



Reverse Engineering

Reverse Engineering bezeichnet die Nachkonstruktion eines bereits bestehenden Produktes und ist mit über 70 Prozent die häufigste Ursache von Plagiaten.

Definition

Der Begriff „Reverse Engineering“ (engl. Für „Umgekehrtes Entwickeln“, „Rekonstruieren“) stammt ursprünglich aus dem Maschinenbau und wurde zusätzlich in die Terminologie der Informationstechnik (Software Engineering) übernommen. Bei gegenständlichen Produkten bedeutet Reverse Engineering die Zerlegung in ihre einzelnen Bestandteile, deren genaue Vermessung, die Bestimmung der verwendeten Materialien und die Analyse ihres Zusammenwirkens. Das Primärziel des Reverse Engineering ist das in einem Produkt enthaltene Know-How bzw. technische Wissen aufzudecken, etwa um konkurrenzfähig zu bleiben und Differenzierungsmöglichkeiten zu entwickeln. Werden fremde Produkte nach der Analyse unberechtigterweise nachkonstruiert und genutzt (z. B. in den Handel eingeführt), fällt Reverse Engineering unter den Straftatbestand der Produkt- und Markenpiraterie.

Schutzinstrumente

Die Zulässigkeit von Reverse Engineering ist patentrechtlich nicht eindeutig geregelt. Viele Firmen untersagen das Reverse Engineering ihrer Ware durch entsprechende Lizenzbedingungen und -klauseln, die jedoch in vielen Ländern unzulässig sind und bestenfalls dem Zweck der Abschreckung dienen. Oft entwickeln Händler deshalb ihre eigenen Instrumente, um ihre Produkte vor Reverse Engineering und anderen Fälschungsmethoden zu sichern. Bei illegalen Kopien von Elektronikteilen kann beispielsweise eine neuartige PEP (Protecting Electronic Products)-Schutzfolie, die auf Mikrochips angebracht wird, vor Reverse Engineering schützen.

Laut [VDMA-Studie Produktpiraterie 2014](#) ist Reverse Engineering mit über 70 Prozent die häufigste Ursache von Plagiaten.

Siehe auch:

[Plagiat](#)

[Produkt- und Markenpiraterie](#)

[Zurück](#)