

Inhaltsübersicht

	Seite
Vorwort	VII
Inhaltsverzeichnis	XIII
Literaturverzeichnis	XXVII
A. Überblick über elektronische Spiele	1
I. Differenzierung nach Plattform	1
II. Differenzierung nach Genre	4
III. Ablauf der Entwicklung eines Computerspiels und Wertschöpfungskette	8
IV. Marktdaten	10
B. Urheberrecht	12
I. Urheberrechtliche Schutzfähigkeit elektronischer Spiele	12
II. Urhebervertragsrechtliche Beziehungen	41
III. Urheberpersönlichkeitsrecht	54
IV. Urheberrechtlicher Schutz gegen Nachahmungen	58
V. Urheberrechtsverletzungen durch Filesharing und Filehosting, Verbot der Umgehung technischer Schutzmaßnahmen	66
VI. Urheberstrafrecht	75
C. Wettbewerbsrecht	77
I. Wettbewerbsrechtlicher Nachahmungsschutz	77
II. Wettbewerbsrechtlicher Schutz gegen Eingriffe in das Spielgeschehen	85
D. Patentschutz für Computerspiele	90
I. Allgemeine Voraussetzungen der Patentfähigkeit	90
II. Besonderheiten bei Software	90
III. Anwendung der Grundsätze auf Computerspiele	92
E. Titelschutz	94
I. Schutzfähigkeit von Titeln	94
II. Entstehen des Titelschutzes	96
III. Inhaber des Titelrechts	97
IV. Übertragung des Titelrechts	98
V. Titelrechtliche Ansprüche	99
VI. Erlöschen des Titelschutzes	103
F. Markenrecht	104
I. Notwendigkeit von Markenschutz neben Titelschutz	104

II. Grundsätze des Markenrechts	105
III. Gemeinschaftsmarkenrecht	124
IV. Recht der IR-Marke	125
V. Verwendung fremder Marken in Spielen	126
G. Geschmacksmusterrecht	130
I. Schutzgegenstand	131
II. Schutzdauer und Schutzmfang	131
III. Sonderfall: das nicht eingetragene Gemeinschaftsgeschmacksmuster	132
IV. Rechte aus dem Geschmacksmuster	132
H. Domainrecht	134
I. Domain als Rechtsposition	134
II. Deutsches Recht	134
III. UDRP – Verfahren vor der WIPO	136
IV. EU-Verordnung Nr. 874/2004	137
I. Persönlichkeitsrechte	139
I. Namensrecht	139
II. Recht am eigenen Bild	140
III. Allgemeines Persönlichkeitsrecht	147
J. Anwendbares Recht und Zuständigkeit bei Ansprüchen wegen Rechtsverletzungen von geistigen Eigentumsrechten, Persönlichkeitsrecht und Wettbewerbsrecht	149
I. Anwendbares Recht	149
II. Internationale Zuständigkeit	149
III. Örtliche Zuständigkeit	150
IV. Sachliche und funktionelle Zuständigkeit	150
K. Datenschutz in Online-Spielen	152
I. Anwendbarkeit des deutschen Rechts	153
II. Grundrechtlich geschützte Rechtsposition	156
III. Datenschutzrechtliche Grundsätze	157
IV. Social Media Verknüpfungen („Gefällt-mir“-Button)	164
V. Auskunftsanspruch nach § 34 BDSG	166
L. Glücksspielrecht	168
I. Strafbarkeit nach § 284 StGB	168
II. Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV)	174
III. Rundfunkstaatsvertrag (RStV)	175
IV. Gewerbeordnung (GewO)	176
V. Jugendschutzgesetz im Zusammenhang mit Glücksspielen	177
M. Jugendschutz	178
I. Jugendmedienschutzstaatsvertrag	178
II. Jugendschutzgesetz	181
III. Verfassungsfeindliche Symbole in Spielen	188

