

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	V
Abkürzungsverzeichnis	XXI
Kapitel 1 – Einführung	1
A. Gegenstand der Betrachtung	3
I. Online-Geschäfte	4
II. Business to Consumer-Geschäfte	4
III. Vertragsrechtliche Betrachtung	5
IV. Europarechtliche Dimension	6
V. Untersuchungsgegenstände	6
B. Der Kommissionsvorschlag für ein Gemeinsames Europäisches Kaufrecht (CESL)	7
I. Kollisionsrechtliche Einbettung	8
II. Art. 114 AEUV als Kompetenzgrundlage der VO	9
1. Kritik	10
2. Stellungnahme	10
	IX

III.	Die Anwendungsbereiche des CESL unter besonderer Berücksichtigung digitaler Inhalte	11
1.	Der sachliche Anwendungsbereich	11
2.	Der geografische Anwendungsbereich	13
3.	Der persönliche Anwendungsbereich	14
C.	Exkurs: Die EU-Verbraucherrechte-Richtlinie	15
D.	Prägende Entwicklungen: Digitalisierung, Abrufbarkeit, Konvergenz, Virtualität	15
I.	Digitalisierung	16
1.	Eine erste Annäherung: „Digitale Inhalte“ im CESL	17
a.	Digitale Inhalte	18
b.	Ausnahmen im Verordnungsentwurf	19
c.	Zwischenfazit	21
2.	Software als ein zentraler digitaler Inhalt	22
a.	Standard- und Individualsoftware	23
b.	Apps als mobile Software-Anwendungen	23
II.	Abrufbarkeit bei Bedarf	24
III.	Konvergenz	26
IV.	Virtualität	26

Kapitel 2 – Die Körperlichkeit von digitalen Inhalten und virtuellen Gütern 29

A.	Körperliche und unkörperliche Güter	29
----	-------------------------------------	----

B.	Die deutsche Diskussion: „Software als Sache?“	31
I.	Eindeutige Rechtslage bei Verkörperung auf Datenträger	32
II.	„Entkörperte“ Downloads ohne Datenträger	32
1.	Meinungsstand: Software	33
a.	Software als eine abstrakte und immaterielle Leistung	33
b.	Software als ein „sonstiger Gegenstand“	34
c.	Software als eine Sache i.S.d. § 90 BGB	35
d.	Stellungnahme	36
e.	Zwischenfazit	38
2.	Andere digitale Inhalte und virtuelle Güter als Sachen?	39
a.	E-Books, Filme, Musik	39
b.	Virtuelle Güter in Computerspielen	40
aa.	Virtuelle Gegenstände und <i>Items</i> innerhalb des Spiels	41
bb.	Immaterialgut oder Sache?	42
cc.	Meinungsstand	43
dd.	Stellungnahme: Virtuelle Gegenstände und <i>Items</i> als Sachen	45
ee.	Zwischenfazit	46
C.	Der Sachbegriff des CESL	47
Kapitel 3 – Vertragsrechtliche Vorüberlegungen		49
A.	Verträge über digitale Inhalte als eigene Kategorie?	49
I.	Exkurs: Die Auslegung im deutschen Recht	50
1.	Die Willenserklärung im Zentrum der Auslegung	51
2.	Rechtsfortbildung	51

II.	Die Auslegung im CESL: Der Vertrag im Mittelpunkt der Betrachtung	51
III.	Vertragsverbindungen	53
1.	Der gemischte Vertrag und dessen Typisierung	53
2.	Der zusammengesetzte Vertrag	55
IV.	Der atypische Vertrag als „Vertragsneuschaffung“	55
V.	Neue Vertragsarten für digitale Inhalte	56
B.	Die Figur des gemischten Vertrages im CESL	58
Kapitel 4 – Verträge über digitale Inhalte nach deutschem Recht		61
A.	Die Struktur: Veräußerung, Überlassung, tätigkeitsbezogene Schuldverhältnisse	62
I.	Veräußerungsverträge (auf Dauer)	62
II.	Überlassungsverträge (auf Zeit)	63
III.	Tätigkeitsbezogene Schuldverhältnisse	63
B.	Verträge über die Bereitstellung von digitalen Inhalten	63
I.	Vertragstypologie	63
II.	Die Überlassung von digitalen Inhalten auf Dauer gegen Entgelt (Veräußerungsverträge)	64
1.	Die Überlassung auf einem Datenträger	65

