

Muster einer Betriebsordnung über im Arbeitsverhältnis geschaffene Softwareschöpfungen

Präambel

Mit dem Ziel der Sicherung des Rechtsschutzes der von den Arbeitnehmern des Unternehmens ... (im folgenden: Unternehmen) im Rahmen des Arbeitsverhältnisses geschaffenen Rechenmaschinenprogrammen sowie der dazugehörigen Dokumentation (im folgenden: Software) und der Förderung deren Schöpfer erlasse ich im Einverständnis mit der Betriebsorganisation der Gewerkschaft — auf Grund von § 14 UrhG (Gesetz Nr III v 1969) und der DurchfVO (VO Nr 9 des Kultusministers v 29. 12. 1969, ergänzt bezüglich der Software durch VO Nr 15 des Kultusministers v 12. 7. 1983) diese Betriebsordnung.

Allgemeine Bestimmungen

§ 1 Ziel der Betriebsordnung ist,

- in der infolge der Verabschiedung der VO Nr 15 des Kultusministers v 12. 7. 1983, die den Urheberrechtsschutz von Software bekräftigte, entstandenen Situation die erhöhte materielle und moralische Anerkennung der softwareschöpferischen Tätigkeit zu fördern, weiterhin mit der genaueren Bestimmung der diesbezüglichen Aufgaben und der Verantwortung des Arbeitgebers die Schaffung und möglichst breiten Anwendung solcher geistigen Schöpfungen zu fördern, die einerseits zur optimalen Befriedigung des Bedürfnisse der ungarischen Softwarenutzer geeignet sind, andererseits geeignet sind, den Import von geistigen Schöpfungen zu ersetzen und den Export der eigenen geistigen Schöpfungen zu fördern,
- die ungestörte Ausübung der urheberrechtlichen Vermögensrechte (Nutzungsrechte) des Unternehmens zu sichern.

§ 2 Diese Betriebsordnung ist für alle Arbeitnehmer des Unternehmens wirksam.

Anmerkung: Die Betriebsordnung gilt also grundsätzlich nicht für solche Arbeitsverhältnisse, die entweder vor dem Inkrafttreten der Betriebsordnung begonnen haben oder die zu diesem Zeitpunkt nicht mehr bestanden. Die Grundsätze und die Rechnungsmethoden der Betriebsordnung können jedoch in der Praxis auch für diese Fälle angewendet werden, sofern der Vergütungsanspruch des Urhebers noch nicht verjährt ist.

Gegenstand des Rechtsschutzes

§ 3 (1) Unter Software wird das auf individuelle Weise dargestellte und nicht von einem anderen übernommene, originelle, identifizierbare Computerprogramm und die dazugehörige Dokumentation verstanden. Dasselbe gilt auch für Teile in selbständiger Form, zB Pflichtenheft, Datenflußplan, Blockdiagramm, Programmablaufplan etc.

(2) Das Softwarewerk ist die Schöpfung eines Urhebers, für dessen Schutz der individuelle, originelle Charakter der Darstellung der Lösung, seiner mathematischen Grundformel (Algorithmus), nicht aber der Darstellung des Inhaltes oder der Information die Bedingung ist. Der individuell-originelle Charakter wird also durch die eigentümliche, nicht von einem anderen übernommene Darstellung des schöpferischen Gedankens der Software ausgedrückt, wobei sich diese Darstellung im Aufbau, in der Struktur, in der Form oder im Markierungssystem offenbaren kann.

§ 4 Normalerweise ist nicht als Software zu betrachten (keine individuelle, originelle Lösung), die technische Adaptation,

die Anpassung an die konkreten Betriebsverhältnisse, Änderungen die sich aus der Wandlung der wirtschaftlichen und finanziellen Regelung ergeben, die Umwandlung des Quellencodes in den Objektcode, die Übersetzung von einer Programmiersprache in eine andere Programmiersprache.

Formfreiheit des Rechtsschutzes

§ 5 Softwarewerke sind geistige Schöpfungen, die ab dem Schöpfungsakt urheberrechtlich geschützt sind. Zum Rechtsschutz ist keine Eintragung oder Registrierung notwendig. Der Schutz besteht während des Lebens des Urhebers (der Urheber) und 50 Jahre nach dessen (deren) Tod.

Urheberrechte und die Berechtigten

§ 6 Das Nutzungsrecht an der Software, die der Arbeitnehmerurheber im Rahmen seiner Arbeitsverpflichtungen geschaffen und dem Unternehmen übergeben hat, auf das Unternehmen mit der Übergabe des Werkes über. Das Nutzungsrecht steht dann hinsichtlich jeder Nutzungsart (zB Weiterentwicklung, Einbau, Verwertung pro Stück, Ausgabe auf Papierträger usw) für die ganze Schutzfrist zu.

§ 7 (1) Tätigkeiten, bei denen die Schaffung von Software immer eine Dienstverpflichtung darstellt, sind ua Programmierer, Systementwickler, Systemanalytiker, ...

Anmerkung: Diese Bestimmung sollte entsprechend der konkreten Gegebenheiten des Unternehmens bzw Instituts ergänzt werden. Falls die betroffenen Tätigkeitsbereiche zu breit gefaßt sind, würde man evtl auch solchen Arbeitnehmern Urheberhonorare zusichern, deren Leistungen keine schöpferischen Elemente aufweisen und die auch gem der entsprechenden Gesetzesbestimmungen dazu auch nicht berechtigt wären. Eine zu enge Aufzählung würde wiederum dazu führen, daß manche Softwareurheber, die ihr Werk mit Mitteln des Arbeitgebers geschaffen haben, über die Software völlig frei, unabhängig vom Arbeitgeber, verfügen könnten.