N. Werberecht	191
I. Formen der Werbung in Spielen	191
II. Rechtliche Einordnung	193
III. Haftung für Werbung auf Internetseiten mit rechtswidrigen Inhalten	201
O. Bürgerliches Recht	204
I. Vertragsrechtliche Aspekte bei Publishing-Verträgen	204
II. Verträge über die Nutzung von Online-Spielen	235
III. Verträge über virtuelle Güter	261
P. Finanzierung von elektronischen Spielen	286
I. Projektfinanzierung	286
II. Förderung	286
III. Crowdfunding	288
IV. Fertigstellungsversicherung (Completion Bond)	293
V. Erlöstreuhand (Collection Account Management)	294
Q. Steuerrecht	295
I. Umsatzsteuerrecht	295
II. Einkommensteuerrecht	302
III. Körperschaftsteuerrecht	306
R. Insolvenzrecht	307
I. Insolvenzverfahren	307
II. Problemstellung von Lizenzen in der Insolvenz	307
Stichwortverzeichnis	313

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Vorwort	VII
Inhaltsübersicht	IX
Literaturverzeichnis	XXVII
A. Überblick über elektronische Spiele	1
I. Differenzierung nach Plattform	1
1. Personal Computer (PC)	1
a) Boxed Games	2
b) Electronic Software Distribution	2
c) Browser-Spiele	3
d) Client-Spiele	3
2. Konsolen	3
3. Mobile Endgeräte	4
a) Telefone und Smartphones	4
b) Tablets	4
II. Differenzierung nach Genre	4
1. Adventure	4
2. Geschicklichkeitsspiele	5
3. Strategiespiele	5
4. Musikspiele	6
5. Simulationen	6
6. Social Games	7
7. Casual Games	7
8. Serious Games	7
III. Ablauf der Entwicklung eines Computerspiels und Wertschöpfungskette	8
IV. Marktdaten	10
1. Marktvolumen	10
2. Spielerdemographie	10
B. Urheberrecht	12
I. Urheberrechtliche Schutzfähigkeit elektronischer Spiele	12
1. Schutzfähigkeit der Spielidee und der Spielregeln	12
a) Differenzierung zwischen Form und Inhalt	13
b) Schutz der Spielidee	14
c) Schutz der Regeln des Spiels	15
(1) Rechtsprechung zu klassischen Gesellschaftsspielen	15

(2) Übertragung auf elektronische Spiele und Schutzfähigkeit des Balancing	17
(a) Der Begriff des Balancing	18
(b) Inhaltliche Konkretisierung der gemeinfreien Idee und Anknüpfungspunkte für Individualität	21
2. Schutzfähigkeit des Computerprogramms einschließlich des Quellcodes sowie des Zubehörs	24
a) Begriff des Computerprogramms	25
b) Umfang des Schutzes	26
c) Abgesenkte Schutzvoraussetzungen	29
d) Geringer Schutzbereich	29
e) Open Source	29
3. Schutzfähigkeit von Bestandteilen elektronischer Spiele	30
a) Texte	30
b) Figuren und Charaktere	30
c) Musik	31
(1) Musikstücke	31
(2) Melodien	32
d) Grafik	33
e) Bildschirmsymbole	33
(1) Abstellen auf das Herstellungsverfahren	33
(2) Parallele zu Filmeinzelbildern	33
(3) Keine Abbildung der Realität	34
(4) Eigene Auffassung	34
f) Soundeffekte	34
g) Sprachaufnahmen	35
h) Handlung	36
4. Schutzfähigkeit als Gesamtwerk	37
a) Schutz nach § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG bzw. § 94 UrhG	37
b) Laufbildschutz nach §§ 95, 94 UrhG	39
(1) Laufbildschutz von in Deutschland hergestellten Spielen	39
(2) Laufbildschutz von im Ausland hergestellten Spielen	39
(a) Schutz nach dem Fremdenrecht	39
(b) Schutz nach der Revidierten Berner Übereinkunft (RBÜ)	40
II. Urhebervertragsrechtliche Beziehungen	41
1. Verträge über Stoffrechte mit Inhabern vorbestehender Werke	41
2. Verträge mit selbständigen Urhebern („Freelancern“)	42
3. Urheber in Arbeitsverhältnissen	43
a) Arbeitnehmer mit Ausnahme von Programmierern	43
b) Programmierer	45
4. Auftragsproduktionen	45
c) Echte Auftragsproduktion	45
d) Unechte Auftragsproduktion	47
5. Optionen auf künftig zu entwickelnde Spiele	48
a) Wirtschaftliche Hintergründe von Optionsverträgen	48

