

Inhaltsverzeichnis

Erstes Kapitel. Einführung	17
§ 1. Problemstellung	17
§ 2. Untersuchungsgegenstand und Gang der Darstellung	19
A. Umgrenzung des Untersuchungsgegenstandes	19
B. Gang der Darstellung	20
Zweites Kapitel. Grundlagen	21
§ 3. Erscheinungsformen virtueller Güter	21
A. Virtuelle Produktentwicklung	21
B. Virtuelle Güter in der Medizin	22
C. Virtuelle Güter zu Ausbildungszwecken	22
D. Virtuelle Gegenstände im Unterhaltungsbereich	23
§ 4. Begriffsbestimmung	24
A. Grundbegriffe	25
I. Virtualität	25
II. Virtuelle und gemischte Realität	25
B. Ableitung gemeinsamer Merkmale virtueller Güter aus ihren derzeitigen Erscheinungsformen	26
I. Wahrnehmbarkeit	26
II. Beeinflussbarkeit	26
III. Dreidimensionalität	26
IV. Realen Gütern vergleichbare Funktion	27
V. Individualisierbarkeit	28
C. Definition	28
§ 5. Wirtschaftliche Bedeutung virtueller Güter	29
A. Bedeutung im Unterhaltungsbereich	29
B. Sonstige Anwendungsfelder	31
§ 6. Interessenlage der Beteiligten	32
A. Beteiligte	32
B. Interessenlage der Teilnehmer	32
C. Interessenlage des Betreibers	34
D. Interessenlage Dritter	34

§ 7. Rechtsgeltung in virtuellen Welten	35
A. Problemstellung	35
B. Geltung der abstrakten Rechtsnormen	35
I. Juristische Geltung	35
II. Faktische Geltung	37
III. Moralische Geltung	38
IV. Ergebnis	38
C. Abdingbarkeit einzelner Normen	39
Drittes Kapitel. Die Rechtsnatur virtueller Güter	40
§ 8. Von technischer Grundlage unabhängige Beurteilung virtueller Güter	40
A. Unabhängigkeit von Rechten am Rechner	40
I. Substanzveränderung	40
II. Nicht mit Fühlungnahme verbundene Nutzungsmodalitäten	41
B. Unabhängigkeit von Rechten an Software	43
C. Ergebnis	45
§ 9. Qualifizierung virtueller Güter als Rechtsobjekte	46
A. Charakteristika eines Rechtsobjekts	46
B. Sachqualität virtueller Güter	47
I. Sachen i. S. d. § 90 BGB	47
1. Sinnliche Wahrnehmbarkeit	47
2. Räumliche Abgrenzbarkeit	47
3. Tatsächliche Beherrschbarkeit	48
4. Zwischenergebnis	49
II. Analoge Anwendung des § 90 BGB	49
1. Methodische Bedenken	49
2. Keine planwidrige Regelungslücke	50
3. Keine vergleichbare Interessenlage	51
4. Zwischenergebnis	52
III. Zwischenergebnis	53
C. Immaterialgut	53
I. Qualifikation als Immaterialgut	53
II. Eröffnung des Anwendungsbereichs eines immaterialgüterrechtlichen Gesetzes	56
1. Urheberrecht	56
a) Schutzgegenstand	56
b) Schutzworaussetzungen	57
c) Werkart	57
d) Ergebnis	62
2. Verwandte Schutzrechte	63
3. Gewerbliche Schutzrechte	63
a) Patent- und Gebrauchsmusterschutz	63
b) Markenschutz	64