(2) Wenn es strittig ist, ob die Schaffung von Software in den Rahmen der Arbeitsverpflichtung des Arbeitnehmers fällt, so sind in dieser Hinsicht die Beschreibung des Tätigkeitsbereiches und die Anweisungen des Arbeitgebers ausschlaggebend. Falls also die Verpflichtungen des Arbeitnehmers auch die Schaffung von Software beinhalten oder sich auch auf eine solche erstrecken, müssen diese in der Beschreibung des Tätigkeitsbereiches genau definiert werden.

(3) Sofern im voraus nichts anderes bestimmt wurde, kann die Ausarbeitung einer in einem betriebsinternen Wettbewerb (Preisausschreiben) gelösten Aufgabe nicht als eine Arbeitsverpflichtung betrachtet werden.

§ 8 (1) Unter Nutzung wird die eigene Nutzung seitens des Unternehmens bzw Instituts sowie die Weiterentwicklung, Aufnahme in eine Softwarebibliothek usw verstanden. Auch die vertragliche Verwertung des Grundwerkes (Grundsoftware) oder der weiterentwickelten Variante an einen Dritten — sei es eine in- oder ausländische natürliche oder juristische Person — ist ebenfalls als Nutzung zu verstehen.

(2) Als Nutzungsverträge mit Dritten werden zB die über Softwarewerke geschlossenen, folgenden Verträge betrachtet:

- Entwicklungsvertrag, Forschungs- und Entwicklungsvertrag, Organisationsvertrag (Betriebs-, Arbeitsorganisation) usw
- Miete
- Datenverarbeitung mittels Rechenmaschinen
- „Kauf“vertrag

Anmerkung: Auch ein unentgeltlicher Vertrag mit einem Dritten ist ein Nutzungsvertrag; der Unterschied ist, daß dem Arbeitnehmer dabei kein Vergütungsanspruch zusteht.

(3) Die Verwertung einer Softwarevariante, die aus der Grundsoftware des Unternehmens entwickelt wurde, bedeutet gleichzeitig auch — in entsprechender Proportion — die Verwertung der Grundsoftware.

§ 9 Den Tätigkeitskreis des Unternehmens bestimmt die Organisations- und Tätigkeitsordnung (Gründungsanordnung/Gründungsurkunde/Gesellschaftsvertrag/Statuten).

§ 10 Die Arbeitnehmerurheber behalten ihre Urheberpersönlichkeitsrechte auch im Falle des Überganges der Nutzungsrechte auf das Unternehmen, wobei sie statt des Verbotes der Zurücknahme oder der Änderung (Weiterentwicklung) die Entfernung ihres Namens beantragen können. Bei der Einreichung zu Auszeichnungen und Wettbewerben orientiert sich das Unternehmen an den schöpferischen Leistungen.

§ 11 Die Softwareschöpfung kann infolge den mit ihr zusammenhängenden technisch-organisatorischen Lösungen ausnahmsweise indirekt auch andersartigen Schutz genießen, zB Patentschutz, Neuerungsschutz.

Anmerkung: In solchen Ausnahmefällen, wenn also die Software einerseits patent- bzw neuerungsschutzfähig ist, andererseits auch urheberrechtlich schützbar, kann auch die ausbezahlte Erfinder- bzw Neuerungsvergütung berücksichtigt werden.

§ 12 (1) Die Arbeitnehmerurheber des Unternehmens sind verpflichtet, die Software des Unternehmens — inklusive der in Vorbereitung befindlichen, aber noch nicht übergebenen Software, falls diese in die Rahmen des Arbeitsverhältnisses fällt — als Betriebsgeheimnis zu behandeln.

(2) Die Arbeitnehmer des Unternehmens sind verpflichtet, den zuständigen Leiter des Unternehmens über eine von ihnen in Erfahrung gebrachte unberechtigte Nutzung der Software zu informieren.

Vergütung des Arbeitnehmers - Höhe

§ 13 Dem Arbeitnehmerurheber, der die Software im Rahmen seiner Arbeitsverpflichtung geschaffen hat, steht — neben seinem Lohn — auch noch eine Vergütung zu, wenn das Unternehmen über die Software mit einem Dritten einen Vertrag gem § 8 geschlossen hat.

§ 14 (1) Eine Vergütung steht dem Softwareurheber auf Grund der Einnahmen aus einem Nutzungsvertrag mit einem Dritten zu. Basis der Berechnung sind die Einnahmen, die auf Grund der Softwareverwertung eingeflossen sind.

(2) Bei der Preisbildung anlässlich der Softwareverwertung müssen folgende Gesichtspunkte entsprechend berücksichtigt werden:

- die Bedeutung der Lösung, ihr Niveau, der Grad der Komplexität;
- das Niveau der Marktfähigkeit, der Grad der Ausarbeitung;
- das Ergebnis das mit der geistigen Schöpfung erreicht werden kann;
- die Höhe der Kosten, die im Zusammenhang mit der Ausarbeitung der geistigen Schöpfung, mit ihrer Entwicklung und Verwertung entstanden sind.

