

## Inhalt

<b>Vorwort der Autorin</b> .....	V
<b>Inhalt</b> .....	VII
<b>Abkürzungsverzeichnis</b> .....	XV
<b>Kapitel 1: Einleitung</b> .....	1
A. Einführung in die Problematik .....	1
B. Das Phänomen „Virtuelle Güter“ .....	2
I. Die virtuelle Welt .....	3
1. Definition der virtuellen Realität .....	4
2. Attribute des Metaverse .....	4
3. Wirtschaftliche und praktische Bedeutung .....	6
II. Technologischer Aufbau virtueller Welten .....	8
1. Grundlagen der Blockchaintechnologie .....	9
2. Architektur virtueller Welten .....	11
a) Dezentrale Speicherung .....	12
b) Skizze der Abläufe .....	14
III. Abgrenzung des Untersuchungsgegenstandes .....	15
1. Anwendungsfälle in der Praxis .....	15
2. Maßgebliche Charakteristika .....	16
3. Abgrenzung: Digitale und virtuelle Güter .....	17
C. Forschungsbedarf und wissenschaftliche Fragestellung .....	19
D. Gang der Darstellung .....	22
<b>Kapitel 2: Virtuelle Güter als Gegenstand von Rechten</b> .....	25
A. Absolute Rechte an virtuellen Gütern .....	26
I. Rechtliche Terminologie .....	26
1. Absolutes, ausschließliches oder Herrschaftsrecht? .....	27
2. Der Gegenstand und das Objekt im Recht .....	30
3. Der Güterbegriff .....	32
II. Eigentum und ähnliche Rechte an digitalen Inhalten .....	33
1. Sacheigentum .....	34
a) Genese des Sachbegriffs .....	34
aa) Historische Einordnung .....	34
bb) Konkretisierung der Anforderungen an die Sache .....	36
cc) Tendenzen zur Ausweitung des Sachbegriffs .....	38
dd) Einordnung von körperlichen und unkörperlichen Gütern in das System der Rechtsgegenstände .....	39
b) Begründung des (Sach-)Eigentums als Rechtsfigur .....	40
aa) Verfassungsrechtliche Gewährleistung .....	41
bb) Rechtsphilosophische Grundlagen .....	42
cc) Ökonomische Rechtfertigung des Eigentums .....	43

dd) Objektbezogenes vs. funktionsbezogenes Eigentumsverständnis .....	45
ee) Rechtfertigung der Beschränkung des Sacheigentums auf das Merkmal der Körperlichkeit .....	47
ff) Zwischenergebnis .....	49
c) Eigentum an digitalen Inhalten .....	50
aa) Sachqualität und Eigentumsfähigkeit .....	50
(1) Aufbau von digitalen Inhalten .....	51
(a) Syntax .....	51
(b) Semantik .....	51
(c) Struktur .....	52
(2) Anknüpfung an den zugrundeliegenden Datenträger .....	52
(3) Sachqualität des abgegrenzten Datensatzes .....	52
(a) Zeichen oder Bedeutung als Bezugspunkt .....	52
(b) Anforderungen des Sachbegriffs .....	53
bb) Begründung eines digitalen Eigentums im Wege der Rechtsfortbildung .....	56
cc) Zwischenergebnis .....	57
2. Besitz .....	57
a) Rechtsnatur des Besitzes .....	57
b) Das Kriterium der Sachherrschaft .....	59
c) Originärer digitaler Besitz .....	60
aa) Modernes Verständnis der Sachherrschaft .....	60
bb) Durchbrechung der Akzessorietät von Besitz und Eigentum .....	63
cc) Überwindung des Erfordernisses der Körperlichkeit .....	65
3. Einordnung als „sonstiges Recht“ .....	66
a) Sozialtypische Offenkundigkeit .....	67
b) Normexternes Anerkennungserfordernis .....	67
c) Rechtsprechungsentwicklung .....	68
d) Anwendung auf digitale Inhalte .....	69
4. Zwischenergebnis .....	70
III. Eigentum und ähnliche Rechte an Token .....	71
1. Tokenbegriff .....	71
a) Arten und Funktionen von Token .....	72
b) Anwendungsfall: Non-fungible Token .....	74
2. Eigentum und Besitz an NFTs .....	77
a) Eigentumsfähigkeit .....	77
aa) Sachqualität .....	77