b) Echte und unechte Optionsverträge	48
(1) Unechter Optionsvertrag	48
(2) Echter Optionsvertrag	49
c) Regelungen zur Option in § 40 UrhG	49
d) Folge der Pflichtverletzung des Lizenzgebers	50
6. Rückruf der Einräumung von Nutzungsrechten wegen Nichtausübung	51
III. Urheberpersönlichkeitsrecht	54
1. Urheberennnung	54
a) Pflicht zur Namensnennung	54
b) Art und Weise der Namensnennung	56
c) Folge unterlassener Namensnennung	56
2. Schutz vor Entstellung	57
3. Rückruf wegen gewandelter Überzeugung (§ 42 UrhG)	58
IV. Urheberrechtlicher Schutz gegen Nachahmungen	58
1. Unfreie Bearbeitung vs. freie Benutzung	59
a) Äußerer Abstand	60
b) Innerer Abstand	60
2. Zitate	62
a) Entnommene Werke	63
(1) Spielausschnitte	63
(2) Elemente aus dem Spiel	63
b) Zitatzzweck	64
c) Zielwerke	64
(1) Wissenschaftliche Werke (§ 51 S. 2 Nr. 1 UrhG)	64
(2) Sprachwerke (§ 51 S. 2 Nr. 2 UrhG)	65
(3) Sonstige Werke (§ 51 S. 1 UrhG) und Musikwerke (§ 51 S. 2 Nr. 3 UrhG)	65
d) Zitatumfang	65
e) Quellennachweis	66
V. Urheberrechtsverletzungen durch Filesharing und Filehosting, Verbot der Umgehung technischer Schutzmaßnahmen	66
1. Filesharing	66
a) Begriff und technische Grundlagen	66
b) Urheberrechtliche Qualifizierung	67
(1) Download	67
(2) Upload	68
(3) Download und Upload von Dateifragmenten	68
c) Haftung des Anschlussinhabers	68
(1) Dritte	69
(2) Haushaltangehörige	69
2. Filehosting	70
a) Begriff und technische Grundlagen	70
b) Rechtliche Einordnung des Uploads und des Downloads	71
c) Haftung des Filehosting-Unternehmens	71

(1) Unterlassungsanspruch nach § 97 Abs. 1 UrhG	71
(a) Auffassung des Hanseatischen Oberlandesgerichts	72
(b) Auffassung des Oberlandesgerichts Düsseldorf	73
(c) Auffassung des Bundesgerichtshofs	73
(2) Schadenersatz nach § 97 Abs. 2 UrhG	74
3. Verbot der Umgehung des Schutzes von Werken durch technische Maßnahmen	74
VI. Urheberstrafrecht	75
C. Wettbewerbsrecht	77
I. Wettbewerbsrechtlicher Nachahmungsschutz	77
1. Unmittelbarer Leistungsschutz nach § 3 Abs. 1 UWG	77
2. Ergänzender mittelbarer wettbewerbsrechtlicher Leistungsschutz nach § 4 Nr. 9 UWG	78
a) Ware oder Dienstleistung	79
b) Wettbewerbliche Eigenart	79
c) Gewisse Bekanntheit	82
d) Unlauterkeit der Nachahmung	82
(1) Vermeidbare Herkunftstäuschung	83
(2) Rufausbeutung	83
(3) Nachahmung auf Basis unredlich erlangter Kenntnisse oder Unterlagen	84
II. Wettbewerbsrechtlicher Schutz gegen Eingriffe in das Spielgeschehen	85
1. Cheatbots	85
2. Farming	87
D. Patentschutz für Computerspiele	90
I. Allgemeine Voraussetzungen der Patentfähigkeit	90
II. Besonderheiten bei Software	90
1. Zusammenwirken von technischen und nichttechnischen Merkmale	91
2. Ausschlusstatbestand des § 1 Abs. 3 Nr. 3 Var. 6, Abs. 4 PatG ..	91
III. Anwendung der Grundsätze auf Computerspiele	92
E. Titelschutz	94
I. Schutzhaltigkeit von Titeln	94
II. Entstehen des Titelschutzes	96
1. Benutzung	96
2. Titelschutzanzeige	97
III. Inhaber des Titelrechts	97
IV. Übertragung des Titelrechts	98

