



# ERFASSUNG DER RECHTLICH RELEVANTEN ASPEKTE FÜR EINE DO-IT-YOURSELF- PLATTFORM AM BEISPIEL „MYOW – MAKE YOUR OWN WEARABLES“

## Zusammenfassung

Dieser Beitrag dient der Hilfestellung für die Erfassung und Berücksichtigung wichtiger juristischer Aspekte für eine DIY-wearable-Plattform am Beispiel des Forschungsprojektes „MYOW – Make your own wearables“. Dazu werden rechtlich relevante Themengebiete ausgewählt, kategorisiert und dokumentiert sowie deren Relevanz für das Projekt MYOW eingeschätzt. Die jeweiligen Rechtsgebiete werden thematisch entsprechend ihres Vorkommens in die Felder „Nutzen der Plattform“, „Kauf des wearables oder Baukastens“ oder „Partner und Mitarbeiter“ eingeordnet und ihre Herausforderungen dargestellt. Damit soll der Beitrag eine Grundlage für die Einschätzung rechtlicher Fragen darstellen und die Problematiken in diesem Zusammenhang aufzeigen.

## Inhaltsverzeichnis

Das Konzept einer Do-It-Yourself-wearable-Plattform.....	2
Kategorisierung und Bewertung relevanter Rechtsgebiete.....	2
Einordnung rechtlicher Themen in den MYOW-Prozess.....	3
Ausgewählte Inhalte der rechtlich relevanten Themen.....	4
Urheberrecht.....	4
Datenschutz.....	6
Gewerblicher Rechtsschutz.....	7
Vertragsgestaltung.....	8
Haftung.....	9
Hard- und Software.....	9
Fazit.....	10
Quellenverzeichnis.....	11

**21.12.2020**

Elena Ruppert

---

**AWS-Institut für digitale Produkte und Prozesse gGmbH**

Uni-Campus Nord | 66123 Saarbrücken | Germany

HRB Saarbrücken 101867

Geschäftsführung: Prof. Dr. Dr. h.c. mult. August-Wilhelm Scheer, Dr. Dirk Werth

[www.aws-institut.de](http://www.aws-institut.de)

August-Wilhelm  
Scheer Institut  
Digital Research

## Das Konzept einer Do-It-Yourself-wearable-Plattform

Der Trend, sich durch Do-It-Yourself (DIY)-Produkte von der Massenproduktion abzuheben oder Konsumgüter an persönliche Anforderungen anzupassen, lässt sich zunehmend auch auf smarte Textilien und Accessoires, oder auch smart wearables genannt, transferieren. Eine digitale Plattform bietet hierbei die Möglichkeit, einen systematischen Austausch zwischen Kunden und Herstellern sowie einen einheitlichen Ablauf von der Produktkonfiguration bis zur qualitätsgesicherten Auslieferung als DIY-Kit oder Prototyp zu schaffen. Hieran knüpft das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderte Projekt „MYOW – Make Your Own Wearables“ an, das darauf abzielt, Designer, Maker, Dienstleister und Hersteller durch ein Matchmaking-System zu vernetzen und die Nutzer bei der Erstellung ihrer personalisierten Produkte durch ein Assistenzsystem zu unterstützen. Der hohe Komplexitätsgrad von DIY-wearable-Projekten erfordert zudem unterschiedliche Kompetenzen, wie bspw. Design, Programmierkenntnisse oder Wissen im Bereich Elektrotechnik, und kann somit eine Hürde für Maker oder professionelle Anbieter darstellen.

Der Ablauf auf der DIY-wearable-Plattform MYOW, die dem vorliegenden Beitrag als Orientierung dient, beginnt aus Nutzersicht daher mit seiner Idee für ein individualisiertes wearable, die er auf der Webseite textuell und visuell konfigurieren kann. Das intelligente Assistenzsystem leitet ihn dabei durch den Konfigurationsprozess und trägt die verfügbaren Daten über den Nutzer selbst, seine Fähigkeiten, seine Idee und die zur Verfügung stehenden Bauteile zusammen und spricht daran angepasste Empfehlungen für die Zusammenstellung seines Produktes aus. Damit kann dieser ein zuvor ausgewähltes Kleidungsstück per Drag-and-Drop-Funktion durch die passenden elektronischen Komponenten ergänzen und sein individuelles wearable zusammenstellen. Zudem werden ihm Mitglieder der Community und bereits realisierte, ähnliche Projekte empfohlen, die bei der Umsetzung behilflich sein können. Am Ende dieses Prozesses steht der Bestellvorgang und die Auslieferung des erstellten wearables als DIY-Kit oder Prototyp.

Die Gestaltung einer DIY-wearable-Plattform erfordert aus Sicht eines Plattformbetreibers unter anderem ökonomische, technische sowie rechtliche Aspekte. Am aufgezeigten Beispiel MYOW sollen nachfolgend juristische Herausforderungen ermittelt werden, die zum einen unterschiedlichen Rechtsgebieten entstammen und zum anderen an einigen Prozessschnittstellen vorkommen.

