

INHALTSÜBERSICHT

INHALT	VII
A EINLEITUNG.....	1
B DEFINITIONEN UND BEGRIFFSERLÄUTERUNGEN.....	5
C ERSCHÖPFUNGSGRUNDSATZ	15
D ERSCHÖPFUNGSGRUNDSATZ BEI COMPUTERPROGRAMMEN.....	21
E ERSCHÖPFUNGSGRUNDSATZ BEI MULTIMEDIADATEIEN	43
F ABDINGBARKEIT URHEBERRECHTLICHER SCHRANKEN	49
G SPEZIALTHEMEN	59
H FAZIT.....	65
LITERATUR.....	69
ANHANG I	73
ANHANG II.....	75
ANHANG III.....	79
ANHANG IV.....	83

INHALT

INHALTSÜBERSICHT	V
A EINLEITUNG	1
B DEFINITIONEN UND BEGRIFFSERLÄUTERUNGEN	5
I. Computerprogramme/-software	5
II. Gebrauchtsoftware	8
III. Mobile Apps	8
IV. Computer-/Videospiele	10
V. Multimediaerzeugnisse	10
VI. Audiodateien	12
VII. E-Books	12
VIII. Hybridprodukte	13
C ERSCHÖPFUNGSGRUNDSATZ	15
I. Allgemeines	15
II. Umfang der Erschöpfung	15
III. Geografische Aspekte	18
D ERSCHÖPFUNGSGRUNDSATZ BEI COMPUTERPROGRAMMEN	21
I. Gesetzliche Basis	21
II. Urteil des EuGH i.S. UsedSoft vom 3.7.2012	21
1. Zugrundeliegender Sachverhalt	21
2. Fragestellungen an den EuGH	22
3. Antworten des EuGH und daraus folgende erste Konsequenzen	23
a) Zusammenfassung der Entscheidungsgründe	23
b) Erschöpfung gemäß Art. 4 Abs. 2 Computerprogramm-RL	24
c) Rechtmäßiger Erwerber gemäß Art. 5 Abs. 1 Computerprogramm-RL	25
d) Wartungsverträge	26

e) Technische Schutzmaßnahmen	26
f) Aufspaltung von Volumenlizenzen	27
III. Urteil des BGH i.S. UsedSoft II vom 17.7.2013	27
IV. Urteil des OLG München i.S. UsedSoft vom 2.3.2015	30
V. Urteil des BGH i.S. UsedSoft III vom 11.12.2014	31
VI. Konsequenzen	34
1. Handel mit Gebrauchtsoftware.....	34
2. Software-Pflegeverträge.....	37
3. Technische Schutzmaßnahmen	38
4. Volumenlizenzen	39
E ERSCHÖPFUNGSGRUNDSATZ BEI MULTIMEDIADATEIEN	43
I. Gesetzliche Basis.....	43
II. Rechtsprechung	43
III. Konsequenzen	47
F ABDINGBARKEIT URHEBERRECHTLICHER SCHRANKEN	49
I. Allgemeines	49
II. Rechtsprechung	52
G SPEZIALTHEMEN	59
I. Handel mit mobilen Apps.....	59
1. App-Vertrag.....	59
a) Vertragsparteien.....	59
b) Vertragstyp	59
c) Lizenzbedingungen/Nutzungsumfang	60
d) Weiterverkauf von Apps	61
2. Konsequenzen	61
II. Öffentliche Bibliotheken	62
III. Hybridprodukte.....	63

H FAZIT.....	65
LITERATUR.....	69
ANHANG I	73
ANHANG II.....	75
ANHANG III.....	79
ANHANG IV.....	83