V. Titelrechtliche Ansprüche	99
1. Verwechslungsgefahr im engeren Sinne	99
2. Verwechslungsgefahr im weiteren Sinne	100
3. Kriterien der Verwechslungsgefahr: Kennzeichnungskraft, Werknähe und Titelähnlichkeit	100
4. Beispiele für Titelkollisionen	101
a) Verwechslungsgefahr bejaht	101
(1) Computerspiele	101
(2) Zeitschriften und Zeitungen	101
(3) Veranstaltungen	102
(4) Bücher	102
b) Verwechslungsgefahr verneint	102
(1) Computerspiele und Internetseiten	102
(2) Computerspiele und Fernsehshow	102
(3) Computerspiel und Künstlername	102
VI. Erlöschen des Titelschutzes	103
F. Markenrecht	104
I. Notwendigkeit von Markenschutz neben Titelschutz	104
II. Grundsätze des Markenrechts	105
1. Erlangung des Markenschutzes	105
a) Grundsatz: kein Markenschutz ohne Anmeldung	105
b) Eignung eines Zeichens als Marke (§ 3 MarkenG)	107
c) Absolute Schutzhindernisse (§ 8 MarkenG)	107
(1) Fehlen jeglicher Unterscheidungskraft	108
(2) Freihaltebedürfnis	109
(3) Täuschende Angaben	109
(4) Verstoß gegen die guten Sitten	110
(5) Zeichen, die Hoheitszeichen oder Wappen enthalten	110
(6) Bösgläubige Anmeldung	110
d) Relative Schutzhindernisse (§ 9 MarkenG)	111
(1) Ältere Marken	111
(2) Sonstige ältere Rechte	112
2. Markenrechtliche Ansprüche	112
a) Markenmäßige Benutzung	113
(1) Ausschließliche Benutzung als Unternehmens-kennzeichen	114
(2) Verwendung als Werktitel	114
(3) Benutzung als beschreibende Angabe	115
(4) Zeichen als Element der Produktgestaltung	115
(5) Referierende Benutzung	116
b) Verwechslungsgefahr (§ 14 Abs. 2 Nr. 2 MarkenG)	117
(1) Kennzeichnungskraft	117
(2) Ähnlichkeit der Zeichen	117
(a) Optische Ähnlichkeit	118
(b) Klangliche Ähnlichkeit	119

(c) Ähnlichkeit nach dem Begriffsinhalt	119
(d) Ausschluss der Zeichenähnlichkeit wegen unterschiedlichen Sinngehalts	119
(3) Ähnlichkeit der Waren oder Dienstleistungen	119
c) Berechtigung nach § 23 MarkenG	122
III. Gemeinschaftsmarkenrecht	124
IV. Recht der IR-Marke	125
V. Verwendung fremder Marken in Spielen	126
1. Abbildung fremder, als Formmarke geschützter Waren	126
2. Abbildung fremder Marken	127
a) Annahme einer Markenverletzung	127
b) Verneinung einer Markenverletzung	128
G. Geschmacksmusterrecht	130
I. Schutzgegenstand	131
II. Schutzdauer und Schutzmfang	131
III. Sonderfall: das nicht eingetragene Gemeinschaftsgeschmacksmuster	132
IV. Rechte aus dem Geschmacksmuster	132
H. Domainrecht	134
I. Domain als Rechtsposition	134
II. Deutsches Recht	134
1. Anspruchsgrundlagen	134
2. Rechtsfolge	135
a) Unterlassungsanspruch	135
b) Einwilligung in die Löschung	135
III. UDRP – Verfahren vor der WIPO	136
IV. EU-Verordnung Nr. 874/2004	137
I. Persönlichkeitsrechte	139
I. Namensrecht	139
II. Recht am eigenen Bild	140
a) Bildnis	140
b) Verbreitung ohne Einwilligung	141
(1) Ausnahmen des § 23 KUG	141
(2) Zeitliche Beschränkung bei postmortalem Persönlichkeitsrecht	143
c) Einzelfälle	144
III. Allgemeines Persönlichkeitsrecht	147
1. Falsche Tatsachenbehauptung	147