(3) In den Softwareverwertungsverträgen muß der Gegenwert der Software festgelegt werden, wenn sie außer dem Nutzungsrecht über die geistige Schöpfung auch Produktübergabe oder weitere Dienstleistungen betreffen (zB Installation, Adaptation, *Leporello*, zusätzliche Organisation usw). Falls

dies im Vertrag aus irgendeinem Grund doch nicht geregelt wird, muß dieser Gegenwert in einer innerbetrieblichen Kalkulation festgelegt werden.

Anmerkung: Über die Methode der inneren Kalkulation können auf Grund der Preisbildung und des Durchschnittsgewinns hier auch weitere Bestimmungen aufgenommen werden.

Vorbemerkung zu §§ 15 und 16: Die mit „A“ bezeichneten Varianten der §§ 15 und 16 sind Alternativlösungen zu den mit „B“ bezeichneten Varianten. Diese Lösung sichert mehr Bewegungsfreiheit für die Entscheidung über den Betrag der Vergütung und auch für die Softwarekommission, welche diese Entscheidung vorbereitet. Das Unternehmen (Institut) kann, falls es notwendig erscheint, mit Hilfe seiner Fachleute auch mehr detaillierte Kriterien angeben als die in § 16 A, zB das Kriterium der Qualität oder der Zuverlässigkeit mit Rücksicht auf die Übersichtlichkeit. Es ist auch zu bemerken, daß die Höhe der Software-Urhebervergütung 1984 mit erheblicher Streuung der statistischen Daten in der Volkswirtschaft im Durchschnitt 4 Prozent war. Bei den Rechenzentren, Projektierungsbureaus war demgegenüber die Urhebervergütung nur 2.4 Prozent.

§ 15 Variante A1: Der Betrag der Vergütung des Softwareurhebers beträgt 10–30% der Einnahmen des Unternehmens, die entsprechend § 14 auf Grund der Softwareverwertung entstanden sind.

Der konkrete Betrag (die Anteilsquote) muß auf Grund der unten angeführten Bestimmungen der Betriebsordnung festgelegt werden.

§ 15 Variante A2: Der Betrag der Vergütung des Softwareurhebers beträgt mit Rücksicht darauf, daß die Softwareverwertung zum Tätigkeitsbereich des Unternehmens gehört, gem § 14 zwischen 0 und 30 Prozent der Einnahmen des Unternehmens. Der konkrete Betrag (Beteiligungsquote) muß auf Grund der sonstigen Bestimmungen der Betriebsordnung festgelegt werden.

Anmerkung: Je nachdem ob die Softwareverwertung zum Tätigkeitsbereich des Unternehmens (Instituts) gehört oder nicht, ist eine dieser Varianten zu wählen.

§ 15 Variante B1: Die Vergütung des Softwareurhebers muß auf Grund folgender Tabelle festgelegt werden, jedoch mit Berücksichtigung der Bestimmungen in den nächsten Paragraphen.

Einnahmen des Unternehmens durch Verwertung (Forint)	Prozent der Urhebervergütung	
	nach erster Verwertung	nach zweiter oder jeder weiteren Verwertung
0– 10000	30	30 oder ...
10001– 40000	20	20 oder ...
40001– 100000	18	18 oder ...
100001– 500000	15	15 oder ...
500001–1000000	13	13 oder ...
1000001–2000000	11	11 oder ...
über 2000000	10	10 oder ...

Bei Vermietung oder bei sonstiger periodischer Softwarenutzung — zB im Falle eines Datenverarbeitungsvertrages — müssen die Einnahmen jährlich addiert werden.

§ 15 Variante B2: Die Softwarevergütung muß auf Grund der nachstehenden Tabelle bestimmt werden, jedoch mit Berücksichtigung der Bestimmungen in den nächsten Paragraphen.

Einnahmen des Unternehmens durch Verwertung (Forint)	Prozent der Urhebervergütung	
	nach erster Verwertung	nach zweiter oder jeder weiteren Verwertung
0- 10 000	30	30 oder ...
10 001- 40 000	20	20 oder ...
40 001- 100 000	18	18 oder ...
100 001- 500 000	15	15 oder ...
500 001-1 000 000	13	13 oder ...
1 000 001-2 000 000	11	11 oder ...
über 2 000 000	7	7 oder

Bei Vermietung oder bei sonstiger periodischer Softwarenutzung — zB im Falle eines Datenverarbeitungsvertrages — sind die Einnahmen jährlich zu addieren.

§ 16 Variante A: Bei der Bestimmung der Urhebervergütung sind — im Rahmen der Vorschriften von § 15 — *üblicherweise* folgende Grundsätze anzuwenden:

- Die Vergütung soll die Qualität und Quantität der schöpferischen Tätigkeit widerspiegeln (zB wissenschaftliches Niveau, volkswirtschaftliche Bedeutung, Auswirkungen im Außenhandel, Energieeinsparung).
- Die Exportverwertung ist Anlaß zur Erhöhung des Betrages der Vergütung.
- Die Urhebervergütung bei Betriebsprogrammen (Beteiligungsquote aus den Einnahmen) ist üblicherweise höher als bei Anwendungsprogrammen.
- Bei der Bearbeitung einiger Software mit Rechenmaschine ist die Urhebervergütung niedriger als im Durchschnitt.
- Bei wiederholter (zweiter und weiterer) Verwertung ist die Urhebervergütung niedriger/höher/gleich der ersten Vergütung.