## Kategorisierung und Bewertung relevanter Rechtsgebiete

Um einen Überblick über potentielle Rechtsfragen im Projekt MYOW zu erhalten und diese bewerten zu können, wurden zunächst die dabei stattfindenden Aktivitäten stark vereinfacht und zu den Feldern „Nutzen der Plattform“, „Kauf des wearables oder Baukastens“ sowie „Partner und Mitarbeiter der Plattform“ zusammengefasst. Anschließend wurden relevante juristische Aspekte eruiert und in diese Felder eingeordnet. Zur Veranschaulichung dient Abbildung 1.

Nutzen der Plattform	Kauf des wearables oder Baukastens	Partner und Mitarbeiter der Plattform
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Urheberrecht</li> <li>•Datenschutz</li> <li>•Gewerblicher Rechtsschutz</li> <li>•Vertragsgestaltung/AGB's</li> <li>•Haftung</li> <li>•Impressum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Hardware</li> <li>•Software</li> <li>•Wartung und Service</li> <li>•Schuldrecht</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Arbeitsrecht</li> <li>•(Lieferanten-)Verträge</li> </ul>

Abbildung 1: Kategorisierung relevanter Rechtsgebiete in MYOW

Die Kategorie „Nutzen der Plattform“, mitsamt den darin zugeordneten Rechtsgebieten, wird vorliegend mit der höchsten Priorität bewertet, da aus Projektsicht in MYOW die Konzeption der DIY-wearable-Plattform im Vordergrund steht. Der Prozess, den die Nutzer durchlaufen, wird im besten Fall durch den Kauf des wearables oder Baukastens abgeschlossen und richtet sich dabei unter anderem nach den allgemeinen schuldrechtlichen Grundsätzen. Bei der Ausstattung von Kleidung und Accessoires mit Kleinstcomputern und Sensoren ist allerdings auch die Klärung von Hard- und Softwarelizenzen essenziell, sodass dieses Feld aus juristischer Sicht ebenfalls enorme Beachtung finden muss. Der Punkt „Partner und Mitarbeiter“ wird als Thematik eines Forschungsprojekts als nicht relevant angesehen, muss jedoch für den konkreten Einzelfall in der Praxis bearbeitet werden. Daher wird das Arbeits- und Vertragsrecht in diesem Kontext nicht vorgestellt und weiter vertieft.

### Einordnung rechtlicher Themen in den MYOW-Prozess

Die Analyse des bereits erläuterten Ablaufs auf der MYOW-Plattform bringt zahlreiche rechtliche Fragestellungen hervor. Abbildung 2 versucht eine Auswahl wichtiger juristischer Aspekte aus Sicht eines Plattformbetreibers in den Prozess einzuordnen, der auf der MYOW-Plattform aus Kundenperspektive stattfindet.