2. Schmähkritik	148
3. Äußerungsrechtliche Ansprüche	148
J. Anwendbares Recht und Zuständigkeit bei Ansprüchen wegen Rechtsverletzungen von geistigen Eigentumsrechten, Persönlichkeitsrecht und Wettbewerbsrecht	149
I. Anwendbares Recht	149
II. Internationale Zuständigkeit	149
III. Örtliche Zuständigkeit	150
IV. Sachliche und funktionelle Zuständigkeit	150
K. Datenschutz in Online-Spielen	152
I. Anwendbarkeit des deutschen Rechts	153
1. Unternehmen mit Hauptstandort oder Niederlassung in der Europäischen Union	153
2. Unternehmen mit Hauptstandort außerhalb der Europäischen Union	154
3. Besondere Problematik bei Konzerngesellschaften	155
II. Grundrechtlich geschützte Rechtsposition	156
III. Datenschutzrechtliche Grundsätze	157
1. Personenbezogene Daten	157
2. Person des Pflichtigen	158
3. Inhalt der datenschutzrechtlichen Pflichten	159
a) Datenschutzrechtlich relevante Handlungen	159
(1) Datenerhebung	159
(a) Datenerhebung bei Registrierung	159
(b) Datenerhebung im Laufe des Spiels	159
(c) Datenerhebung bei Abrechnung und Bezahlung	160
(2) Datenverarbeitung	160
b) Rechtfertigung datenschutzrechtlich relevanter Handlungen	160
(1) Rechtmäßigkeit	160
(a) Einwilligung	161
(b) Erhebung, Verarbeitung und Nutzung zur Vertragserfüllung	161
(c) Erhebung, Verarbeitung und Nutzung zu Werbezwecken, Marktforschung oder Verbesserung des eigenen Angebots	161
(d) Erhebung, Verarbeitung und Nutzung aus überwiegendem Interesse	162
(2) Datenvermeidung und Datensparsamkeit	162
(3) Zweckbindung	162
(4) Transparenz	163
(5) Datensicherheit	163
c) Auftragsdatenverarbeitung	163

IV. Social Media Verknüpfungen („Gefällt-mir“-Button)	164
V. Auskunftsanspruch nach § 34 BDSG	166
1. Sicherstellung der Identität des Betroffenen	166
2. Form der Auskunft	166
3. Frist für die Erteilung der Auskunft	166
4. Inhalt der Auskunft	167
L. Glücksspielrecht	168
I. Strafbarkeit nach § 284 StGB	168
1. Geldwerter Gewinn	168
2. Element des Zufalls	169
3. Nicht unerheblicher Einsatz	171
a) Kriterien für die Erheblichkeit	171
b) Zahlungen für Verbindungsentgelte	172
4. Ohne behördliche Erlaubnis	173
a) Inländische Erlaubnis	173
b) Ausländische Erlaubnis	174
II. Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV)	174
III. Rundfunkstaatsvertrag (RStV)	175
IV. Gewerbeordnung (GewO)	176
1. Erlaubnispflicht nach § 33c GewO	176
2. Erlaubnispflicht nach § 33d GewO	176
V. Jugendschutzgesetz im Zusammenhang mit Glücksspielen	177
M. Jugendschutz	178
I. Jugendmedienschutzstaatsvertrag	178
1. Unzulässige Angebote	178
2. Pflichten von Anbietern entwicklungsbeeinträchtigender Angebote	180
3. Kennzeichnungspflicht	180
II. Jugendschutzgesetz	181
1. Kennzeichen	181
2. Inhaltliche Prüfkriterien	183
3. Prüfverfahren	184
4. Folgen der Entscheidung „Keine Jugendfreigabe“	185
III. Verfassungsfeindliche Symbole in Spielen	188
N. Werberecht	191
I. Formen der Werbung in Spielen	191
1. Ad-Games	191
2. In-Game-Advertising	192
a) Statisches In-Game-Advertising	192
b) Dynamisches In-Game-Advertising	192

