

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort . . . . .	5
Abbildungsverzeichnis . . . . .	15
Abkürzungsverzeichnis . . . . .	17
<b>A. Einleitung . . . . .</b>	<b>23</b>
I. Gegenstand und Zielsetzung der Arbeit . . . . .	23
II. Gang der Untersuchung . . . . .	24
<b>B. Virtuelle Welten . . . . .</b>	<b>27</b>
I. Begriffsdefinition der virtuellen Welt . . . . .	27
II. Geschichtliche Entwicklung . . . . .	28
1. Geschichtliche Entwicklung des Internets . . . . .	28
2. Geschichtliche Entwicklung der virtuellen Welten . . . . .	29
III. Arten von virtuellen Welten . . . . .	32
1. MMORPGs . . . . .	33
a) Überblick . . . . .	33
b) Erlösmodelle der Hersteller . . . . .	33
c) Technische Grundlagen . . . . .	34
aa) Online-Verbindung . . . . .	34
bb) Technische Plattform . . . . .	34
cc) Kommunikation . . . . .	35
(1) Client-Server-Kommunikation . . . . .	35
(2) Peer-to-Peer-Kommunikation . . . . .	37
d) Spielablauf . . . . .	38
aa) Wahl eines Charakters . . . . .	39
bb) Spielprinzip . . . . .	40
cc) Handel . . . . .	42
dd) Interaktion mit Mitspielern . . . . .	43
2. Soziale Welten . . . . .	44
a) Überblick . . . . .	45
b) Technische Grundlagen . . . . .	46
c) „Spiel“ablauf . . . . .	47
aa) Wahl eines Charakters . . . . .	47
bb) Nutzungsmöglichkeiten . . . . .	48
aaa) Kommunikation . . . . .	48
bbb) Kreation . . . . .	48
ccc) Handel . . . . .	50
cc) Beispiele für die Nutzung sozialer Welten . . . . .	51

IV.	Wirtschaftliche Bedeutung und ökonomische Auswirkungen von virtuellen Welten auf die Realität . . . . .	52
1.	Wirtschaftliche Bedeutung von virtuellen Welten . . . . .	52
a)	Markt für Onlinespiele weltweit . . . . .	52
b)	Markt für Onlinespiele in Deutschland . . . . .	53
c)	Verteilung der Nutzer auf die virtuellen Welten . . . . .	54
2.	Auswirkungen des Handels in virtuellen Welten auf die reale Wirtschaft . . . . .	56
a)	Handel in sozialen Welten . . . . .	56
b)	Handel in MMORPGs . . . . .	59
aa)	Real Money Trading . . . . .	59
bb)	Folgen des Real Money Trading . . . . .	62
aaa)	Goldfarming . . . . .	63
bbb)	Einsatz technischer Modifikationen . . . . .	64
3.	Ausblick . . . . .	64
V.	Rechtliche Problemstellungen in virtuellen Welten . . . . .	65
C.	Die Rechtsnatur von virtuellen Gegenständen . . . . .	69
I.	Einordnung als Sache . . . . .	70
1.	Sachqualität virtueller Gegenstände . . . . .	70
a)	Kriterien für den Sachbegriff . . . . .	70
b)	Sachqualität virtueller Gegenstände . . . . .	71
c)	Sachqualität virtueller Gegenstände aufgrund ihrer Abspeicherung . . . . .	74
d)	Zwischenergebnis . . . . .	76
2.	Analoge Anwendbarkeit von § 90 BGB auf virtuelle Gegenstände . . . . .	76
3.	Sachqualität von virtuellen Gegenständen als Bestandteil von Computerprogrammen . . . . .	77
a)	Meinungsstand . . . . .	77
b)	Entscheidung . . . . .	79
aa)	Vergleich mit Druckschriften . . . . .	79
bb)	Notwendige Verkörperung eines Computerprogramms . . . . .	81
cc)	Einfluss des Schuldrechtsmodernisierungsgesetzes . . . . .	85
dd)	Zwischenergebnis . . . . .	86
4.	Anerkennung von Eigentum analog § 903 BGB an virtuellen Gegenständen . . . . .	86
5.	Virtuelles Eigentum in der deutschen Rechtsdiskussion . . . . .	87
II.	Einordnung als Gegenstand . . . . .	89
1.	Inhalt des Gegenstandsverständnisses . . . . .	89
2.	Items und Spielfiguren als Gegenstände . . . . .	93
a)	Individualisierbarkeit . . . . .	93
b)	Zukommen eines Vermögenswertes . . . . .	94