§ 16 Variante B1: (1) Die in § 15 bestimmte Vergütung (Beteiligungsquote) muß mit Berücksichtigung der Ausgaben des Unternehmens folgendermaßen geändert werden:

Prozentsatz der Ausgaben im Verhältnis zum Betrag der Vergütung	Verringerung des Prozentsatzes der Urhebervergütung gem § 15 in % (höchstens auf 10 %)
0-10	-
11-15	1
16-20	3
21-40	5
41-60	7
61-80	9
über 80	über 9

Ausgaben des Unternehmers sind: Kosten der Marktforschung, der Werbung, der Vertragsvorbereitung sowie Kosten der Programmänderungen, die auf Wunsch des Käufers durchgeführt werden. Die Entwicklungskosten von Software zählen nicht zu diesen Kosten.

(2) Bei Exportverwertung kann die in § 15 Abs 1 bestimmte Vergütung (Beteiligungsquote) bei Export in ein sozialistisches Land mit 0-2 Prozent bei Export in ein nichtsozialistisches Land mit 0-5 Prozent höchstens bis 30 Prozent erhöht werden.

§ 16 Variante B2: (1) Die in § 15 bestimmte Vergütung (Beteiligungsquote) muß unter Berücksichtigung der Ausgaben des Unternehmens folgendermaßen geändert werden:

Prozentsatz der Ausgaben im Verhältnis zum Betrag der Vergütung	Verringerung des Prozentsatzes der Urhebervergütung gem § 15 in Prozentpunkten
0-10	-
11-15	1
16-20	3
21-40	5
41-60	7
61-80	9
über 80	über 9

Ausgaben des Unternehmers sind: Kosten der Marktforschung, der Werbung, der Vertragsvorbereitung sowie Kosten der Programmänderungen, die auf Wunsch des Käufers durchgeführt werden. Die Entwicklungskosten von Software zählen nicht zu diesen Kosten.

(2) Bei Exportverwertung kann die in § 15 Abs 1 bestimmte Vergütung (Beteiligungsquote)

bei Export in ein sozialistisches Land mit 0-2 Prozent bei Export in ein nichtsozialistisches Land mit 0-5 Prozent höchstens bis 30 Prozent erhöht werden.

(3) Die in § 15 und in Abs 1 und 2 dieses Paragraphen bestimmte Vergütung (Beteiligungsquote) kann unter Berücksichtigung von bedeutenden Kosten, die bei dem Unternehmen infolge der Softwareentwicklung entstanden sind, um 2 Prozent ermäßigt werden.

(4) Falls sich infolge der äußerst hohen Kosten die Vergütung (Beteiligung) gem § 15 und Abs 1-3 dieses Paragraphen 0 Prozent oder ein negativer Wert ergäbe, muß die Urhebervergütung 1 Prozent, wenigstens aber 500 Forint betragen.

Anmerkung zu §§ 15 und 16: Die Variante B der Entscheidung über die Vergütung gibt genauere Anhaltspunkte für das Unternehmen (eingeschlossen die Stellungnahme der Softwarekommission, die die Entscheidung vorbereitet). Aus den Subvarianten B1 und B2 sollte entsprechend gewählt werden, ob der Abschluß von Softwarenutzungsverträgen in den Tätigkeitsbereich des entsprechenden Unternehmens (Instituts) gehört oder nicht.

Das erste Element der Entscheidung über die Vergütung sind auch hier die Bruttoeinnahmen, wonach sich das Verhältnis der Vergütungsquote (§ 15 B1 bzw. B2) richtet.

(Es sollte hier noch bemerkt werden, daß die in der Betriebsordnung verwendete Degression nicht unbedingt notwendig ist und auch das Gesetz keine solche Bestimmung enthält, wonach nach der zweiten und weiteren Verwertung eine niedrigere Vergütung zustehen würde.)

Das zweite Element der Entscheidung über die Vergütung ist das Verhältnis der Kosten, die im Zusammenhang mit der Nutzung und Verwertung von Software entstehen, zu den Einnahmen des Unternehmens. Je größer diese Kosten sind, umso mehr kann die Urhebervergütung vermindert werden (§ 16 Abs 1 B1 bzw. B2).

Das dritte Element der Entscheidung über die Vergütung bezieht sich auf die Förderung des Exports, ermöglicht also eine Erhöhung der Vergütung (§ 16 Abs 2 B1 bzw. B2).

Wenn jedoch der Abschluß von Softwareverwertungsverträgen in den Tätigkeitsbereich des Unternehmens gehört (§ 16 Abs 3 B2), gibt es auch ein viertes Element: Falls die Kosten der Schaffung der Software im Verhältnis zu den erreichten Einkünften bedeutend sind, kann der Betrag der Vergütung auch vermindert werden. Die Vergütung kann auch in einem solchen Fall nicht niedriger als 1 Prozent sein und daher auch nicht null oder negativ werden (§ 16 Abs 4 B2).

Bei Datenverarbeitungsverträgen, die mit eigener Software realisiert werden, kann von den Einnahmen als Vergütungsbasis die übliche Nutzungsgebühr für die Rechenmaschinenbenutzung abgezogen werden.

Beispiele:

Beispiel I.