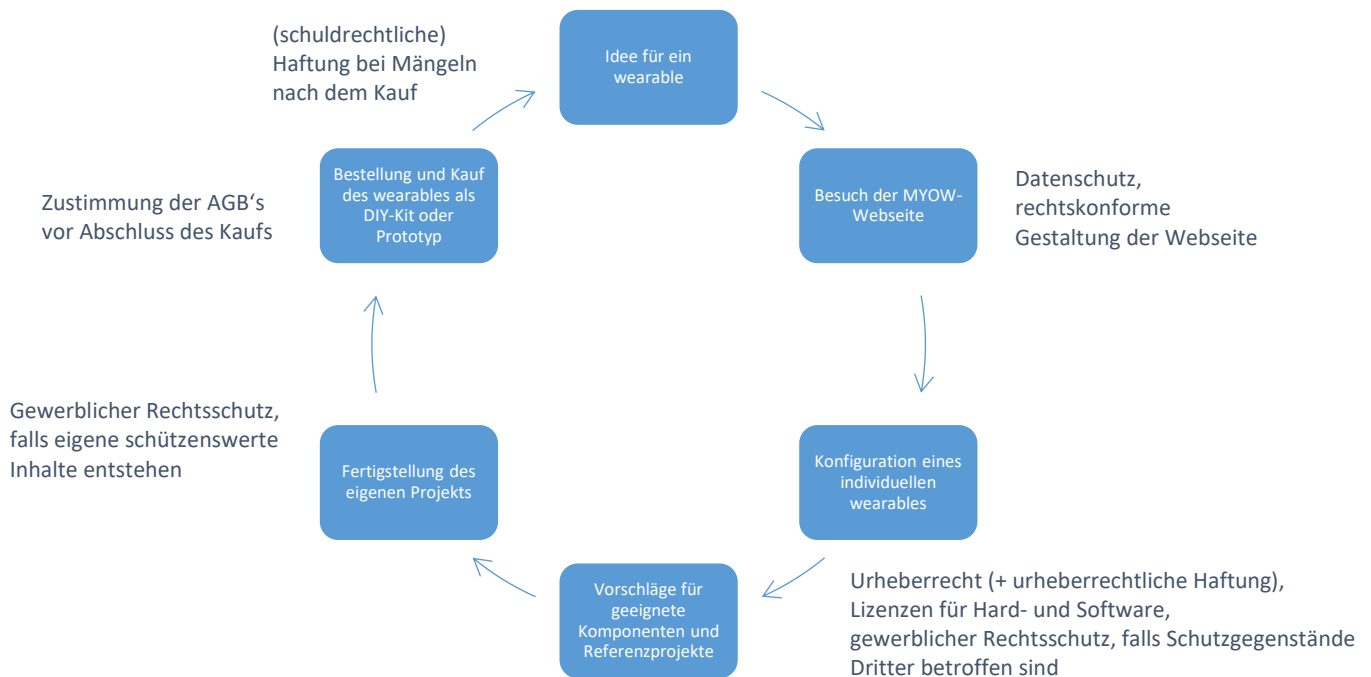


Abbildung 2: Einordnung ausgewählter juristischer Aspekte in den MYOW-Prozess

Es folgt nun eine Zusammenfassung der Rechtsgebiete, die nach unserer Ansicht im Zusammenhang mit der digitalen Plattform MYOW besondere Herausforderungen darstellen können.

## Ausgewählte Inhalte der rechtlich relevanten Themen

### Urheberrecht

Für die Betrachtung des Urheberrechts wird zunächst eine Studie über das Urheberrecht und Innovationen in digitalen Märkten im Auftrag des Bundesministeriums der Justiz und für Verbraucherschutz herangezogen. Die Studie analysierte 40 Startup Unternehmen mit internetbasierten Geschäftsmodellen hinsichtlich technischer, ökonomischer sowie juristischer Aspekte mit dem Ziel, potentielle zukünftige Fragen und Problemstellungen im Bereich der Verflechtung von Urheberrecht und digitalen Märkten herauszustellen. Die nachfolgend eingerückten Textbausteine skizzieren Inhalte der Studie von Harhoff et al., 2016:

- ➔ Die urheberrechtliche Gesamtbetrachtung zeigte, dass Start-ups, die in ihrem Geschäftsmodell Inhalte einbeziehen möchten, an denen Dritte die Rechte haben, häufig Markteintrittsbarrieren entgegenstehen. Es gibt Schwierigkeiten, die Inhaber von Rechten zu identifizieren, es fallen hohe Transaktionskosten an und es mangelt an Bereitschaft seitens der Rechtsinhaber, die Rechte einzuräumen. Außerdem ist durchaus möglich, dass diese ihrerseits ebenfalls eine Werkverwertung betreiben (Harhoff et al., 2016).
- ➔ Bei Startups, deren Geschäftsmodelle auf Inhalten von Nutzern beruhen, können die Rechte Dritter betroffen sein. Die erforderliche Einzelfallprüfung wird oft nicht

durchgeführt, sodass eine vertragliche Absicherung zu den Inhaltslieferanten angestrebt wird. Es bestehen hohe Haftungsrisiken (Harhoff et al., 2016).

- ➔ Bei user-generated Content werden den Anbietern für ihr Geschäftsmodell zwar eher Rechte an den Inhalten eingeräumt und die benötigten Web-Technologien stellen kein Hindernis für den Markteintritt dar, jedoch sind zwei andere Probleme zu erkennen: Die Endnutzer sind häufig nicht bereit, Geld dafür zu bezahlen und es bestehen enorme Unsicherheiten in Bezug auf die Verletzung von Rechten Dritter sowie hinsichtlich der Frage, wie sich das Unternehmen gegen Risiken absichern kann. Daraus resultiert das Erfordernis einer genauen rechtlichen Analyse in Bezug auf potentielle Urheberrechtsverletzungen, das geistige Eigentum und das Datenschutzrecht, um die Haftungsrisiken zu beschränken. Außerdem muss eine Ausarbeitung von Finanzierungsmodellen stattfinden, die für die Nutzer günstig bzw. kostenfrei sind. Andernfalls sollte der angebotene Inhalt professionell sein (Harhoff et al., 2016).
- ➔ Um Konflikte mit dem Urheberrecht zu vermeiden, ist ein Handeln im Auftrag des Rechteinhabers notwendig, also seine Einwilligung. Dadurch ist allerdings keine Rechteverletzung Dritter durch den Auftraggeber ausgeschlossen, weshalb eine Prüfung der Inhalte Dritter, technische Schutzmaßnahmen sowie eine vertragliche Absicherung durch die allgemeinen Geschäftsbedingungen empfehlenswert sind. Viele der in der Studie befragten Startups lassen sich keine Rechte einräumen und stellen bestimmten Kundengruppen z.B. nur Speicherkapazitäten zur Verfügung, um einen direkten Austausch zwischen Kunden und unabhängigen Nutzern des Geschäftsmodells zu ermöglichen. Insgesamt lässt sich aber festhalten, dass die Einräumung von Rechten empfehlenswert ist. Diese ist unproblematisch, wenn die Inhalte von professionellen Anbietern eigens für das Unternehmen generiert und ihm lizenziert werden. Ob es sich dabei um ausschließliche oder einfache Lizenzen handelt, ist irrelevant. Wichtig ist nur, dass die Nutzungshandlungen der Unternehmen durch den Vertrag mit den Rechteinhabern übereinstimmt (Harhoff et al., 2016).