c)	Objekt der natürlichen Welt . . . . .	97
d)	Rechtsmacht . . . . .	98
e)	Zwischenergebnis . . . . .	100
III.	Immaterialgüterrecht . . . . .	100
1.	Anwendbarkeit des Urheberrechtsgesetzes . . . . .	102
a)	Einordnung des Computer-„spiels“ . . . . .	102
aa)	Einordnung als Computerprogramm . . . . .	106
(1)	Programmbegriff . . . . .	106
(a)	Programmausgaben als Ausdrucksformen . . . . .	109
(b)	Erweiterter Programmbegriff . . . . .	111
(c)	Zwischenergebnis . . . . .	114
(2)	Schutzzvoraussetzungen . . . . .	114
(a)	Persönliches Schaffen . . . . .	115
(b)	Geistiger Gehalt . . . . .	117
(c)	Wahrnehmbare Formgestaltung . . . . .	117
(d)	Individualität . . . . .	118
(e)	Zwischenergebnis . . . . .	121
bb)	Einordnung als Film- bzw. filmähnlich geschaffenes Werk . . . . .	121
(1)	Filmeigenschaft . . . . .	122
(a)	Grundvoraussetzung eines bewegten Geschehensablaufs . . . . .	122
(b)	Herstellungsverfahren . . . . .	122
(c)	Gegenstand der filmischen Darstellung .	124
(d)	Bedeutung der Interaktivität . . . . .	126
(e)	Zwischenergebnis . . . . .	130
(2)	Schutzzvoraussetzungen . . . . .	131
(a)	Persönliches Schaffen . . . . .	131
(aa)	Untrennbare Einheit von Computerprogramm und Bildausgabe . . . . .	131
(bb)	Zufallsgeneratoren . . . . .	133
(cc)	Interaktivität des Spielers . . . . .	135
(dd)	Zwischenergebnis . . . . .	135
(b)	Geistiger Gehalt . . . . .	135
(c)	Wahrnehmbare Formgestaltung . . . . .	136
(d)	Individualität . . . . .	136
(aa)	Genereller Ausschluss der Individualität . . . . .	137
(bb)	Ermittlung der Individualität . . . . .	138
(e)	Zwischenergebnis . . . . .	141
cc)	Einordnung virtueller Welten als Multimediarwerk . . . . .	141
(1)	Generelle Anerkennung des „Multimediarwerks“ . . . . .	142

(2)	Anwendung für herkömmliche Onlinewelten	143
(3)	Anwendung für nutzergenerierte Onlinewelten . . . . .	144
(4)	Zwischenergebnis . . . . .	146
dd)	Konsequenz für die Einordnung virtueller Gegenstände . . . . .	146
(1)	Rechtliche Konsequenzen aus der Doppelna- tur . . . . .	146
(2)	Virtuelle Gegenstände als Computerprogramm . . . . .	148
(a)	Erscheinungsformen in herkömmlichen Onlinewelten . . . . .	149
(b)	Erscheinungsformen in nutzergenerier- ten Onlinewelten . . . . .	151
(aa)	Erstellung von Avataren und Objek- ten mit den Menüoptionen einer nutzergenerierten Onlinewelt . . . .	151
(bb)	Benutzung einer inkorporierten Programmiersprache . . . . .	154
(3)	Virtuelle Gegenstände als Teil eines Compu- terprogramms . . . . .	158
(a)	Die Schutzfähigkeit von Werkteilen . . . .	158
(b)	Schutzfähigkeit von Werkteilen eines Computerprogramms in Onlinewelten .	159
(4)	Virtuelle Gegenstände als filmähnliches Werk	160
(a)	Virtuelle Figuren . . . . .	160
(b)	Programmierte Animationen . . . . .	161
(c)	Betrachtung aus verschiedenen Blick- winkeln . . . . .	161
(5)	Virtuelle Gegenstände als Teil eines filmähn- lichen Werks . . . . .	162
(a)	Meinungsstand beim herkömmlichen Filmwerk . . . . .	163
(b)	Einordnung für das filmähnliche Werk der Onlinewelt . . . . .	164
(6)	Zwischenergebnis . . . . .	165
b)	Figurenschutz virtueller Gegenstände . . . . .	166
aa)	Virtuelle Gegenstände als Kunstwerke . . . . .	166
(1)	Grundlagen . . . . .	166
(a)	Schutzgegenstand und Formgebung . . . .	167
(b)	Persönliches Schaffen . . . . .	169
(c)	Abgrenzung zwischen reiner und ange- wandter Kunst . . . . .	169