Eine Schuhfabrik verwertet in Österreich ihre als eigenes Produktionsleitungssystem entwickelte Software. Der Verkaufspreis ist 1 000 000 Forint.

1. Gem § 15 B1 wäre die Urhebervergütung 13% der Einnahmen des Unternehmens, dh 130 000 Forint.
2. Unmittelbare Kosten im Zusammenhang mit der Verwertung:

— Kommissionsprämie des Außenhandelsunternehmens: von den Einnahmen	2 Prozent
— Adaptationskosten: von den Einnahmen	4 Prozent
— Marketing, Verhandlungen, Vertragsschluß: aus den Einnahmen	5 Prozent
— Installierung: von den Einnahmen	5 Prozent
— Urhebervergütung (s. oben)	13 Prozent
Insgesamt von den Einnahmen:	29 Prozent

Demzufolge beträgt die Verringerung gem § 16 Abs 1 B1 5 Prozentpunkte.

3. Die Software wurde für konvertible Devisen verwertet. Gem § 16 Abs 2 B1 kann die Vergütung um 0-5 Prozentpunkte erhöht werden, im gegebenen Fall zB um 3 Prozentpunkte. Entsprechend beträgt die Vergütung (13- 5+ 3) 11 Prozent, absolut daher 110 000 Forint.

Beispiel II.

Ein rechentechnisches Unternehmen entwickelt und verkauft auf Grund sowjetischer Bestellung seinem sowjetischen Partner Software. Die Bruttoeinnahmen betragen 3 000 000 Forint.

1. Gem § 15 B2 wäre die Vergütung des Urhebers 7 Prozent der Einnahmen, dh 210 000 Forint.
2. Kosten im Zusammenhang mit der Verwertung:

— Kommissionsprämie des Außenhandelsunternehmens: von den Einnahmen	3 Prozent
— Kosten der Installierung: von den Einnahmen	7 Prozent
— Urhebervergütung (s. oben)	7 Prozent
Insgesamt von den Einnahmen:	16 Prozent

Demzufolge beträgt die Verringerung gem § 16 Abs 1 B2 3 Prozentpunkte.

3. Infolge der Verwertung (bei Export in ein sozialistisches Land) kann die Vergütung gem § 16 Abs 2 B2 um 0-2 Prozentpunkte erhöht werden, im gegebenen Fall zB um 1 Prozentpunkt.
4. Unmittelbar im Zusammenhang mit der Entwicklung:

— Rechenmaschinenkosten: von den Einnahmen	30 Prozent
— Wert der Arbeitszeit der Personen, die die Rechenarbeit ausführen: von den Einnahmen	10 Prozent
— Aufwand bezüglich des Vertragsschlusses: von den Einnahmen	1 Prozent
— Urhebervergütung (s. oben): aus den Einnahmen	7 Prozent
Insgesamt von den Einnahmen:	48 Prozent

Der Aufwand des Arbeitgebers von 48 Prozent wird als bedeutend eingestuft, so daß gem § 16 Abs 3 B2 die Verminderung 2 Prozentpunkte beträgt. Daher beträgt der Vergütungsanteil des Urhebers (7- 3+ 1- 2) 3 Prozent, absolut 90 000 Forint.

Beispiel III.

Ein rechentechnisches Unternehmen verwertet sein eigenes Programm und verrichtet für dritte Auftraggeber auf Grund eines Verwertungsvertrages Datenverarbeitungsarbeiten. Mit dem Pro-

gramm werden auf diese Weise pro Jahr 600 000 Forint Einnahmen erzielt.

1. Die Datenverarbeitungsleistung besteht nur teilweise aus der periodischen Verwertung der Software, teilweise auch aus der Nutzung des Computers. Die übliche Gebühr pro Stunde für die Benutzung des Computers kann von den Einnahmen als Basis der Urhebervergütung getrennt werden. Sie soll im gegebenen Fall 35 Prozent sein. Infolgedessen beträgt die Basis der Vergütung statt 600 000 Forint nur 390 000 Forint, der Anteil der Urhebervergütung 15 Prozent.
2. Kosten im Zusammenhang mit der Verwertung:

— Adaptationskosten: von den Einnahmen	5 Prozent
— unmittelbare Kosten der Vertragsvorbereitung: von den Einnahmen	5 Prozent
— Urhebervergütung (s. oben): von den Einnahmen	15 Prozent
Insgesamt von den Einnahmen:	25 Prozent

Infolgedessen beträgt die Verringerung gem § 16 Abs 1 B2 5 Prozentpunkte.
3. Die Entwicklungskosten können dann berücksichtigt werden, falls diese auf Grund eines anderen Vertrags oder einer anderen Verwertung noch nicht erstattet wurden. Vorausgesetzt, daß die Aufwandsproportionen dieselben wie im Beispiel II. sind, kann also auf Grund von § 16 Abs 3 B2 der Vergütungsanteil um weitere 2 Prozentpunkte verringert werden. So beträgt bei diesem Beispiel der Vergütungsanteil des Urhebers (15- 5- 2) 8 Prozent, absolut 31 200 Forint.

Beschluß über die Arbeitnehmerurhebervergütung

§ 17 Variante A: Über den Betrag der Urhebervergütung und als dessen Bedingung über die Frage, ob die konkrete Software einen individuell-originellen Charakter, dh ob sie ein Werk im Sinne des Urheberrechtes ist, — entscheidet auf Grund der Gesetze und dieser Betriebsordnung des XY Unternehmens; er teilt diesen Beschluß dem Arbeitnehmerurheber mit.