2.	Der Download von Standardsoftware ohne Datenträger	65
a.	Werkvertrag	66
b.	Dienstvertrag	66
c.	Lizenzvertrag	67
d.	Rechtskauf oder Kauf eines „sonstigen Gegenstandes“ i.S.d. § 453 BGB	69
e.	Kaufvertrag	69
aa.	Das Zusammenfallen von Lizenz und Kauf als Gesamtheit: Entscheidende Impulse durch „UsedSoft“	71
bb.	Stellungnahme	73
3.	Vertragsart beim Download anderer digitaler Inhalte auf Dauer gegen Entgelt	76
a.	Apps	76
b.	E-Books, Musik, Filme	77
4.	Die Übertragung von virtuellen Gütern in Onlinewelten	79
a.	Exkurs: Vertragstypus für die Nutzung des Accounts	80
aa.	Die Nutzung des Accounts als Lizenz	80
bb.	Anwendung der Regelungen zur Pacht (§§ 581 ff. BGB)	81
cc.	Zwischenfazit	83
b.	Vertragstypus für die Übertragung von virtuellen Gegenständen innerhalb des Spiels	83
aa.	Die Veräußerung von virtuellen Gegenständen	84
(1)	Lizenzvertrag?	84
(2)	Kaufrechtliche Normen über § 453 Abs. 1 BGB?	85
(3)	Stellungnahme: Direkte Anwendung der kaufrechtlichen Vorschriften	85
bb.	Zwischenfazit	86
III.	Überlassungsverträge	86
1.	Die Bereitstellung von digitalen Inhalten auf Zeit unter besonderer Berücksichtigung des <i>Streamings</i>	86

2.	<i>Cloud Computing</i>	88
a.	Digitale Inhalte als Sachen: Verkörperung auch bei <i>Cloud</i> -Inhalten?	89
b.	Rechtsnatur des Vertrages	90
c.	Rechtsprechung des BGH zu ASP-Verträgen	91
d.	Stellungnahme: <i>Cloud Computing</i> als gemischter Vertrag mit mietrechtlichem Schwerpunkt	92
IV.	Dienstleistungen als tätigkeitsbezogene Schuldverhältnisse	93
1.	Dienstleistungen im Zusammenhang mit dem Kauf von digitalen Inhalten	93
a.	Gemischter Vertrag oder Regelung in einem selbstständigen Vertrag	93
b.	Beispiel: Softwarepflege	94
c.	Zwischenfazit	95
Kapitel 5 – Die Verkaufsfrehtlichung von Verträgen über digi- tale Inhalte im CESL		97
A.	Abweichung in den Sprachfassungen	97
B.	Stellungnahme	99
C.	Konsequenzen für den Vertrag über die Bereitstel- lung digitaler Inhalte	101
I.	Veräußerungsverträge	101
1.	Downloads gegen Einmalentgelt	101
2.	Schenkungen	102
II.	Gebrauchsüberlassungen	104

1.	<i>Streaming / Cloud Computing / „Onlinenutzungsverträge“</i>	104
2.	Lizenzverträge	105
3.	Exkurs: Access-Providing-Verträge	106
III.	Stellungnahme	107
IV.	Dienstleistungen (<i>services</i>) im CESL	108
1.	„Dienstleister“	108
2.	„Dienstleistung“	109
3.	Ausnahmen gem. Art. 2 (m) der VO	111
4.	Keine klare Trennung zwischen Hauptvertrag und <i>services</i>	111
5.	Ausschluss von Mischverträgen gemäß Art. 6 Abs. 1 der VO?	112
6.	Stellungnahme	113
Kapitel 6 – Der Vertragsschluss bei Verträgen über digitale Inhalte und Güter		115
A.	Der Vertragsschluss bei digitalen Inhalten nach deutschem Recht	115
I.	Das Angebot zum Vertragsschluss	115
1.	E-Commerce: Online-Verträge über die Lieferung von Waren und Dienstleistungen (sog. Online-Shopping)	116
a.	Stellungnahme	117
b.	Zwischenfazit	117

