

# Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	19
Abschnitt I Einleitung und rechtliche, technische sowie ökonomische Grundlagen	23
Einleitung	23
A. Problemstellung	23
I. Ausgangspunkt	24
II. Überblick aus rechtsvergleichender Sicht	24
B. Forschungsstand	27
C. Forschungsziel	28
1. Kapitel: Rechtliche Grundlagen des traditionellen Erschöpfungsgrundsatzes im deutschen Recht	29
A. Verwertungsrecht	29
B. Verbreitungsrecht nach § 17 UrhG	29
C. Reichweite des traditionellen Erschöpfungsgrundsatzes	30
I. Begründung der Erschöpfungslehre durch <i>Josef Kohler</i>	31
II. Voraussetzungen der Anwendung des Erschöpfungsgrundsatzes	32
1. Gegenstand der Erschöpfung	32
2. Veräußerung	34
3. Zustimmung des Urhebers	35
4. Beschränkung der Erschöpfung	35
a) Räumlicher Umfang	36
b) Zeitliche Beschränkung	37
c) Inhaltliche Beschränkung	37
5. Darlegungs- und Beweislast	38
III. Ausschluss des Erschöpfungsgrundsatzes	38
1. Vermietung	38
2. Andere Ausnahmen	39
D. Internationale Erschöpfung nach den WTO-Vorgaben	40

<b>2. Kapitel: Technischer Hintergrund und ökonomische Analyse</b>	<b>43</b>
<b>A. Technischer Hintergrund</b>	<b>43</b>
<b>I. Immaterialgüter im Online-Bereich</b>	<b>43</b>
<b>II. Online-Nutzungen in der Praxis</b>	<b>44</b>
1. Download	44
a) WWW (World Wide Web)	44
b) E-Mail	45
c) Mailingliste	46
d) BBS (Bulletin Board System)	46
e) Digitale Plattform	47
f) Sonstiges	47
2. Streaming	48
3. Cloud Computing	49
<b>III. Zwischenfazit</b>	<b>51</b>
<b>B. Ökonomische Analyse</b>	<b>51</b>
<b>I. Einführung</b>	<b>51</b>
<b>II. Perspektiven der ökonomischen Analyse</b>	<b>52</b>
1. Ökonomische Saldierung der Reichweite des Urheberrechts	53
a) Saldierung nach dem Kaldor-Hicks-Kriterium	53
b) Saldierung nach der Pareto-Effizienz	55
2. Ökonomischer Hintergrund des Erschöpfungsgrundsatzes	57
a) Überblick über die Theorien	57
b) Belohnungstheorie	59
<b>III. Gesellschaftliche Kosten und Nutzen durch digitale Erschöpfung</b>	<b>60</b>
1. Kosten	61
a) Abschwächung des Urheberrechts	61
b) Abschwächung des Anreizes für den Urheber	63
c) Beeinträchtigung der Preisallokations-Effizienz	64
2. Nutzen	65
a) Vergrößerung der Nutzungsmöglichkeiten	65
b) Anreize zu kreativen Leistungen	67
c) Mobilisierung digitaler Güter	68
d) Senkung der Transaktionskosten	70
e) Vorteile des Wettbewerbs zwischen Primär- und Sekundärmarkt	71
<b>IV. Schutz der Privatsphäre</b>	<b>73</b>

V. Zwischenergebnis	74
Abschnitt II Ein Vergleich zwischen dem deutschen, chinesischen und US-amerikanischen Recht	75
3. Kapitel: Erschöpfungsgrundsatz im Online-Bereich nach deutschem und europäischem Recht	75
A. Entwicklung der Rechtsprechung	76
I. <i>UsedSoft</i> -Fall (EuGH 2012)	77
II. <i>Tom Kabinet</i> -Fall (EuGH 2019)	79
III. <i>UsedSoft II</i> -Fall (BGH 2014)	81
IV. <i>UsedSoft III</i> -Fall (BGH 2015)	82
V. Zwischenergebnis	84
B. Weiterveräußerung der digitalen Werkstücken	86
I. Eigentumsverkehr oder Rechtsverkehr	87
II. Schutzmodell des BGB	90
III. Bezüge zu allgemeinen Geschäftsbedingungen	91
IV. Zwischenergebnis	95
C. Lizenzvertrag oder Kaufvertrag	95
I. Lizenzvertrag	96
1. Überblick	96
2. Lizenzkette: Veräußerung digitaler Güter	97
II. Kaufvertrag	99
1. Kaufvertrag körperlicher Güter	99
2. Kaufvertrag nicht körperlicher Güter	100
III. Resümee	102
D. Digitale Verbreitung und technische Schutzmaßnahme	103
I. Technische Schutzmaßnahme	103
1. Definition	103
2. Technische Schutzmaßnahmen im Rahmen der nicht körperlichen Verbreitung	104
II. Schutzworaussetzungen	105
1. Schutzobjekt	105
2. Schutzzweck	105
III. Einsatz technischen Schutzmaßnahmen im Vertragsverhältnis	106
1. Prüfung negativer Beschaffenheitsvereinbarung	107
2. Notwendigkeit des Einsatzes	108