bb) Begründung eines Tokeneigentums im Wege der Rechtsfortbildung . . . . .	78
(1) Analogiefähigkeit . . . . .	79
(2) Regelungslücke . . . . .	80
(3) Vergleichbare Interessenlage . . . . .	82
(4) Wesentlichkeitsgrundsatz als Grenze der Rechtsfortbildung . . . . .	83
b) Besitz . . . . .	84
3. Einordnung als Wertpapier . . . . .	85
a) Grundzüge und Funktionen des Wertpapierrechts . . . . .	85
b) Begriff des Wertpapiers . . . . .	87
aa) Kapitalmarktrechtliches Verständnis hinsichtlich der Erfassung von Token als Wertpapier . . . . .	87
bb) Übertragung des kapitalmarktrechtlichen Wertpapierbegriffs auf das bürgerliche Recht . . . . .	90
c) Zurück zur Sache: Fiktion nach dem eWpG . . . . .	92
4. Schutz als „sonstiges Recht“ . . . . .	94
5. Zwischenergebnis . . . . .	95
IV. Immaterialgüterrechtliche Qualifikation . . . . .	95
1. Grundkonzeption der Immaterialgüterrechte . . . . .	96
a) Begriff des Immaterialguts . . . . .	96
b) Entwicklung der Immaterialgüterrechte . . . . .	98
c) Ökonomische Rechtfertigung . . . . .	99
2. Einordnung virtueller Güter als Werke im Sinne des § 2 UrhG . . . . .	101
a) Non-fungible Token . . . . .	101
b) Digitale Inhalte . . . . .	102
c) Zwischenergebnis . . . . .	105
3. Rechtsfolgen des urheberrechtlichen Schutzes . . . . .	105
a) Person des Urhebers . . . . .	106
b) Rechte des Urhebers . . . . .	106
aa) Persönlichkeitsrecht . . . . .	106
bb) Verwertungsrechte . . . . .	107
cc) Reichweite der Verbietungsrechte . . . . .	107
4. Dualismus von Werk und Werkstück . . . . .	108
5. Zwischenergebnis . . . . .	111
B. Relative Rechte an virtuellen Gütern . . . . .	112
I. Relative Rechtspositionen . . . . .	112
II. Regelungsautonomie virtueller Welten . . . . .	113
III. Bündel relativer Rechte als quasi-absolutes Recht . . . . .	116
IV. Zwischenergebnis . . . . .	118
C. Bewertung des Vorliegens einer Schutzlücke de lege lata . . . . .	118

I.	Verfassungsrechtliches Zuordnungsgebot . . . . .	119
II.	Rechtsphilosophische Begründung . . . . .	123
III.	Ökonomisches Bedürfnis für absolute Rechte. . . . .	124
	1. Grundlagen und Ziele der Ökonomik . . . . .	125
	2. Der Markt und die effiziente Allokation virtueller Güter . . . . .	127
	a) Anwendung der ökonomischen Funktionen des Sach-eigentums und der Immaterialgüterrechte . . . . .	128
	b) Marktversagen durch eingeschränkten Marktaustausch . .	129
	c) Marktregulierung durch relative Rechte . . . . .	130
IV.	Abschließende Stellungnahme zu dem Erfordernis absoluter Zuordnung . . . . .	132
D.	Zwischenfazit . . . . .	133
	I. Absolute Rechte an virtuellen Gütern de lege lata . . . . .	133
	II. Folgen für den Fortgang der Ausarbeitung . . . . .	135
<b>Kapitel 3: Rechtliche Einordnung der Übertragung virtueller Güter . . . . .</b>		137
A.	Informationstechnischer Zugriff und urheberrechtsrelevante Nutzung virtueller Güter . . . . .	138
	I. Informationstechnische Grundlagen . . . . .	138
	1. Download . . . . .	138
	2. Filesharing . . . . .	138
	3. Streaming . . . . .	139
	4. Browsing und Caching . . . . .	139
	II. Anwendung auf die Vorgänge in virtuellen Welten. . . . .	139
	1. Informationstechnische Vorgänge bei Transaktionen . . . . .	140
	2. Urheberrechtlich relevante Handlungen bei der Übertragung und berechtigten Nutzung virtueller Güter . . . . .	142
	a) Verbreitung . . . . .	142
	b) Vervielfältigung . . . . .	144
	c) Öffentliche Zugänglichmachung . . . . .	146
	aa) Grundlagen . . . . .	146
	bb) Erfassung des Online-Übertragungs-Vorgangs. . . . .	146
	cc) Begriff der Öffentlichkeit . . . . .	149
	dd) Anwendung auf die Übertragung virtueller Güter . .	150
	ee) Anwendung auf die weitere Nutzung virtueller Güter . . . . .	151
	d) Unbenannte Form der öffentlichen Zugänglichmachung . . . . .	152
	e) Unbekannte Nutzungsart . . . . .	153
	f) Zwischenergebnis. . . . .	155
	3. Urheberrechtliche Schranken . . . . .	155
B.	Rechtsgeschäftliche Übertragung digitaler Inhalte . . . . .	156