§ 17 Variante B: Über den Betrag der Urhebervergütung und als dessen Bedingung über die Frage, ob die konkrete Software einen individuell-originellen Charakter hat, entscheidet auf Grund der Gesetze und dieser Betriebsordnung der Direktor des Unternehmens, wobei er diesen Beschluß mit dem Arbeitnehmer in einem Vertrag festhält.

Anmerkung: Die Variante B nähert sich der Erfindervergütungsvertragspraxis an. Eine derartige Vertragspraxis schließt auch das Urheberrecht nicht aus. In solchen Fällen kann zB etwa folgender Vertrag formuliert werden:

Vertrag

über die Zahlung der Urhebervergütung, geschlossen zwischen einerseits Unternehmen als Arbeitgeber und andererseits als Arbeitnehmer:

1. Gegenstand des Vertrages ist die im Rahmen der Arbeitsverpflichtung geschaffene Software.
2. Urheber der vertragsgegenständlichen Software ist/sind sein/ibr Urheberanteil ist
3. Der/Die Urheber erklärt/erklären, daß bezüglich der vertragsgegenständlichen Software dritten Personen keine Rechte zustehen, die die Verwertung einschränken oder ausschließen würden.
4. Der Arbeitgeber zahlt für die Verwertung (Verkauf, Vermietung usw) der vertragsgegenständlichen Software aus den Einnahmen als Basis für die Urhebervergütung Prozent als Vergütung
 - in einer Pauschalsumme

- jährlich in einer Summe
 - pro Verwertung innerhalb von 15 Tagen ab Fälligkeit.
5. Dieser Vertrag untersteht dem UrbG (Ges Nr III von 1969) und den ZGB.

§ 18 Derjenige, der über die Softwarevergütung entscheidet, wird von einer Fachkommission unterstützt, die Gutachten und Entscheidungsempfehlungen ausarbeitet. Vorsitzender der Softwarekommission ist: Ständige Mitglieder sind: Die Kommission hält ihre Sitzungen nach Bedarf, jedoch wenigstens einmal pro ab; ihre Geschäftsordnung bestimmt sie selbst, zu der Stellungnahme über einzelne Themen ladet sie auch die Leiter der betroffenen Hauptabteilungen ein. Zur Bildung ihrer Stellungnahme kann sie auch betriebsangehörige Sachverständige in Anspruch nehmen, die ihre Gutachten entsprechend den Grundsätzen erstatten, die in §§ 3, 4, 14, 15, 16 dieser Betriebsordnung festgelegt sind.

§ 19 Für die Sicherung der Aufgaben im Zusammenhang mit Urhebervergütungen ist die Abteilung verantwortlich.

§ 20 (1) Das Verfahren zur Bestimmung der Urhebervergütung kann der Schöpfer der Software oder sein Vorgesetzter bei der Abteilung anregen, die dafür gem § 19 zuständig ist. Diese Anregung kann bei Abschluß der Softwareentwicklung oder Teilsoftwareentwicklung, bzw zur Zeit der Softwareverwertung in Form einer Anmeldung, die die Angaben gem Abs 3 dieses Paragraphen enthalten muß, erfolgen. Falls die Anmeldung vom Vorgesetzten angeregt wird, muß dieser den Urheber zur Mitteilung der Daten auffordern.

(2) Bei offensichtlich Urheberrechtsschutz genießenden Softwareschöpfungen wird die Entscheidung über die Urhebervergütung auch damit angeregt, daß die Abteilung, die dafür gem § 19 zuständig ist, die Urheber auf die Möglichkeit der Geltendmachung des Vergütungsanspruches aufmerksam macht. Falls die Anmeldung trotz dieser Aufforderung nicht erfolgt, geht das zu Lasten des Arbeitnehmerurhebers.

(3) Der Urhebervergütungsanspruch muß vom Softwareurheber — gleichgültig ob aus eigener Initiative oder auf Grund der Anregung des Unternehmens — mit folgenden Daten belegt werden:

- Personalien des Softwareurhebers/der Softwareurheber;
- im Falle von mehreren Urhebern, ihre gemeinsame Erklärung über ihren Urheberanteil (falls dieser nicht angegeben wird, so wird für alle ein gleicher Anteil vermutet);
- die Benennung des Softwarewerkes und eine kurze Beschreibung zur Identifizierbarkeit (Arbeitsnummer, Funktion, Angabe der Aufgabe, zu dessen Lösung die Software geeignet ist);
- die wichtigsten Charakteristika des Softwarewerkes (Programmiersprache, Umfang, Speicherkapazität, Lauf- bzw Antwortzeiten, beanspruchte Hardware/Software-Konfiguration und die verwendeten Quellen)
- Zeitpunkt der Ausarbeitung der Software;
- Erklärung des/der Urhebers/Urheber, daß er/sie das Werk im Rahmen seiner/ihrer Dienstverpflichtungen geschaffen hat/haben und damit bzw mit der Nutzung die Rechte Dritter nicht verletzt werden.

(4) Die sonstigen Angaben, die zur Beurteilung des Urhebervergütungsanspruches notwendig sind (ausführliche Software-dokumentation, Angaben der Verwertung), werden von der Abteilung, die dafür gem § 19 zuständig ist, eingeholt.