3. Product Placement	192
4. Sponsoring	193
5. Pop-Up-Werbung und Interstitial-Werbung	193
II. Rechtliche Einordnung	193
1. Trennung zwischen Werbung und redaktionellem Inhalt	193
a) Computerspielspezifischer Maßstab	194
b) Ausnahmen	195
(1) Edu- und Infotainment	195
(2) Untypische Einbettung	195
(3) Werbung, die sich an Kinder richtet	195
c) Form des Hinweises	197
2. Unzumutbare Belästigung	198
a) Maßstab	198
b) Beispiele	199
(1) Pop-Up-Ketten	199
(2) Versteckter Schließbutton	199
(3) Bindung erheblicher Rechnerkapazitäten	200
(4) Interstitials	200
III. Haftung für Werbung auf Internetseiten mit rechtswidrigen Inhalten	201
O. Bürgerliches Recht	204
I. Vertragsrechtliche Aspekte bei Publishing-Verträgen	204
1. Allgemeines	204
2. Letter of Intent	204
3. Vertraulichkeitsvereinbarung (Non-Disclosure-Agreement)	207
4. Klassische Softwareentwicklung vs. Agile Programmierung	208
5. Anwendung von Kaufrecht oder Werkvertragsrecht	210
6. Change Requests (Änderungsverfahren)	212
7. Verzug und Rechtsfolgen des Verzuges	213
a) Verzug des Entwicklers	214
(1) Verzögerungsschaden	214
(2) Schadenersatz statt der Leistung	214
(3) Absolutes Fixgeschäft	214
(4) Relatives Fixgeschäft	215
(5) Rücktritt	216
(6) Vertragsstraferegelungen und Bonus-Malus-Klauseln	216
(a) Obergrenze	216
(b) Vertragsstrafesatz pro Tag	217
b) Verzug des Publishers	218
8. Mängelgewährleistung	218
a) Vorliegen eines Mangels	218
(1) Mangel nach § 633 Abs. 2 S. 1 BGB	218
(2) Mangel nach § 633 Abs. 2 S. 2 BGB	219
(3) Rechtsmangel nach § 633 Abs. 3 BGB	219
b) Rechte des Publishers bei Vorliegen eines Mangels	220
(1) Nacherfüllung	220

