

Inhalt

Vorwort der Autorin	V
Inhalt	VII
Abkürzungsverzeichnis	XV
Kapitel 1: Einleitung	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
Kapitel 2: Virtuelle Güter als Gegenstand von Rechten	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 Verbotungsrechte	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 Sacheigentums 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
Kapitel 3: Rechtliche Einordnung der Übertragung virtueller Güter		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 Erschöpfungsgrundsatzes	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 Benutzungsarten	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 Begründungsansätze	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) Ausgangsproblematik.	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
III. Normative Ansätze der Tokenisierung	228
IV. Bewertung des Regelungsbedarfs	228
E. Zwischenfazit	229
Kapitel 4: Erfordernis einer Neuausrichtung de lege ferenda	231
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
Kapitel 5: Fazit.	255
Literaturverzeichnis	259
Über die Schriftenreihe – Blockchain in Ökonomie & Recht	283