Im Zusammenhang mit dem Urheberrecht ist zudem die im Jahr 2019 erfolgte Urheberrechtsreform zu nennen, die insbesondere die Haftungsbegrenzung von Plattformen reformierte. Die E-Commerce-Richtlinie (RL/2000/31/EG) wurde dabei durch die neue Richtlinie über das Urheberrecht und die verwandten Schutzrechte im Binnenmarkt (RL (EU) 2019/790) = DSM-RL abgelöst. Innerhalb dieser wurden neue Regelungen für die Haftung von Plattformbetreibern festgehalten. Die Nutzung geschützter Inhalte durch Diensteanbieter für das Teilen von Online-Inhalten wird in Art. 17 DSM-RL geregelt und stark diskutiert. Das Ziel ist die Stärkung der Position der Rechteinhaber gegenüber digitalen Plattformen, die Nutzern ermöglichen, urheberrechtlich geschützte Werke hochzuladen (Hofmann, 2019).

Ein „Diensteanbieter für das Teilen von Online-Inhalten“ muss nach Art. 2 Nr. 6 DSM-RL jedoch als einen Hauptzweck verfolgen, eine große Menge an von seinen Nutzern hochgeladenen, urheberrechtlich geschützten Werken oder anderen Schutzgegenständen zu speichern und der Öffentlichkeit Zugang hierzu zu verschaffen. Er muss diese Inhalte organisieren und zum

Zwecke der Gewinnerzielung bewerben. Damit sind insbesondere große Plattformen adressiert, *„die auf dem Markt für Online-Inhalte eine wichtige Rolle spielen, indem sie mit anderen Online-Inhaltediensten, wie Audio- und Video-Streamingdiensten, um dieselben Zielgruppen konkurrieren“* (Erwägungsgrund 62 DSM-RL). Nicht gemeint sind gemäß Art. 2 Nr. 6 DSM-RL *„etwa nicht gewinnorientierte Online-Enzyklopädien, nicht gewinnorientierte bildungsbezogene und wissenschaftliche Repositorien, Entwicklungs- und Weitergabepattformen für quelloffene Software, Anbieter elektronischer Kommunikationsdienste im Sinne der Richtlinie (EU) 2018/1972, Online-Marktplätze, zwischen Unternehmen erbrachte Cloud-Dienste sowie Cloud-Dienste, die ihren Nutzern das Hochladen von Inhalten für den Eigengebrauch ermöglichen“*. Verfolgt ein Dienst also einen anderen Zweck als den oben genannten Hauptzweck des Erwägungsgrundes 62 DSM-RL, nämlich den Nutzern das Hochladen und Weiterleiten zahlreicher urheberrechtlich geschützter Inhalte zu ermöglichen, um daraus Gewinne zu ziehen, fällt er aus dieser Definition heraus. Dazu zählen auch digitale Marktplätze, wie eBay, deren Hauptzweck der Online-Einzelhandel darstellt. Nach Erwägungsgrund 62 sollen Diensteanbieter, die sich an Urheberrechtsverletzungen beteiligen oder sie erleichtern, keine Haftungsfreistellung erhalten (Hofmann, 2019).

Die Haftungsprivilegierung von Plattformen erfordert gemäß Art. 17 DSM-RL drei Voraussetzungen:

1. Erlaubnis des Rechteinhabers, um geschützte Werke öffentlich zugänglich machen zu dürfen, z.B. durch Lizenzvereinbarungen
2. Sicherstellung der Nichtverfügbarkeit urheberrechtswidrig hochgeladener Inhalte
3. Unverzögliches Handeln nach Hinweis auf rechtswidrige Inhalte

Es ist zu klären, welche genauen Hauptzwecke eine DIY-wearable-Plattform verfolgen würde und ob diese in den Schutzbereich des Art. 17 DSM-RL fallen. Handelt es sich lediglich um einen Online-Einzelhandel oder Online-Marktplatz oder bereichert sich die Plattform nicht an möglichen Urheberrechtsverletzungen, träfen die verschärften Haftungsregelungen womöglich nicht zu.