I.	Schuldrechtliche Einordnung . . . . .	157
1.	Erwerb durch Rechtskauf . . . . .	157
2.	Auswirkungen der Umsetzung der Digitale Inhalte Richtlinie . . . . .	158
3.	Einräumung von Nutzungsrechten . . . . .	160
II.	Dingliche Einordnung . . . . .	162
1.	Anwendung der sachenrechtlichen Übertragungsvorschriften . . . . .	164
2.	Abtretung und Übertragung von Rechten . . . . .	165
3.	Zwischenergebnis . . . . .	167
III.	Bewertung der Verkehrsfähigkeit . . . . .	168
1.	Erwartung und Rechtsposition des Erwerbers . . . . .	168
a)	Mangelhaftigkeit des virtuellen Guts . . . . .	168
b)	Wirksamkeit der Nutzungsbedingungen . . . . .	171
2.	Ökonomisches Bedürfnis für die Übertragung von Nutzungsrechten . . . . .	172
a)	Macht der Lizenzgeber . . . . .	172
b)	Erwerbshemmnisse . . . . .	173
c)	Förderung des Wettbewerbs . . . . .	174
3.	Stellungnahme . . . . .	175
IV.	Anwendbarkeit des urheberrechtlichen Erschöpfunggrund- satzes . . . . .	175
1.	Grundzüge der urheberrechtlichen Erschöpfung . . . . .	176
a)	Herleitung und Begründung . . . . .	176
aa)	Die Lehren Josef Kohlers und Anfänge des Erschöpfungsgrundsatzes . . . . .	176
(1)	Kampf um die Preisschleuderei und erste Kodifikation . . . . .	176
(2)	Lehre von der stillschweigenden Lizenz . . . . .	178
(3)	Lehre vom Zusammenhang der Benutzungs- arten . . . . .	179
(4)	Lehre von der Erschöpfung durch berechtigtes Inverkehrbringen . . . . .	180
bb)	Europäische Entwicklung . . . . .	181
cc)	Begründung des Erschöpfungsgrundsatzes . . . . .	182
(1)	Eigentumstheorie . . . . .	182
(2)	Belohnungstheorie . . . . .	183
(3)	Verkehrssicherungstheorie . . . . .	183
(4)	Bewertung und Vereinigung der Begründungs- ansätze . . . . .	184
b)	Voraussetzungen der Erschöpfung . . . . .	184
aa)	Zustimmung und Berechtigter . . . . .	184