c) Geschmacksmusterschutz	66
d) Zwischenergebnis	68
III. Zwischenergebnis	68
D. Ergebnis	68
 § 10. Absolute Rechtspositionen an virtuellen Gütern	69
A. Entsprechende Anwendung der Regelungen über das Eigentum	69
B. Persönlichkeitsrecht	69
C. Immaterialgüterrecht sui generis	70
D. Quasi-absolute Rechte	72
E. Ergebnis	74
 § 11. Relative Rechtspositionen	74
A. Überblick	74
B. Entstehung von relativen Rechtsbeziehungen zwischen den Beteiligten	75
I. Vertikale Rechtsbeziehungen: Vertrag zwischen Betreiber und Teilnehmer	75
1. Tatsächlicher Ablauf	75
2. Vertragsparteien	76
3. Vertragsschluss	76
a) Rechtsbindungswille	76
b) Bestimmbarkeit der wesentlichen Vertragsinhalte	78
c) Handeln unter fremdem oder fiktivem Namen	79
d) Stellvertretung	80
e) Einbeziehung Allgemeiner Geschäftsbedingungen	81
f) Pflichten im elektronischen Rechtsverkehr, § 312e BGB	82
II. Horizontale Rechtsbeziehungen zwischen den Teilnehmern	83
1. Vertragsschluss zwischen Teilnehmern	83
2. Sternvertrag zwischen allen Teilnehmern	84
3. Vertrag zugunsten Dritter	85
4. Vertrag mit Schutzwirkung zugunsten Dritter	86
5. Vertragsähnliche Vertrauensbeziehung zwischen den Teilnehmern nach § 311 Abs. 2 BGB	87
6. Vertragsverbund als pflichtenbegründende Sonderverbindung	88
7. Zwischenergebnis	89
C. Inhalt	89
I. Gegenstand	89
II. Rechtliche Einordnung	90
1. Vertragstyp	90
a) Spielvertrag, § 762 BGB	90
b) Gesellschaftsvertrag, § 705 BGB	91
c) Duldungsvertrag	92

d) Lizenzvertrag	93
2. Anwendbare Regeln	95
a) Einordnung des Lizenzvertrags über absolut geschützte Immaterialgüter	96
b) Besonderheiten bei Lizenzverträgen über nicht absolut geschützte Immaterialgüter	97
aa) Begriff des Gegenstandes	97
bb) Eignung zum Fruchtgenuss	98
cc) Gebrauchsgewährung	99
dd) Gebrauchsüberlassung auf Zeit	100
ee) Mehrfachlizenzierung	101
c) Zwischenergebnis	101
III. Inhaltskontrolle vorformulierter Lizenzverträge	102
D. Ergebnis	103
 Viertes Kapitel. Die Übertragung virtueller Güter	104
 § 12. Dingliche Ebene	106
A. Übertragung der Lizenz	106
I. Vertragsübernahme	106
1. Übernahmevertrag	106
2. Übertragungsverbote	107
II. Abtretung einzelner Forderungen	107
1. Inhalt	107
2. Zulässigkeit der Abtretung	108
3. Übertragungsverbote	109
B. Unterlizenzierung	109
C. Abgrenzung	110
D. Berechtigung	110
E. Tatbestandsvoraussetzungen der Übertragung	111
I. Übertragung durch Einigung	111
II. Kein zusätzliches Erfordernis eines Publizitätsaktes	112
F. Ergebnis	113
 § 13. Verpflichtungsgeschäft	113
A. Vertragsparteien	113
I. Virtuelle Figuren als Kommunikationsmittel	113
II. Handeln unter fiktivem oder fremdem Namen	114
B. Vertragsschluss	116
I. Zustandekommen	116
II. Rechtsbindungswille	117
III. Schutz nicht voll geschäftsfähiger Teilnehmer	118
1. Lediglich rechtlicher Vorteil, § 107 BGB	118
2. Bewirken mit eigenen Mitteln, § 110 BGB	118
3. Geschäft des täglichen Lebens, § 105a BGB	119