(2) Rücktritt	220
(3) Minderung	221
(4) Selbstvornahme	221
(5) Schadenersatz und Aufwendungsersatz	222
9. Kündigungsrechte	222
a) Kündigungsrecht des Publishers nach § 649 BGB	222
b) Kündigungsrecht nach § 314 BGB	224
10. Abnahme der Werkleistung	225
11. Vergütung für die Werkleistung	226
12. Abrechnungsmodalitäten	227
13. Buchprüfung	229
14. Garantien und Freihaltung	229
a) Garantien	229
(1) Kein Verstoß des Spiels gegen geltende Gesetze	229
(2) Lizenzierter Entwickler für eine bestimmte Plattform	230
b) Freihaltung	230
15. Mitwirkungspflichten des Publishers	231
16. Wettbewerbsverbote	231
a) Gesetzliche Wettbewerbsverbote	231
b) Vertragliche Wettbewerbsverbote	232
(1) Zeitlicher Umfang	233
(2) Räumlicher Umfang	233
(3) Inhaltlicher Umfang	233
(4) Rechtliche Grenzen eines Wettbewerbsverbots	234
(a) Kartellrecht	234
(b) Inhaltskontrolle nach §§ 307 ff. BGB	234
II. Verträge über die Nutzung von Online-Spielen	235
1. Anwendbares Recht und Gerichtsstand	235
a) Anwendbares Recht	235
b) Gerichtsstand	236
2. Informationspflichten nach dem Telemediengesetz	236
a) Anwendbarkeit des Telemediengesetzes	236
b) Informationspflichten	237
3. Rechtsnatur des Vertrages	237
a) Mietvertrag	238
b) Werkvertrag	239
c) Schenkungsvertrag	240
d) Pachtvertrag	240
e) Dienstvertrag	241
f) Typengemischter Vertrag	241
4. Verbraucherschutzrecht	242
a) Einbeziehung allgemeiner Geschäftsbedingungen	242
b) Vorvertragliche Informationspflichten	242
c) Widerrufsrecht	243
(1) Rechtsgedanke hinter dem Widerrufsrecht	244
(2) Widerrufsfrist	244
(3) Form der Widerrufsbelehrung	244

(4) Ausschluss des Widerrufsrechts	245
(5) Erlöschen des Widerrufsrechts bei Dienstleistungen	245
d) Vorbehalt von Balancing-Änderungen in Allgemeinen Geschäftsbedingungen	246
5. Verträge mit Minderjährigen	247
a) Handeln von Geschäftsunfähigen	247
b) Handeln von beschränkt Geschäftsfähigen	247
(1) „Taschengeldparagraph“, § 110 BGB	248
(2) § 45i TKG	249
6. Virtuelles Hausrecht des Betreibers	251
a) Befugnisse in den Nutzungsbedingungen, aus Eigentum oder aus Besitz	251
b) Hausrecht als eigenes Rechtsinstitut	252
(1) Verneinung des Hausrechts als eigenes Rechtsinstitut	252
(2) Analoge Anwendung der §§ 903, 1004 BGB	252
(3) Einzelfälle der gerichtlichen Anerkennung des virtuellen Hausrechts und dessen Einschränkung	253
7. Ansprüche des Nutzers bei Mängeln im Spiel	254
8. Ansprüche des Nutzers bei fehlender Gewährung des Zugangs zum Spiel	255
a) Fehlender Zugang von Beginn an	255
b) Zwischenzeitlich fehlender Zugang	255
c) Schäden infolge fehlenden Zugangs	256
9. Haftungsmaßstab des Spieletreibers	258
10. Ansprüche des Nutzers bei Vertragsende	259
a) Kündigung durch den Spieler	259
b) Kündigung durch den Spieletreiber	259
(1) Ordentliche Kündigung	259
(2) Außerordentliche Kündigung	261
III. Verträge über virtuelle Güter	261
1. Rechtsnatur virtueller Güter	261
a) Sachqualität	261
b) Forderungsqualität	262
c) Immaterialgüterrecht sui generis	263
d) Immaterialgüterqualität	264
2. Übertragung virtueller Güter	265
a) Technische Übertragung	265
b) Schuldrechtliche Übertragung	266
c) Dingliche Übertragung	267
(1) Eigentum und Besitz	267
(2) Quasi-Besitz	267
d) Übertragung von urheberechtlichen Nutzungsrechten	269
e) Verbot des Spieletreibers, virtuelle Gegenstände zu übertragen	269
(1) Überraschende Klausel nach § 305c BGB	270
(2) Inhaltskontrolle nach §§ 307 ff. BGB	270
(a) Interessen des Spielers	271

