

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	IX
Literaturverzeichnis	XI
Vorwort	1
Teil I Immaterialgüterrechtliche Probleme des 3D-Drucks	3
A. Einführung	5
I. Grundlagen des 3D-Drucks	5
1. Definition	5
2. Historische Entwicklung	5
II. Wirtschaftliche Bedeutung des 3D-Drucks	7
1. Industrielle Anwendung	7
2. Private Anwendung	8
3. Marktwachstum	9
III. Fertigungsprozess	9
1. Erstellung des 3D-Modells	10
2. Beschaffung des 3D-CAD-Modells	11
3. Fertigung des realen Objekts auf Basis des 3D-Modells	11
B. Einordnung des 3D-Drucks in den Gewerblichen Rechtsschutz	15
I. Privilegierung privaten Handelns	15
1. Private Handlungen zu nichtgewerblichen Zwecken	16
2. Private Handlungen im Kontext des 3D-Drucks	19
II. Technische Schutzrechte	20
1. Entstehung des Schutzes	20
2. Bedeutung der technischen Schutzrechte für den 3D-Druck	21

3.	Unmittelbare Verletzung des Patents oder Gebrauchsmusters	23
4.	Mittelbare Patentverletzung	29
5.	Ausblick und Lösungsmöglichkeiten	33
III.	Designrecht	38
1.	Entstehung des Schutzes	39
2.	Bedeutung des Designrechts für den 3D-Druck	42
3.	Voraussetzungen einer Designverletzung	43
4.	Verbreitung von 3D-Modellen als Verletzungshandlung	48
5.	Fazit und Ausblick	50
IV.	Markenrecht	52
1.	Entstehung des Schutzes	52
2.	Bedeutung des Markenrechts für den 3D-Druck	54
3.	Voraussetzungen einer Markenverletzung	55
4.	Fazit und Ausblick	62
C.	Urheberrechtliche Einordnung des 3D-Drucks	65
I.	Entstehung des Schutzes	65
II.	Urheberrechtsschutz für 3D-Modelle	67
1.	Werke der angewandten Kunst (§ 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG)	67
2.	Technische Darstellung (§ 2 Abs. 1 Nr. 7 UrhG)	68
3.	Computerprogramm (§ 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG)	69
4.	Lichtbildwerk (§ 2 Abs. 1 Nr. 5 UrhG)	70
III.	Relevanz für die Verbreitung von 3D-Modellen	71
1.	Urheberpersönlichkeitsrechte	71
2.	Verwertungsrechte	72
IV.	Schranken des Urheberrechts	75
D.	Haftung für Rechtsverletzungen	79
I.	Haftung von Internetportalen	79
1.	Eigenständiger Anbieter von 3D-Modellen	79
2.	Plattformbetreiber für Filesharing	80
II.	Haftung von Druckdienstleistern	82
	Zusammenfassung	85

Teil II	Die Reichweite des Erschöpfungsgrundsatzes bei digitalen Werken ...	87
A.	Einleitung	89
B.	Digitale Werke und ihre Vertriebsformen	91
I.	Musik	91
1.	Typen digitaler Musik	92
2.	Vertriebsformen	93
II.	Hörbücher	96
1.	Typen digitaler Hörbücher	96
2.	Vertriebsformen	98
III.	Filme	98
1.	Typen digitaler Filme	99
2.	Vertriebsformen	100
IV.	eBooks	101
1.	eBook Typen	101
2.	Vertriebsformen	103
C.	Anwendbarkeit der Computerprogramm-RL und/oder der InfoSoc-RL auf digitale Werke	105
I.	Grundsatz	105
II.	„Hybride“ Werke	107
III.	Zuordnung der digitalen Werke	108
1.	Musikstücke	108
2.	Hörbücher	109
3.	Filme	110
4.	eBooks	111
D.	Der Erschöpfungsgrundsatz bei digitalen Werken	113
I.	Erschöpfung nach der Computerprogramm-RL	113
II.	Erschöpfung nach der InfoSoc-RL	116
1.	Recht der öffentlichen Wiedergabe, Art. 3 InfoSoc-RL	117
2.	Verbreitungsrecht, Art. 4 InfoSoc-RL	121

E. Reichweite der Erschöpfung	147
I. Erstverkauf und Download	147
1. Erstverkauf	147
2. Download	148
II. Zweitverkauf	149
1. Weitergabe des Datenträgers	149
2. Digitale Übermittlung	150
3. Download vom Urheberrechtsinhaber	152
4. Nutzungshandlungen des Zweiterwerbers	152
F. Fazit	155