## Datenschutz

Aspekte des Datenschutzes müssen von Webseitenbetreibern unbedingt beachtet werden.<sup>1</sup> Sie spielen prozessübergreifend von der Registrierung bis zur Lieferung eines wearables/Baukastens eine überaus wichtige Rolle und dürfen nicht missachtet werden, da sonst hohe Bußgelder, Schadensersatzforderungen und Haftstrafen drohen könnten. Für die Registrierung und Nutzung der Webseite und auch überall sonst, wo personenbezogene Daten verarbeitet werden, ist der Datenschutz hochrelevant für das Projekt MYOW oder andere DIY-wearable-Plattformen.

Die Erhebung, Speicherung oder Verwendung von personenbezogenen Daten darf nicht ohne eine Rechtsgrundlage erfolgen und es dürfen nur wirklich benötigte, für konkrete Zwecke festgelegte Daten verarbeitet werden. Empfehlungen für Webseitenbetreiber liegen in einer

---

<sup>1</sup> Eine umfangreiche Checkliste für die wesentlichen Anforderungen an die Gestaltung von Webseiten (nach Grundsätzen der DS-GVO) findet sich z.B. in Conrad & Hausen (2019, Rn. 300).

DSGVO-konformen Datenschutzerklärung, der Bestimmung eines Datenschutzbeauftragten und der Verschlüsselung ihrer Webseiten mit einem SSL-Zertifikat. Um Cookies zu verwenden, ist die Einholung einer Einwilligung notwendig, die Kontaktformulare einer Webseite sind zudem hinsichtlich benötigter Angaben zu überprüfen. IP-Adressen sollten im Rahmen des Trackings anonymisiert werden bzw. sollte dem Nutzer eine „Opt-out-Option“ unterbreitet werden (BeDien, 2019).

### Gewerblicher Rechtsschutz

Um einen Überblick über den gewerblichen Rechtsschutz zu erhalten, dient Abbildung 3, die leicht abgewandelt einen Überblick zum gewerblichen Rechtsschutz aus der Informationsbroschüre zum Patentschutz des deutschen Patent- und Markenamts (2017) darstellt.

	Patente	Gebrauchsmuster	Marken	Eingetragene Designs	Topografieschutzrechte
Schutzgegenstand	Technische Erfindungen	Technische Erfindungen (außer Verfahren)	Marken für Waren und Dienstleistungen	Gestaltung von Flächen oder dreidimensionalen Gegenständen	Dreidimensionale Strukturen oder dreidimensionale mikroelektronischer Halbleiterezzeugnisse
Erfordernisse	Neu; über den Stand der Technik hinausgehende erfinderische Tätigkeit; gewerblich anwendbar; ausführbar	Neu, sich nicht aus dem Stand der Technik ergebend – erfinderischer Schritt; gewerblich anwendbar; ausführbar	Grafisch darstellbar; keine reine Beschreibung der Dienstleistung oder Ware; Unterscheidungskraft	Neu, zwei- oder dreidimensionale Erscheinungsform des Erzeugnisses; Eigenart	Eigenart (keine bloße Nachbildung einer anderen Topografie)
Beginn des Schutzes	Rückwirkend mit der Veröffentlichung der Erfindung im Patentblatt	Mit der Eintragung in das jeweilige Register	Mit der Eintragung in das jeweilige Register	Mit der Eintragung in das jeweilige Register	Abhängig davon, ob die Topografie bereits geschäftlich verwendet wurde
Maximale Laufzeit	20 Jahre	10 Jahre	Unbegrenzt verlängerbar (alle 10 Jahre)	25 Jahre	10 Jahre

Abbildung 3: Überblick gewerblicher Rechtsschutz (angelehnt an: Deutsches Patent- und Markenamt, 2017, S. 13)

Ergänzend dazu liegt folgende Einschätzung der Relevanz der jeweiligen Thematik für eine DIY-wearable-Plattform am Beispiel MYOW vor:

- Das Designrecht ist von hoher Relevanz, falls durch die Maker, Designer oder auch die Plattform selbst neue Designs für wearables erschaffen werden. Gemäß § 1 Nr. 1 DesignG „ist ein **Design** die zweidimensionale oder dreidimensionale Erscheinungsform eines ganzen Erzeugnisses oder eines Teils davon, die sich insbesondere aus den Merkmalen der Linien, Konturen, Farben, der Gestalt, der Oberflächenstruktur oder der Werkstoffe selbst oder seiner Verzierung ergibt“ Gemäß § 1 NR. 2 DesignG „ist ein **Erzeugnis** jeder industrieller oder handwerkliche Gegenstand, einschließlich Verpackung, Ausstattung, grafischer Symbole und typografischer Schriftzeichen sowie von Einzelteilen, die zu einem komplexen Erzeugnis zusammengebaut werden sollen; ein Computerprogramm gilt nicht als Erzeugnis“. Entsteht also innerhalb des Herstellungsprozesses in MYOW (oder anderen DIY-wearable-Plattformen) neue Form- und Farbgebungen für wearables, könnten daraus Schutzrechte abgeleitet werden.
- Es könnten durch die Aktivitäten auf einer solchen Plattform zudem neue Marken entstehen. Das Markenrecht spielt zudem eine Rolle, da bereits eingetragene Marken, wie Arduino, beachtet werden müssen. Arduino spielt eine wichtige Rolle für DIY-