§ 21 Bei wiederholter Verwertung wird die Urhebervergütung bzw die Auszahlung dieser mit Einholung der früheren

und neueren Angaben (der Verwertung) von der Abteilung angeregt, die dafür gem § 19 zuständig ist.

Anmerkung: Die hier vorgeschlagene Regelung über die „Angaben, die die Software betreffen“, zeigt eine Abweichung von der Auffassung, daß alle Angaben und Urkunden der Arbeitgeber zu sichern hat, und nähert sich der anderen Auffassung, die die Sammlung sämtlicher Unterlagen (mit einer detaillierten Aufzählung) ausschließlich als Aufgabe des betroffenen Arbeitnehmers sieht. Die zweite Alternative ist wiederum ein Extrem, das zu mißbilligen ist, weil sich bei der Softwarevergütung — im Gegensatz zur Neuerungsvergütung — der Vergütungsanspruch und dessen Ausmaß überwiegend an eine objektive (beendete) Tatsache knüpft: die Verwertung. Die verwertete geistige Schöpfung mit der gesamten Dokumentation ist schon bei der Fertigstellung des Werkes in der Hand des Arbeitgebers, der daraufhin seine Maßnahmen setzen kann.

Andererseits ist es auch eine Tatsache, daß die Einheiten, die das Softwarewerk schaffen, und die dieses verwerten, innerhalb größerer Unternehmen (Institut) verstreut arbeiten und ihre Tätigkeit insbesondere von der über die Vergütung entscheidet, abge sondert ausüben. Deswegen kann einerseits aus der im Gesetz verankerten Vergütungspflicht, andererseits aus der dargestellten faktischen Lage die vorgeschlagene Regelung abgeleitet werden, daß die Mitwirkung, die Belegung mit Angaben — im Interesse der Entscheidung über die Urhebervergütung, der Bestimmung über den Vergütungsanspruch — in erster Linie die Aufgabe des Arbeitnehmerurhebers ist, aber eigentlich auch seiner vertraglichen Verpflichtung entspricht.

§ 22 Über den Urhebervergütungsanspruch entscheidet der zuständige Leiter des Unternehmens — ausgenommen § 23 —, erst nachdem der Gegenwert (oder die erste Auszahlung) auf Grund des Verwertungsvertrages eingeflossen ist. Die Entscheidungsfrist beträgt 4 Wochen ab Eingang des Gegenwertes oder der Anmeldung des Urhebers gem § 20 je nachdem, was später erfolgt ist.

§ 23 Das Verfahren zur Feststellung der Urhebervergütung kann das Unternehmen mit Aufforderung der Urheber zur Mitteilung von Angaben anregen; es kann auch schon bei Abschluß des Softwareentwicklungs- oder -verwertungsvertrages den Betrag der Vergütung festlegen, falls sich die Vertragspartei im Vertrag verpflichtet, die vertraglich festgelegte Urhebervergütung den Softwareurhebern direkt auszubezahlen.

§ 24 (1) Das Urheberhonorar des Arbeitnehmers muß 16 Tage nach der Entscheidung des Unternehmens, spätestens aber innerhalb von 45 Tagen ausbezahlt werden. Bei wiederholter Verwertung, bei der keine neue Entscheidung notwendig ist, muß das Urheberhonorar innerhalb von 14 Tagen nach Eingang der entsprechenden Einnahmen ausbezahlt werden. Die Auszahlungen erfolgen einmal pro Monat, möglichst am selben Tag wie die Lohnauszahlungen.

(2) Bei Vermietung oder bei einem Vertrag über temporäre Softwarenutzung — zB Vertrag über Datenverarbeitung — ist die Auszahlung der Vergütung einmal am Ende der Vertragsperiode fällig, wenigstens aber einmal pro Jahr.

(3) Die Entscheidung desjenigen, der für die Vergütung zuständig ist, und dessen schriftliche Unterlagen (Anmeldung, Gutachten usw) werden von der in § 19 genannten Abteilung archiviert. Diese Schriftstücke dürfen nicht vernichtet werden. Auf Grund der Schriftstücke führt diese Abteilung ein ausführliches Register, das auch die Angaben über die Verwertung (Zeitpunkt der Verwertung, Umfang der übertragenen Rechte, ihr örtlicher und zeitlicher Umfang, Name des Nutzers, Verwertungspreis usw) umfaßt.

§ 25 Der Beschluß über die Urhebervergütung wird von der in § 19 genannten Abteilung mit einer kurzen Beschreibung der Software am Anschlagbrett des Unternehmens gleichzeitig mit der Mitteilung des Beschlusses an die Urheber für 8 Tage ausgehändigt.

Anmerkung: Ziel dieser Bestimmung ist, daß die Zahl der Auszahlungen an unberechtigte Personen und dementsprechend die der Prozesse wegen der Urheberschaft vermindert werden soll.

Urhebervergütung von Arbeitnehmern bei gemeinsamen Werken

§ 26 Das Verhältnis der Anteile der einzelnen Phasen der Entstehung des Softwarewerkes (Fachmodell, Systemvorschlag, Systemplan usw) zueinander — falls die einzelnen Phasen von verschiedenen Personen bzw Gruppen geschaffen wurden — bestimmt das Unternehmen auf Grund von Empfehlungen des unmittelbaren Vorgesetzten der Softwareurheber.

