

## Juristen als Software-Ingenieure?

Daß Juristen maßgebliche Vorgaben für das software engineering setzen, macht man sich nur selten klar. Im Falle von Windows beispielsweise war dies jedoch besonders ausgeprägt. Die amerikanische Rechtsprechung zur Nachahmung des „look and feel“ eines Programms ließ es Microsoft geraten erscheinen, sich schon bei der Entwicklung von Windows 1.0 mit Apple vergleichsweise zu einigen (was bekanntermaßen spätere gerichtliche Auseinandersetzungen nicht verhindern konnte). So hat sich also der Gestalter einer Software-Oberfläche erst juristisch sachkundig zu machen, bevor er sich an Bestehendem orientieren kann.

Wie so oft hat auch hier die juristische Intervention ein Doppelgesicht: Geschützt wird die gestalterische Leistung, behindert wird aber gleichzeitig das Entstehen eines Standards. Und wenn die Lösung, zu der man aus juristischen Gründen Abstand zu halten hat, ausgezeichnet gelungen ist, entsteht für den im gleichen Funktionsbereich Programmierenden der Zwang, zu Distanz garantierenden suboptimalen Lösungen. Die unter dieser Distanzierungsnotwendigkeit stehenden Programmierer von Windows 3.0 waren so betrachtet wahrlich in keiner beneidenswerten Lage.

Die Juristen werden wohl nicht aufhören, Software-Geschichte mitzuschreiben. Sie können es auch gar nicht, steht doch außer Frage, daß Software-Gestaltung stets (auch) einer juristischen Beurteilung zu unterliegen hat. Damit ist aber nicht festgelegt, wie weit man sich jeweils „einmischt“. Manches spricht dafür, daß beim „look and feel“ etwas mehr „seif restraint“ Platz greifen wird. Das Microsoft beunruhigende „look and feel“-Testkriterium hatte 1987 im Fall *Whelan v. Jaslow* gerichtliche Anerkennung gefunden. Ob davon abzurücken ist, wird nunmehr der U. S. Court of Appeals (Second Circuit) im Fall *Computer Associates International, Inc. v. Altai, Inc.* zu entscheiden haben. Die Vorinstanz hatte nämlich die rationes decidendi des bisherigen Leitfalles in toto verworfen. Der Richter folgte durchgehend dem von Randall Davis (MIT) erstatteten Gutachten, das an Programmen „text“ und „behavior“ unterschied. Der Quell- und der Object-Code seien der „Text“ bzw. die „statische Struktur“, während der Ablauf des Programms aus der Sicht des Benutzers „Verhalten“ und damit „dynamische Struktur“ sei. Vor dem Hintergrund dieser Distinktion wurde die seit *Whelan v. Jaslow* eingebürgerte Redeweise vom Schutz der „Struktur“ als zu ungenau eingestuft und die Konsequenz gezogen, daß das „Verhalten“ keinen Urheberrechtsschutz genießen könne. Der Grund liege in seiner Nähe zu „process“, „system“ und „method of operation“, die gleichfalls dem Urheberrechtsschutz entzogen seien. Sollte der U. S. Court of Appeals (Second Circuit) der Vorinstanz folgen, so würde dies Microsoft bei der weiteren Windows-Entwicklung freier stellen als bisher. Indessen dürfte man dort im Rahmen einer Gesamtbilanz einen solchen Rechtsprechungswandel wohl doch eher mit gemischten Gefühlen aufnehmen. Könnte doch dann jeder Oberflächengestalter im Verhältnis zu Microsoft das tun, was Microsoft im Verhältnis zu Apple gestattet wäre, nämlich beispielsweise sein Betriebssystem mit einer Windows-Oberfläche und Windows-Funktionalität zu versehen.

Während man also gespannt sein darf, wohin sich das „look and feel“-Recht entwickeln wird, sollten Juristen – gerade auch um für diese Rechtsfragen kompetent zu sein – selbst bei möglichst zahlreichen gehaltvollen Programmen einen „look and feel“-Test anstellen, und zwar im ganz wörtlichen Sinn: Den Bildschirm anschauen und das Erscheinungsbild bewußt erspüren. Auch wenn alle „look and feel“-Rechtsstreite endgültig der Vergangenheit angehören, wird dieser „look and feel“-Test seine Bedeutung behalten. Und vielleicht wird mancher Jurist darüber gar zu einem Software-Ingenieur, der diese Gestaltungskunst beherrscht? Leistungsfähige neue Programmwerkzeuge lassen die Hoffnung als nicht ganz unrealistisch erscheinen, daß Oberflächengestaltung in die Reichweite der Möglichkeiten erfahrener PC-Anwender gelangt, auch wenn diese keine spezialisierten Programmierer sind. Womit man wieder beim Windows-Thema angekommen wäre.

Saarbrücken-Gersweiler, 17. Februar 1992

  
(Maximilian Herberger)



„The parties have a long history of cooperation and trust and wish to maintain that mutually beneficial relationship. However, a dispute has arisen concerning the ownership of and possible copyright infringement as to certain visual displays generated by several Microsoft software products.

...  
For purposes of resolving this dispute ... Microsoft acknowledges that the visual displays in the above-listed Microsoft programs (Anm. d. Red.: u.a. Windows 1.0) are derivative works of the visual displays generated by Apple's Lisa and Macintosh graphic user interface programs.”

Aus dem Vergleich Apple/Microsoft vom 22. November 1985.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Der Text des Vergleichs, der nach Ziff. 7 A vertraulich zu behandeln ist, kann bei Comuserve in der LAWSIG (Law Special Interest Group) in der Bibliothek Computer/Tech-Law als Datei „APPLE-.DOC“ abgerufen werden.