sich der Auftraggeber für die Verwertung und den Erwerb der Nutzungsrechte, so kommt es zum Abschluß eines Lizenzvertrages, der nach ~ 31 UrhG die Einräumung der Nutzungsrechte zum Gegenstand hat. Der Auftraggeber erhält somit die Berechtigung, den Entwurf für seine Zwecke und im vereinbarten Umfang zu nutzen. Die Leistungen, die ein Designer in Erfüllung des Werkvertrages erbringt, sind also von Anfang an auf den Abschluß eines Lizenzvertrages gerichtet, der dem Auftraggeber die wirtschaftliche Nutzung des Entwurfs ermöglicht.

Ohne die ausdrückliche Zustimmung des Designers darf also ein Entwurf nicht genutzt werden. Auch aus anderen Bereichen sind solche Regelungen bekannt: So darf niemand den Text eines Schriftstellers, das Foto eines Bildreporters oder die Musik eines Komponisten nutzen, ohne die ausdrücklichen Rechte daran erworben zu haben. Dies hat aber auch den großen Vorteil, dass ein Auftraggeber als Rechte-Inhaber sich bei Plagiaten erfolgreich zur Wehr setzen kann.

Durch die Zweistufigkeit des Designauftrages ergeben sich auch zwei unterschiedliche Möglichkeiten der Berechnung. Der Designer kann die Vergütung für Entwurf und Nutzung als eine Summe ausweisen, wobei die Art der Nutzung (einfach oder ausschließlich) sowie der Umfang (räumlich, zeitlich und inhaltlich) fixiert werden sollte. Wesentlich transparenter wird die Rechnung, wenn er die Berechnung in zwei Positionen trennt:

1. Vergütung für Entwurfsarbeiten,
2. Vergütung für Nutzungsrechtseinräumung,

wobei ebenfalls Nutzungsart und -umfang aufgeschlüsselt werden sollten.

Wird der Entwurf - aus welchen Gründen auch immer - nicht genutzt, so ist dennoch die Vergütung für den Entwurf zu zahlen, nicht jedoch für die Einräumung der Nutzungsrechte. Die Meinung eines Auftraggebers, die Zahlung der Entwürfe zu verweigern, da er sie nicht nutzen wolle oder könne, wurde durch viele Gerichtsurteile widerlegt mit der Begründung: Das kreative Potential eines Designers steckt nun einmal im Entwurf. Und durch Vorlage des Entwurfs hat er dem Auftraggeber die Entscheidung ermöglicht, den Entwurf zu vervielfältigen oder nicht (der Entwurf als Entscheidungshilfe). Die Vergütung der Werkleistung bleibt davon unberührt. Durch Bezahlung der Nutzungsrechtseinräumung erhält der Auftraggeber die Option auf eine - auch spätere - Nutzung. Bei großen Aufträgen mit vielen Besonderheiten und weitreichenden Konsequenzen für den Designer ist es empfehlenswert, sich einen individuellen Designvertrag von einem fachkundigen Juristen ausarbeiten zu lassen.