(aa) Items in herkömmlichen Online-	170
welten . . . . .	
(bb) Spielfiguren in herkömmlichen	171
Onlinewelten . . . . .	
(cc) Güter in nutzergenerierten Online-	171
welten . . . . .	
(d) Zwischenergebnis . . . . .	176
(2) Schöpferische Qualität . . . . .	176
(a) Kunstwerkschutz in herkömmlichen	
Onlinewelten . . . . .	177
(aa) Spielfiguren . . . . .	177
(bb) Items . . . . .	180
(b) Kunstwerkschutz in nutzergenerierten	
Onlinewelten . . . . .	181
(aa) Ausgangsformen . . . . .	181
(bb) Nutzergenerierte Items . . . . .	181
(cc) Zusammengestellte Avatare . . . . .	183
(dd) Sonderproblem: Abbilder der Realis-	
tät . . . . .	185
(ee) Zuerkennung des geistigen Eigen-	
tums durch den Betreiber . . . . .	186
(cc) Zwischenergebnis . . . . .	186
(3) Werke der Baukunst . . . . .	187
(bb) Figurenschutz . . . . .	187
c) Sonstige urheberrechtliche Einordnungen . . . . .	189
aa) Lichtbildschutz . . . . .	189
bb) Datenbankwerk . . . . .	189
cc) Unbenannte Werkart . . . . .	191
d) Zwischenergebnis . . . . .	191
2. Immaterialgüterrecht sui generis an virtuellen Gegenständen	191
a) Geistiger Rechtsgegenstand . . . . .	192
b) Absolutheit . . . . .	192
aa) Abhängigkeit von technischer Realisierung . . . . .	192
bb) Abhängigkeit von Vertragsbeziehung . . . . .	193
(1) Stellung des Domaininhabers . . . . .	193
(2) Stellung des Nutzers von Onlinewelten . . . . .	195
c) Anerkennung durch die Rechtsordnung . . . . .	195
aa) Argumente für eine immaterialgüterrechtliche	
Zuordnung . . . . .	195
bb) Numerus clausus der Immaterialgüterrechte . . . . .	197
d) Zwischenergebnis . . . . .	198
IV. Ergebnis . . . . .	198

<b>D. Vertragliche Rechtsbeziehungen . . . . .</b>	<b>199</b>
I. Vertragliche Rechtsbeziehungen zwischen Betreiber und Nutzer . . . . .	199
1. Softwareüberlassung . . . . .	200
a) Vertrag gem. §§ 453 I, 433 BGB . . . . .	200
b) Urheberrechtlicher Lizenzvertrag . . . . .	200
c) Unentgeltliche Überlassung der Zugangssoftware . . . . .	201
aa) Zuwendung . . . . .	201
bb) Entreicherung . . . . .	201
cc) Unentgeltliche Bereicherung . . . . .	202
dd) Einigsein über Unentgeltlichkeit der Zuwendung . . . . .	202
ee) Zwischenergebnis . . . . .	202
2. Nutzung der virtuellen Welt . . . . .	203
a) Vorgehensweise der rechtlichen Qualifikation . . . . .	203
b) Leistungsbeschreibungen von Betreibern und Nutzern virtueller Welten . . . . .	204
c) Einordnung in Vertragstypen . . . . .	208
aa) Dienstvertrag . . . . .	208
bb) Werkvertrag . . . . .	209
cc) Pachtvertrag . . . . .	211
dd) Verwahrung . . . . .	212
ee) Mietvertrag . . . . .	213
(1) Tauglicher Vertragsgegenstand . . . . .	213
(2) Bestimmtheit der Mietsache . . . . .	214
(3) Überlassung des Gebrauchs . . . . .	214
(4) Erhalten des Mietgebrauchs . . . . .	215
(5) Entgeltlichkeit . . . . .	215
ff) Leih . . . . .	216
gg) Typengemischter Vertrag . . . . .	217
3. Einheitlicher Vertrag der Softwareüberlassung und Servernutzung . . . . .	217
4. Ergebnis . . . . .	218
II. Vertragliche Rechtsbeziehungen zwischen (potentiellen) Teilnehmern einer Onlinewelt untereinander . . . . .	219
1. Dauerhafte Überlassungen . . . . .	220
a) Dauerhafte Überlassungen mit monetärer Gegenleistung . . . . .	220
b) Dauerhafte rein spielinterne Überlassungen . . . . .	223
aa) Keine reine Spielmodalität . . . . .	223
bb) Vertragstyp . . . . .	225
c) Vertragliche Nebenpflichten . . . . .	226
d) Gewährleistung . . . . .	228
aa) § 311a BGB . . . . .	228
bb) § 453 III BGB . . . . .	229
cc) § 453 III BGB analog . . . . .	230