(b) Interessen des Spielebetreibers	271
(3) Ergebnis	273
f) Sonstige gesetzliche Beschränkungen bei der Veräußerung virtueller Güter	273
(1) § 138 BGB	274
(2) § 315 BGB analog	274
g) Untersagung des Power-Levelling	275
h) Widerrufsrecht gegenüber dem Spielebetreiber	275
(1) Erwerb von virtuellen Gütern gegen reale Währung	275
(2) Erwerb von virtuellen Gütern gegen virtuelle Währung ..	277
i) Folgen der Unternehmereigenschaft von Spielern, die virtuelle Gegenstände veräußern	278
(1) Vorliegen der Unternehmereigenschaft von Spielern	278
(2) Vorvertragliche Informationspflichten nach § 312c und § 312g BGB	278
(3) Nachvertragliche Informationspflichten über Widerrufs- und Rückgaberecht	279
3. Übertragung von Accounts	279
a) Technische Übertragbarkeit	279
b) Schuldrechtliche und dingliche Übertragung	280
4. Gewährleistung	282
5. Entzug virtueller Güter	283
a) Entzug virtueller Güter durch den Spielebetreiber	284
(1) Entzug unentgeltlich erworberner Gegenstände	284
(2) Entzug entgeltlich erworberner Gegenstände	284
b) Entzug virtueller Güter durch Dritte	285
P. Finanzierung von elektronischen Spielen	286
I. Projektfinanzierung	286
II. Förderung	286
III. Crowdfunding	288
1. Begriff	288
2. Beispiele	289
3. Rechtliche Rahmenbedingungen	290
a) Beteiligte	290
b) Phasen	290
(1) Finanzierungsphase	290
(2) Auszahlungsphase	291
c) Rechtliche Einordnung der Vertragsverhältnisse	291
(1) Verhältnis Plattform – Entwickler	291
(2) Verhältnis Plattform – Investor	292
(3) Verhältnis Entwickler – Investor	292
d) Probleme	292
IV. Fertigstellungsversicherung (Completion Bond)	293
V. Erlöstreuhand (Collection Account Management)	294

Q. Steuerrecht	295
I. Umsatzsteuerrecht	295
1. Umsatzbesteuerung der Einräumung, Übertragung und Wahrnehmung von Patenten, Urheberrechten, Markenrechten und ähnlichen Rechten	295
a) Steuerbarkeit (Leistungsort)	295
b) Steuersatz	296
c) Steuerschuldner	297
2. Umsatzbesteuerung des Betreibers von Online-Games	298
a) Steuerbarkeit (Leistungsort)	298
b) Steuerschuldner	299
(1) Grundsatz	299
(2) Übergang der Steuerschuldnerschaft	299
II. Einkommensteuerrecht	302
1. Unbeschränkte Steuerpflicht	302
2. Beschränkte Steuerpflicht (Steuerabzugsverfahren)	302
a) Steuerschuldner	302
b) Steuersatz	303
c) Einbehalt und Abführung der Steuer durch den Lizenznehmer	303
d) Freistellung im Steuerabzugsverfahren	304
(1) Antrag	304
(2) Folgen der Befreiung	304
e) Haftung des Lizenznehmers	305
3. Vertragsgestaltung	305
III. Körperschaftsteuerrecht	306
R. Insolvenzrecht	307
I. Insolvenzverfahren	307
II. Problemstellung von Lizenzen in der Insolvenz	307
1. Anwendung von § 108 Abs. 1 S. 1 InsO	308
2. Wahlrecht des Insolvenzverwalters nach § 103 InsO	308
3. Strategien zur Beschränkung der Gestaltungsmacht des Insolvenzverwalters	309
a) Problem der Nichtigkeit der Abreden über die Einschränkung des Wahlrechts	309
b) Lösungsansätze	309
(1) Einseitige Erfüllung des Vertrages	309
(a) Einseitige Erfüllung durch den Lizenzgeber	309
(a) Einseitige Erfüllung durch den Lizenznehmer	310
(2) Kündigungsrecht bei vor der Insolvenz eintretender Vermögensverschlechterung	311
(3) Bestellung eines Pfandrechts an der Lizenz	311
Stichwortverzeichnis	313