Baukastensysteme von smart wearables, da es sich um Open Source Hard- und Software handelt. Die Relevanz des Markenrechts wird aus diesen Gründen als mittelhoch eingeschätzt.

- Das Patentrecht bezieht sich stark auf die technischen Aspekte von Erzeugnissen und Verfahren und ist dann relevant, wenn durch den Prozess auf der Plattform technische Erfindungen entstehen oder bereits geschützte Inhalte berücksichtigt werden müssen, damit keine Rechtsverletzung vorliegt. Eine solche Rechtsverletzung liegt jedenfalls nicht vor, sofern kein gewerblicher Zweck, gem. § 11 Nr. 1 PatG verfolgt wird. Das bedeutet also für einen Maker, der für seinen privaten Gebrauch ein Patent ohne gewerblichen Zweck nutzt, dass er keine rechtswidrige Handlung begeht. Die Wirkung, verbotene sowie erlaubte Handlungen und Beschränkungen sind in den §§ 9-13 PatG geregelt. Bei einem Verstoß dieser Vorschriften drohen Schadens- und Unterlassungsansprüche nach § 139 PatG. Das Gebrauchsmuster ist eine Alternative zum Patent, schützt jedoch nur technische Erfindungen und keine Verfahren. Es kann im Gegensatz zum Patent ohne vorherige Prüfung der Voraussetzungen ins Register eingetragen werden. Diese werden nur geprüft bei Antrag auf Löschung von einem Dritten, sodass sich seine Beständigkeit erst im Lösungsverfahren zeigt. Das Gebrauchsmuster ist schneller sowie kostengünstiger als das Patent.

### Vertragsgestaltung

Nach Busch (2018) gibt es bei Transaktionen auf Plattformmärkten drei Verträge, die miteinander in Verbindung stehen:

1. Vertrag zwischen Plattformbetreiber und Anbieter
2. Vertrag zwischen Plattformbetreiber und Kunden
3. Vertrag zwischen Anbieter und Kunden

Bisher gibt es im deutschen sowie europäischen Verbraucherrecht kaum spezifische Regelungen für die Konfliktbewältigung bei Plattformgeschäften, daher greift das nationale Vertragsrecht ein, was bei internationalen Sachverhalten zu Schwierigkeiten führen kann. In Deutschland werden die allgemeinen vertragsrechtlichen Vorschriften angewandt. Dazu gehört der Grundsatz der Vertragsfreiheit, der eine freie Wahl des Vertragspartners gestattet. Dadurch beschränken sich Plattformbetreiber grds. auf die Vermittlerrolle zwischen Anbieter und Kunden und können die Haftung für Leistungsstörungen ausschließen. Ob die Plattform selbst Vertragspartner eines Kauf-, Dienst- oder Werkvertrags ist, ist abhängig vom objektiven Empfängerhorizont gemäß §§ 133, 157 BGB, also wie ein objektiver Dritter eine Willenserklärung aus Sicht des Empfängers verstehen würde (Busch, 2018).

Ebenfalls zu beachten sind bei der Vertragsgestaltung die allgemeinen Geschäftsbedingungen. Dabei handelt es sich um vorformulierte Vertragsinhalte, die nach den §§ 305-310 BGB zu gestalten sind. Um einen angemessenen Verbraucherschutz zu gewährleisten und die Individualität sowie Komplexität einzelner Geschäftsmodelle zu beachten, sollten die AGB's in Absprache mit einem Anwalt erstellt werden.

## Haftung

Neben den Neuerungen der Haftungsregelungen im Urheberrecht stellt das schwierige Dreiecksverhältnis zwischen Plattform, Anbieter/Rechteinhaber und Nutzer/Verbraucher eine Herausforderung für das Haftungsrecht dar. Plattformbetreiber schließen in ihren AGB normalerweise die Schadenshaftung aus, die Verbraucher bei den von ihnen vermittelten Diensten erleiden können. Aus Sicht des deutschen Vertragsrechts könnte sich eine Anknüpfung an die Haftung des Plattformbetreibers aus § 311 Abs. 3 BGB oder aus den Schutzpflichten aus dem Plattformnutzungsvertrag gemäß § 241 Abs. 2 BGB ergeben (Busch, 2018).