bb) Inverkehrbringen durch Veräußerung . . . . .	185
c) Rechtsfolgen und Wirkung. . . . .	185
2. Ursprung der Diskussion zur Anwendbarkeit des Erschöpfungsgrundsatzes auf digitale Güter . . . . .	186
a) Ausgangsproblematis. . . . .	186
b) UsedSoft Entscheidung . . . . .	187
aa) Grundzüge der Entscheidung . . . . .	187
bb) Kritik und offene Fragen. . . . .	189
c) Tom Kabinet Entscheidung . . . . .	191
aa) Grundzüge der Entscheidung . . . . .	191
bb) Kritik und offene Fragen. . . . .	192
(1) Verkehrssicherungstheorie: Ware oder Dienstleistung . . . . .	192
(2) Gleichbehandlungsgebot. . . . .	194
d) Zwischenfazit. . . . .	196
3. Anwendung der Erschöpfungslehre auf die digitalen Inhalte virtueller Güter . . . . .	196
a) Analoge Anwendung . . . . .	197
aa) Keine Exklusivität der Verwertungshandlungen. . . . .	197
bb) Planwidrige Regelungslücke. . . . .	199
cc) Vergleichbare Interessenlage . . . . .	199
dd) Umfang der Erschöpfungswirkung. . . . .	201
ee) Wesentlichkeitsgrundsatz . . . . .	201
ff) Zwischenergebnis . . . . .	202
b) Abstraktion des Gegenstands des Verbreitungsrechts . . . . .	202
aa) Nutzungsrecht als Gegenstand des Verbreitungsrechts . . . . .	203
bb) Umfang der Erschöpfungswirkung . . . . .	206
cc) Anwendung auf die digitalen Inhalte virtueller Güter . . . . .	207
c) Zwischenergebnis. . . . .	208
4. Bewertung des Regelungsbedarfs . . . . .	208
a) Alternativmodell: „Implied Licence“ . . . . .	209
aa) Grundlagen und Reichweite der stillschweigenden Lizenz . . . . .	209
bb) Anwendung auf die digitalen Inhalte virtueller Güter . . . . .	211
b) Rechtspolitische Rechtfertigung der Erschöpfungswirkung . . . . .	211
c) Zwischenergebnis. . . . .	213
V. Zusammenfassende Darstellung der rechtsgeschäftlichen Übertragung digitaler Inhalte . . . . .	214

C. Rechtsgeschäftliche Übertragung von NFTs . . . . .	216
I. Schuldrechtliche Einordnung . . . . .	216
II. Dingliche Einordnung . . . . .	217
1. Anwendung der sachenrechtlichen Übertragungsvorschriften . . . . .	217
2. Abtretung und Übertragung von Rechten . . . . .	219
3. Realakt. . . . .	219
4. Zwischenergebnis . . . . .	222
III. Zwischenergebnis . . . . .	222
D. Tokenisierung: Verbindung von NFT und digitalem Inhalt . . . . .	223
I. Gegenstand der Tokenisierung . . . . .	224
II. Vertragliche Ansätze der Tokenisierung . . . . .	224
1. Einzelvertragliche Gestaltungen . . . . .	225
2. Auslobungsmodell . . . . .	226
II. Normative Ansätze der Tokenisierung . . . . .	228
III. Bewertung des Regelungsbedarfs . . . . .	228
E. Zwischenfazit . . . . .	229
<b>Kapitel 4: Erfordernis einer Neuausrichtung de lege ferenda . . . . .</b>	<b>231</b>
A. Konkretisierung des rechtspolitischen Ziels . . . . .	231
B. Ansätze zur Regelung eines Eigentums an virtuellen Gütern und einer rechtswirksamen Tokenisierung . . . . .	232
I. Vorbilder in einzelnen Rechtskreisen . . . . .	233
1. Liechtenstein . . . . .	233
2. Großbritannien . . . . .	235
3. United States of America . . . . .	238
a) Anfänge des „Virtual Property“ . . . . .	238
b) Aktuelle Ansätze unter Berücksichtigung von Blockchain und Tokenisierung . . . . .	240
c) Normative Entwicklungen . . . . .	241
II. Europäische Gesetzgebungsinitiativen . . . . .	242
1. Regulierung von Kryptowerten . . . . .	242
2. Kompetenz zur Vereinheitlichung des Privatrechts . . . . .	244
III. Regelungsvorschläge UNIDROIT . . . . .	244
IV. Bewertung . . . . .	245
C. Regelungsvorschläge de lege ferenda . . . . .	247
I. Neuzuweisung absoluter Rechte . . . . .	247
1. Schaffung eines Vermögensrechts an unkörperlichen Gütern im Allgemeinen . . . . .	247
2. Integration eines Tokenprivatrechts in das BGB . . . . .	250
3. Abschließende Stellungnahme und Regelungsvorschlag . . . . .	251
II. Modelle der Tokenisierung . . . . .	252
III. Ausweitung des Erschöpfungsgrundsatzes . . . . .	253

D. Zusammenfassung der Ergebnisse . . . . .	253
<b>Kapitel 5: Fazit . . . . .</b>	<b>255</b>
<b>Literaturverzeichnis . . . . .</b>	<b>259</b>
<b>Über die Schriftenreihe – Blockchain in Ökonomie &amp; Recht . . . . .</b>	<b>283</b>