4. Zugang gegenüber nicht voll Geschäftsfähigen, § 131 BGB	120
5. Kein Schutz des guten Glaubens	120
C. Vertragstyp	121
I. Meinungsstand	121
II. Stellungnahme	122
III. Eigene Betrachtung	123
1. Spielvertrag, § 762 BGB	123
2. Verpflichtungsgeschäft bei Übertragung im Wege der Vertragsübernahme sowie Abtretung	123
3. Rechtsverhältnis zwischen den Beteiligten bei Unterlizenzierung	124
a) Zulässigkeit	124
b) Vertragstyp	125
c) Übertragungsverbote	126
D. Ergebnis	126
§ 14. Rechte und Pflichten des Veräußerers	127
A. Verschaffungspflicht	127
B. Nebenpflichten	127
C. Gewährleistung	128
D. Gegenleistungsanspruch	129
E. Ergebnis	130
§ 15. Rechte und Pflichten des Erwerbers	130
A. Rechte und Pflichten im Verhältnis zum Veräußerer	130
B. Rechte und Pflichten im Verhältnis zum Betreiber	130
I. Allgemeines	130
II. Pflichten des Betreibers	131
1. Gebrauchsgewährung	131
a) Überlassung	131
b) Erhaltung	132
2. Gewährung des Fruchtgenusses	134
3. Nebenpflichten	136
a) Meistbegünstigungspflicht	136
b) Mitteilungs- und Auskunftspflichten	136
c) Fürsorge- und Treuepflichten	136
4. Gewährleistung	137
a) Vorliegen eines Mangels	137
aa) Sachmangel	137
bb) Rechtsmangel	138
b) Rechtsfolgen	139
aa) Minderung	139
bb) Schadensersatz für anfängliche Mängel	140
cc) Schadensersatz für nachträgliche Mängel	141
dd) Art und Umfang	141

5. Keine Haftung gegenüber Dritten	142
III. Pflichten des Teilnehmers	143
1. Zahlung der Lizenzgebühr	143
2. Nebenpflichten	144
a) Obhuts- und Fürsorgepflicht	144
b) Keine Ausübungspflicht	145
c) Duldungspflicht	146
3. Haftung	146
C. Rechte und Pflichten im Verhältnis zu Dritten	146
I. Keine eigenen vertraglichen Rechte und Pflichten	147
II. Rechte und Pflichten bei vereinbarten Spiel- und Benimmregeln	147
III. Keine Haftung aus §§ 280 Abs. 1 Satz 1, 311 Abs. 2 Nr. 3, 241 Abs. 2 BGB	147
IV. Geltendmachung abgeleiteter und fremder Ansprüche durch den Erwerber	148
V. Zwischenergebnis	148
D. Ergebnis	149
 § 16. Erlöschen der Rechtsposition des Erwerbers	149
A. Beendigungsgründe aus erworbener Rechtsposition	149
I. Beendigung durch Zeitablauf	150
II. Beendigung durch Kündigung	150
1. Ausübung durch den Erwerber	150
2. Ordentliche Kündigung	151
3. Außerordentliche fristlose Kündigung	153
4. Außerordentliche fristgerechte Kündigung	154
5. Kündigung wegen Störung der Geschäftsgrundlage	154
III. Beendigung durch Widerruf	155
1. Ausübung durch den Erwerber	155
2. Widerrufsrecht	155
B. Beendigungsgründe aus Übertragungsvertrag	156
I. Rücktritt	157
II. Widerruf	157
C. Vertragsabwicklung	158
I. Vertragsabwicklung zwischen Lizenzgeber und Lizenznehmer	158
1. Zeitpunkt	158
2. Rückgewähr	158
3. Enthaltung	159
4. Ausgleichsansprüche des Lizenznehmers	160
a) Aufwendungsersatzanspruch gemäß §§ 581 Abs. 2, 539 Abs. 1 BGB	160
b) Kein Ausgleich für Goodwill- und Imagesteigerung	161
II. Vertragsabwicklung zwischen Veräußerer und Erwerber	163
D. Ergebnis	164

§ 17. Anwendbares Recht	164
A. UN-Kaufrecht	164
B. Freie Rechtswahl	165
C. Mangels Rechtswahl anzuwendendes Recht	167
I. Verbraucherverträge	167
II. Verträge zwischen Verbrauchern oder zwischen Unternehmen	167
D. Ergebnis	169
Fünftes Kapitel. Schluss	170
§ 18. Zusammenfassung	170
§ 19. Fazit und Ausblick	172
Literaturverzeichnis	175