2.	M-Commerce: Vertragsschluss beim Herunterladen von digitalen Inhalten gegen Entgelt (sog. Download-Shopping)	118
a.	Stellungnahme	118
b.	Die Webseite als „Angebot an jedermann“ (<i>ad incertas personas</i>)?	120
c.	Ausnahme: Abweichende Gestaltung in den AGB	121
3.	Die „Button-Lösung“ zum Schutze des Verbrauchers	121
4.	Zwischenfazit	122
II.	Die Annahme zum Vertragsschluss	123
III.	Abweichendes Ergebnis bei unentgeltlichen Downloads?	123
1.	Kostenlose Downloads als Schuldverhältnis oder bloße Gefälligkeit	124
2.	Zwischenfazit	126
B.	Der Vertragsschluss bei digitalen Inhalten nach dem CESL	127
I.	Vorvertragliche Informationen	127
1.	Informationspflichten im Einzelnen	128
2.	Rechtsfolgen bei einem Verstoß gegen vorvertragliche Informationspflichten	131
II.	Vertragsschluss: Das Erfordernis eines Rechtsbindungswillens der Parteien	131
1.	Angebot gemäß Art. 31 der VO	132
a.	Bestellung von Waren in Online-Shops	132
b.	Veräußerung digitaler Inhalte per Download gegen Entgelt	133
aa.	Angebot <i>ad incertas personas</i> auch im CESL?	133

bb.	Stellungnahme	134
2.	Unentgeltliche Downloads als Angebot (Art. 30 der VO) oder bloße Gefälligkeit?	135
3.	Annahme	136
Kapitel 7 – Der Gefahrübergang bei digitalen Inhalten		137
A.	Übergang der Preisgefahr im deutschen (Kauf-)recht	137
I.	E-Commerce und M-Commerce	137
1.	Leistungsort: Schick- oder Bringschuld?	138
2.	Download ist kein Versendungskauf	138
B.	Gefahrübergang nach dem CESL	139
I.	Konkretisierung der Ware bzw. des digitalen Inhaltes	139
II.	Gefahrübergang bei digitalen Inhalten auf einem Datenträger	140
III.	Gefahrübergang bei digitalen Inhalten ohne Datenträger	141
1.	Art. 142 Abs. 3 der VO auch für digitale Inhalte ohne Datenträger	142
2.	Erlangung der <i>Kontrolle</i> über den digitalen Inhalt	143
3.	Stellungnahme	144
a.	Kontrolle als „virtuelle Sachherrschaft“	145
b.	Zwischenfazit	147

Kapitel 8 – Das Widerrufsrecht bei digitalen Inhalten	149
A. Der Widerruf nach deutschem Recht	149
I. Ausschluss des Widerrufsrechts bei digitalen Downloads?	149
II. Stellungnahme	150
B. Der Widerruf nach dem CESL	152
C. Zwischenfazit	155
 Kapitel 9 – Leistungsstörungen bei digitalen Inhalten und virtuellen Gütern	 157
A. Die deutsche Rechtslage	157
I. Kaufrechtliche Gewährleistung: Pflichtverletzung als zentraler Begriff des deutschen Rechts	158
II. Mietrechtliche Gewährleistung	159
III. Ausschluss der Mängelrechte	160
B. Das Leistungsstörungenrecht des CESL	160
I. Nichterfüllung (<i>non-performance</i>) als zentraler Begriff des CESL	161
II. Regelungsstruktur	161
III. Teilweise „unpassende“ Regelungen für trägerlose Downloads	162
IV. Andere zentrale Gewährleistungsregeln für digitale Inhalte	163

V.	Stellungnahme	166
Kapitel 10 – Fazit		167
Literaturverzeichnis		169
Stichwortverzeichnis		179