Im Impressum von Webseiten befinden sich häufig Hinweise zur Haftung fremder Inhalte, welche gesetzlich nicht vorgeschrieben und nicht gerichtlich einheitlich entschieden sind. Grundsätzlich entsteht durch das Verlinken eines unrechtmäßigen Inhalts eine eigene Haftung. Jedoch haften Webseitenbetreiber nach Ansicht der Rechtsprechung erst ab Kenntnis des rechtswidrigen Inhalts (Conrad und Hausen, 2019). Um das Risiko einer Haftung zu vermindern könnte der Webseitenbetreiber

1. fremde Inhalte bei erstmaliger Verlinkung auf zivilrechtliche und strafrechtliche Unbedenklichkeit prüfen  
und
2. die Verlinkung überprüfen und entsprechend entfernen, wenn Hinweise auf rechtswidrige Inhalte vorliegen (Conrad und Hausen, 2019).

## Hard- und Software

Der Erwerb eines wearables kann sich aufgrund der Verbindung von Hard- und Softwarekomponenten komplex gestalten und je nach individueller Fallbetrachtung Besonderheiten aufweisen. Zur Vernetzung von wearables mit der Umwelt bzw. ihrem Träger ist eine embedded software beinhaltet. Daneben benötigen die Erwerber eine sog. application software zur Steuerung und für die Funktionalität des Geräts. Die embedded software dient als Bindeglied zwischen Hardware und Applikationssoftware und wird mit dem Gerät geliefert. Die Applikationssoftware kann von dem Anbieter des wearables selbst oder von Drittanbietern, z.B. über Apps, zur Verfügung gestellt werden (Eggen & Stengel, 2018).

Je nach Produktart kann sich die vertragsrechtliche Grundlage unterscheiden. Üblicherweise untersteht der Erwerb von wearables dem Kaufvertragsrecht. Darin ist auch die embedded software inkludiert. Bei der Einigung auf die Herstellung von wearables mit besonderen Eigenschaften hingegen wird neben der Übereignung auch die individuelle Herstellung vereinbart, sodass der Vertrag als Werkvertrag zu qualifizieren ist. Auch bei der lediglichen Einräumung von Nutzungsrechten an einem wearable liegt kein Kaufvertrag, sondern eine temporäre Gebrauchsüberlassung vor (Eggen und Stengel 2018).

Die Überlassung der Applikationssoftware zur Steuerung und Kontrolle des wearables ist mit dem Geräteverkäufer oder einem Dritten zu vereinbaren und kann unterschiedliche Ausprägungen haben. Die application software kann beim Geräteverkäufer selbst erworben werden mittels Erwerbsvertrags. Ist diese als Standardsoftware zu klassifizieren und wird dem Erwerber dauerhaft überlassen, ist sie Bestandteil des Kaufgegenstandes und der zustandegekommene Vertrag ist als Kaufvertrag einzustufen. Bei der individualisierten

Herstellung hingegen handelt es sich um Werkvertragsrecht. Wird die application software von einem Dritten bezogen, schließen diese Parteien einen vom Geräteverkäufer unabhängigen Vertrag. Die Überlassung der Software kann unterschiedlich gestaltet sein: entgeltlich oder unentgeltlich, auf Dauer oder auf Zeit. Je nach Gestaltung, sind unterschiedliche Rechtsnormen heranzuziehen (Eggen und Stengel 2018).

Eine wirtschaftlich bedeutsame Form der Verbreitung von Software ist die sogenannte Open-Source-Software. Ihre Verbreitung ist an die Einhaltung bestimmter Bedingungen geknüpft, wie bspw. bei Lizenzen mit Copyleft-Effekt an die Offenlegung des Quellcodes. Die GNU General Public License (GPL) ist eine der bekanntesten. Version 2 und 3 der GPL erlauben die freie Vervielfältigung von Computerprogrammen sowie deren Source- und Objektcode. Das gilt auch für jegliche Bearbeitungen der Computerprogramme und nur für den Fall, dass bei deren Vermarktung kein Gewinn erzielt wird. Hierbei darf nur eine Kostendeckung stattfinden. Dem Lizenznehmer werden also Vervielfältigungs-, Verbreitungs- und Bearbeitungsrecht eingeräumt, jedoch bedeuten sie keinen Verzicht des Urhebers auf seine Rechte (Grützmaker, 2019).

Die Verwendung von Bestandteilen eines Open Source Codes sowie dem gemeinsamen Vertrieb von Open-Source-Software mit proprietärer Software ist in der Praxis besonders verbreitet. So vertreiben Anbieter herkömmlicher Software z.B. Open Source-Produkte mit einem zusätzlichen Element, für das eine Lizenzgebühr erhoben wird. Dabei beinhalten die verschiedenen Lizenzmodelle unterschiedliche Regelungen. Sofern alle Komponenten gemeinsam unter die GPL gestellt werden müssen, muss der Quellcode offengelegt sowie jedermann eine Lizenz eingeräumt werden. Man spricht hierbei vom sogenannten „viralen Effekt“ (Wiebe, 2019).

