

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Abbildungsverzeichnis	15
Abkürzungsverzeichnis	17
A. Einleitung	23
I. Gegenstand und Zielsetzung der Arbeit	23
II. Gang der Untersuchung	24
B. Virtuelle Welten	27
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 Computerpro- gramms	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 Gegenstandsbegriffes	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)	Schutzvoraussetzungen	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)	Schutzvoraussetzungen	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 Multimediawerk	141
(1)	Generelle Anerkennung des „Multimediawerkes“	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 Doppelnatur	146
(2)	Virtuelle Gegenstände als Computerprogramm	148
(a)	Erscheinungsformen in herkömmlichen Onlinewelten	149
(b)	Erscheinungsformen in nutzergenerierten Onlinewelten	151
(aa)	Erstellung von Avataren und Objekten mit den Menüoptionen einer nutzergenerierten Onlinewelt	151
(bb)	Benutzung einer inkorporierten Programmiersprache	154
(3)	Virtuelle Gegenstände als Teil eines Computerprogramms	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 Blickwinkeln	161
(5)	Virtuelle Gegenstände als Teil eines filmähnlichen Werks	162
(a)	Meinungsstand beim herkömmlichen Filmwerk	163
(b)	Einordnung für das filmähnliche Werk der Onlinewelt	164
(6)	Zwischenergebnis	165
b)	Figureschutz 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 angewandter Kunst	169

	(aa) Items in herkömmlichen Online-	
	welten	170
	(bb) Spielfiguren in herkömmlichen	
	Onlinewelten	171
	(cc) Güter in nutzergenerierten Online-	
	welten	171
	(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 Realität	185
	(ee) Zuerkennung des geistigen Eigentums durch den Betreiber	186
	(c) 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

D.	Vertragliche Rechtsbeziehungen	199
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)	Leihe	216
gg)	Typengemischter Vertrag	217
3.	Einheitlicher Vertrag der Softwareüberlassung und Sernernutzung	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
E.	Übertragbarkeit virtueller Gegenstände	239
I.	Sachverhalt	239
1.	Übertragung von Items	239
2.	Übertragung des Spielcharakters	240
II.	Rechtliche Würdigung der Übertragung virtueller Gegenstände	241
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.	Spielfiguren	245
3.	Urheberrechtlich geschützte Gestaltungen	246
a)	Anwendbarkeit des Erschöpfungsgrundsatzes	246
b)	Voraussetzungen	248
III.	Ausschluss der Übertragbarkeit	249
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 Endnutzerlizenzvereinbarungen	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

(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
F. Zusammenfassung	273
Literaturverzeichnis	277