Anmerkung: Falls jedoch alle betroffenen Urheber diesbezüglich eine gemeinsame Erklärung einreichen, so ist diese für das Unternehmen verbindlich.

Verschiedenes; Verfahrensvorschriften

§ 27 Nach einer Verwertung, aufgrund der dem Arbeitnehmer-Softwareurheber eine Prämie ausbezahlt wurde, deren Betrag sich nach den Einnahmen des Unternehmens richtet, steht dem Urheber auf Grund dieser Betriebsordnung keine Vergütung zu.

§ 28 (1) Bezüglich der Vergütung eigener Software oder der eines Familienangehörigen (§ 685 ZGB) darf niemand selbst entscheiden (Inkompatibilität). In einem solchen Fall wird vom Direktor des Unternehmens eine andere Person mit den entsprechenden Aufgaben betraut.

(2) Falls der Softwareurheber oder einer der Softwareurheber eine Person ist, die von der Aufsichtsbehörde ernannt (beauftragt) oder gewählt wurde, muß der Vorschlag über die Urhebervergütung für diese Person der Aufsichtsbehörde bzw dem berechtigten Gremium unterbreitet werden.

Anmerkung: Im Falle einer Genossenschaft entscheidet über die Urhebervergütung für Mitglieder des Vorstandes die nächste Generalversammlung der Genossenschaft.

§ 29 Die Urhebervergütung und der Anspruch darauf ist übertragbar und vererblich. Der Vergütungsanspruch verjährt innerhalb von 5 Jahren ab der Verwertung, die das Unternehmen getätigt hat.

§ 30 Falls die Einnahmen für die Softwareverwertung in Devisen eingeflossen sind, so sind bezüglich des Rückkaufes der Devisen durch die Urheber die entsprechenden Bestimmungen der Ungarischen Nationalbank maßgebend.

Anmerkung: Die zum Devisenrückkauf erforderliche Bestätigung wird von dem zuständigen Außenbandelsunternehmen ausgestellt, das den Außenbandelsvertrag geschlossen hat.

§ 31 Bei der Auszahlung der Urhebervergütung werden die Steuern (allgemeine Einkommensteuer) vom Unternehmen abgezogen und beim Steueramt eingezahlt.

§ 32 Die interne Revision des Unternehmens kontrolliert alle zwei Jahre die Einhaltung dieser Betriebsordnung und der zugrundeliegenden Gesetzesvorschriften.

§ 33 (1) Gegen den Beschluß über die Entscheidung über den Betrag der Vergütung kann derjenige Werk tätige, der einen Vergütungsanspruch geltend gemacht hat, bei der Gewerkschaftsorganisation des Unternehmens Beschwerde einlegen. Die Gewerkschaftsorganisation — als Interessenvertretungsorganisation — muß innerhalb von 30 Tagen Maßnahmen ergreifen; sie schlichtet oder unterbreitet eine Empfehlung dem Direktor des Unternehmens oder weist die Beschwerden auf Grund eigener Untersuchung zurück. Auf Grund der Empfehlung der Gewerkschaftsorganisation ist/sind der Direktor bzw die durch die Beschwerde betroffenen sonstigen Personen verpflichtet, innerhalb von 15 Tagen die Sache erneut zu untersuchen.

(2) Falls das in Abs 1 beschriebene Verfahren erfolglos bleibt, sind zur Entscheidung des Streites die Gerichte zuständig; die Softwareurheber können den Gerichtsweg jedoch auch ohne die Inanspruchnahme des in Abs 1 beschriebenen Schlichtungsverfahrens in Anspruch nehmen.

(3) Die Urheberansprüche/Miturheberansprüche, die von anderen Personen als dem Anmelder geltend gemacht werden, führen zur Aussetzung der Auszahlung der Urhebervergütung, sofern solche Ansprüche spätestens binnen 8 Tagen aufgrund der in § 25 beschriebenen Bekanntmachung beim Unternehmen angemeldet wurden (Beanstandung). Die Aussetzung wird aufgehoben, falls der Beanstander binnen weiteren 8 Tagen keinen Nachweis erbringt, daß er wegen Feststellung der Miturheberschaft bei Gericht eine Klage eingbracht hat.

§ 34 Diese Betriebsordnung tritt mit ihrer Unterzeichnung in Kraft und ist auch für anhängige Sachen anzuwenden. Die Betriebsordnung ist entsprechend der Umstände auch auf solche Fälle anwendbar, in denen vor ihrem Inkrafttreten, nicht aber mehr als vor 5 Jahren davor, Softwareansprüche angemeldet wurden.

Anmerkung: Die Ansprüche, die vor dem Inkrafttreten der Betriebsordnung geltend gemacht und nicht verjährt sind, muß der Direktor des Unternehmens bzw der zuständige Abteilungsleiter individuell behandeln — mit Berücksichtigung auch der inzwischen evtl ausbezahlten Prämien. Das Erlöschen des Arbeitsverhältnisses allein beeinträchtigt solche Ansprüche nicht.

Der Generaldirektor

Übersetzung und Kommentierung: Alexander Vida

Vergleiche ergänzend zu dieser Betriebsordnung den Beitrag von Vida, Software-Vergütung für Arbeitnehmer in Ungarn, S. 9 und das Urteil des Obersten Gerichts (Ungarn) — Vergütung für angestellte Software-Urheber, S. 15