dd)	Entsprechende Anwendung der §§ 434 f. BGB . . . . .	230
aaa)	§ 435 BGB entsprechend . . . . .	231
bbb)	§ 434 BGB entsprechend . . . . .	233
2.	Zeitweise Überlassungen . . . . .	236
3.	Ergebnis . . . . .	236
<b>E.</b>	<b>Übertragbarkeit virtueller Gegenstände . . . . .</b>	<b>239</b>
<b>I.</b>	<b>Sachverhalt . . . . .</b>	<b>239</b>
1.	Übertragung von Items . . . . .	239
2.	Übertragung des Spielcharakters . . . . .	240
<b>II.</b>	<b>Rechtliche Würdigung der Übertragung virtueller Gegenstände . . . . .</b>	<b>241</b>
1.	Items . . . . .	241
a)	Meinungsstand . . . . .	241
b)	Einordnung . . . . .	242
aa)	Keine analoge Anwendbarkeit der §§ 929 ff. BGB .	242
bb)	Keine Übertragung durch Realakt wegen Forde- rungsabtretung . . . . .	243
2.	Spieldaten . . . . .	245
3.	Urheberrechtlich geschützte Gestaltungen . . . . .	246
a)	Anwendbarkeit des Erschöpfungsgrundsatzes . . . . .	246
b)	Voraussetzungen . . . . .	248
<b>III.</b>	<b>Ausschluss der Übertragbarkeit . . . . .</b>	<b>249</b>
1.	Ausschluss der Übertragbarkeit eines Accounts . . . . .	250
a)	Zustimmungserfordernis bei Vertragsübernahmen .	250
b)	Verstoß gegen § 242 BGB bei Verweigerung . . . . .	252
2.	Ausschluss der Übertragbarkeit von Items . . . . .	255
a)	Vereinbarung über Ausschluss der Abtretbarkeit . .	256
b)	Abtretungsverbot in AGB . . . . .	256
aa)	Möglichkeiten der Einbringung der Endnutzerlizenzzvereinbarungen . . . . .	257
bb)	EULA als AGB . . . . .	257
cc)	Einbeziehung . . . . .	258
(1)	Versuchte Einbeziehung „bei“ Erwerb der Software . . . . .	259
(2)	Versuchte Einbeziehung bei Abschluss des Onlinenutzungsvertrages . . . . .	260
dd)	Überraschende Klausel . . . . .	261
ee)	Inhaltskontrolle . . . . .	262
(1)	Widerspruch zum Erschöpfungsgrundsatz, § 17 II UrhG . . . . .	262
(2)	Sonstige Abweichung von wesentlichen Grundgedanken der gesetzlichen Regelung . .	263

## Inhaltsverzeichnis

(3) Gefährdung des Vertragszweckes durch ein Übertragungsverbot . . . . .	263
(4) Interessenabwägung gem. § 307 I 1 BGB . . . . .	263
(a) Interessen der Betreiber von Onlinewelten . . . . .	264
(b) Interessen der Teilnehmer von Onlinewelten . . . . .	267
(c) Interessenabwägung . . . . .	268
(d) Zwischenergebnis der Inhaltskontrolle . . . . .	270
ff) Zwischenergebnis . . . . .	270
3. Ergebnis . . . . .	271
<b>F. Zusammenfassung</b> . . . . .	273
<b>Literaturverzeichnis</b> . . . . .	277