Die Geräte sowie die eingesetzte Software müssen zudem gewartet werden. Die Wartung kann mit dem Lieferant der Hard- oder Software selbst oder einem Dritten vereinbart werden. Dies ist anhand von vertraglichen Vereinbarungen zu bestimmen (Eggen und Stengel 2018).

## Fazit

Vorliegend wurden am Beispiel MYOW wichtige Rechtsfragen für eine DIY-wearable-Plattform abgeleitet und stark vereinfacht vorgestellt sowie bewertet. Für die Betrachtung einer DIY-wearable-Plattform kann festgehalten werden, dass insbesondere das Urheberrecht, der Datenschutz, die Haftung sowie Themen um Hard- und Software als hochrelevant eingeschätzt werden. Beim Urheberrecht können eventuelle Herausforderungen z.B. durch den user-generated content auf der Plattform entstehen. Ebenfalls zu beachten ist die Verarbeitung von personenbezogenen Daten bei der Nutzung der Plattform, bei der es einige relevante Aspekte, wie z.B. eine korrekte Datenschutzerklärung sowie die rechtskonforme Gestaltung der Webseite und Sicherheitsmaßnahmen für die Nutzer zu beachten gilt, um nicht eventuellen Strafen, Bußgeldern oder Schadensersatzklagen zu unterliegen. Auch haftungsrechtliche Fragen müssen vom Webseitenbetreiber im Vorfeld unbedingt berücksichtigt werden. Beim (Ver-) Kauf von wearables oder Baukästen ist zudem die Klärung

der zugrundeliegenden vertraglichen Aspekte und der geeigneten Lizenzen für Hard- und Software notwendig. Auch der gewerbliche Rechtsschutz wurde näher beleuchtet und in einigen Punkten als wichtig angesehen, sofern schützenswerte Inhalte entstehen oder genutzt werden.

Bei der Entwicklung und der Umsetzung einer solchen Plattform sollten die aufgezeigten rechtlichen Bereiche unbedingt beachtet werden und in Absprache mit einem Juristen ausgearbeitet sowie an das jeweilige konkrete Geschäftsmodell angepasst werden. Die in diesem Beitrag behandelten und ausgewählten Inhalte sollen einen Überblick über mögliche Schwierigkeiten schaffen.

## Quellenverzeichnis

- BeDien. (2019). *Datenschutz und die DSGVO*. Abgerufen am 07.12.2020 von <https://www.bedien.org/datenschutz-und-die-dsgvo>
- Busch, C. (2018). Verbraucherschutz in der Plattformökonomie. WISO Diskurs. Friedrich-Ebert-Stiftung (Hrsg.) <https://library.fes.de/pdf-files/wiso/14618.pdf>.
- Conrad, I. & Hausen, D. (2019). Checkliste: Wesentliche Anforderungen an die Gestaltung von Websites (va nach DS-GVO). In Auer-Reinsdorff, A. & Conrad, I. (Hrsg.), *Handbuch IT- und Datenschutzrecht* (3. Auflage, § 36 Datenschutz im Internet, Rn. 300). München: C.H. Beck.
- Deutsches Patent- und Markenamt. (2017). Patente. Eine Informationsbroschüre zum Patentschutz. München. [https://www.dpma.de/docs/dpma/veroeffentlichungen/2/bro\\_patente\\_dt.pdf](https://www.dpma.de/docs/dpma/veroeffentlichungen/2/bro_patente_dt.pdf).
- EGGEN, M. & STENDEL, C. (19.11.2018). Wearables– Eine vertragsrechtliche Betrachtung. *Jusletter 2018*.
- Grütmacher, M. (2019). Open-Source-Software. In Wandtke, A. & Bullinger, W. (Hrsg.), *Praxiskommentar Urheberrecht* (5. Auflage, UrhG § 69c Zustimmungspflichtige Handlungen, Rn. 107-119). München: C.H. Beck.
- Harhoff, D., Hilty, R. M., Bechthold, L. A., Jablonka, C., Nothelfer, S. & Sayer, A. (2016): *Urheberrecht und Innovation in digitalen Märkten*. Studie im Auftrag des Bundesministeriums der Justiz und für Verbraucherschutz. Max-Planck-Institut für Innovation und Wettbewerb.
- Hofmann, F. (2019). Die Plattformverantwortlichkeit nach dem neuen europäischen Urheberrecht – »Much Ado About Nothing«?. *ZUM 2019*, 617-627.
- Wiebe, A. (2019). Vertrieb mit proprietärer Software. In Spindler & Schuster (Hrsg.), *Recht der elektronischen Medien Kommentar* (4. Auflage, UrhG § 69c Zustimmungspflichtige Handlungen, Rn. 55-59). München: C.H. Beck.