3. Rechtfertigung des Einsatzes	108
a) Gesetzliche Grundlagen	108
b) Praktische Erfahrung in Bezug auf den Erschöpfungsgrundsatz	110
c) Zweckbedingte Einsetzung der technischen Schutzmaßnahme	111
4. Pflicht zur Produktkennzeichnung	112
IV. Ausschluss des Einsatzes	112
V. Resümee	114
 E. Erweiterung des Erschöpfungsgrundsatzes im Online-Bereich in Deutschland sowie der EU	
I. Überblick	115
II. Anwendung digitaler Erschöpfung	116
1. Veränderte Werkgegenstandsarten im digitalen Zeitalter	116
2. Geltende Rechtsgrundlagen	117
3. Erweiternde Anwendung	118
a) Technische Voraussetzung	118
b) Untersuchung der Erweiterungsmöglichkeit	119
aa) Praktische Perspektive	119
bb) Juristischer Aspekt	119
cc) Ökonomische Perspektive	120
4. Zwischenfazit	121
III. Herausforderung einer Erweiterung der digitalen Erschöpfung	122
1. Moderne Online-Geschäft und neuer digitaler Werkkonsum	122
a) E-Books	123
b) Online-Musik	123
c) Filmwebseite	124
d) Software	124
e) Cloud-Technik	125
f) Zwischenfazit	126
2. Weitere Meinungen zur Erweiterung digitaler Erschöpfung	126
F. Ergebnis des Kapitels	128

<b>4. Kapitel: Erschöpfungsgrundsatz im Online-Bereich nach chinesischem Recht</b>	<b>130</b>
<b>A. Grundlagen des chinesischen Urheberrechts vor dem Hintergrund der Digitalisierung</b>	<b>131</b>
I. Überblick über das chinesische Urheberrechtssystem aus historischer Perspektive	131
1. Historische Entwicklung	131
2. Das heutige chinesische Urheberrechtssystem	132
II. Das gegenwärtige chinesische Urheberrechtssystem vor dem Hintergrund der Digitalisierung	133
<b>B. Der traditionelle Erschöpfungsgrundsatz im chinesischen Urheberrecht</b>	<b>134</b>
I. Begriff des Urhebers	134
II. Verbreitungsrecht nach dem CURG	136
III. Der traditionelle Erschöpfungsgrundsatz nach dem CURG	137
1. Regelungen auf nationaler Ebene	138
2. Regelungen auf internationaler Ebene	139
IV. Diskussion zum traditionellen Erschöpfungsgrundsatz im chinesischen Urheberrecht	141
1. Lehre der konkludenten Zustimmung	141
2. Schrankentheorie	143
3. Lehre der Anwendungsfolge zum Verbreitungsrecht	145
4. Resümee	146
V. Voraussetzungen einer Anwendung im chinesischen Urheberrecht	146
1. Rechtmäßige Werkgegenstände	147
2. Öffentliches Inverkehrbringen	147
3. Zustimmung des Urhebers	148
4. Übertragung des Werkgegenstandes	148
VI. Auswirkung der Anwendung des Erschöpfungsgrundsatzes	149
1. Juristische Funktion	149
2. Ökonomische Funktion	150
VII. Wirkung der internationalen Erschöpfung	151
1. Internationale Erschöpfung im chinesischen Patentrecht	152
2. Internationale Erschöpfung im chinesischen Markenrecht	153
3. Internationale Erschöpfung im chinesischen Urheberrecht	154
4. Resümee	156

C. Digitaler Erschöpfungsgrundsatz im chinesischen Urheberrecht	157
I. Entwicklung in der Praxis	158
1. Überblick	158
2. Gerichtspraxis	159
a) <i>Chinesische Schriftzeichen</i> -Fall (2012)	159
b) <i>Dazu Technologie</i> -Fall (2005)	163
c) <i>Jiliang Software</i> -Fall (2008)	165
d) <i>Daidaifu</i> -Fall (2015)	168
3. Zwischenergebnis	169
II. Diskussion im Schrifttum	171
1. Überblick	171
2. Meinungsspektrum	172
a) Ablehnende Ansichten	172
aa) Juristische Perspektive	173
bb) Ökonomische Perspektive	174
cc) Einfluss von der US-amerikanischen Rechtsanwendung	175
b) Befürwortende Meinungen	176
aa) Juristische Rechtfertigung	176
bb) Rechtsvergleichender Einfluss	178
cc) Interessenausgleich	179
dd) Einsatz technischer Maßnahmen	182
c) Differenzierende Meinungen	183
aa) Definiton des Verbreitungsrechts	183
bb) Typische differenzierende Meinungen	185
3. Zusammenfassung	187
III. Erweiterungsmöglichkeit der digitalen Erschöpfung in China	188
1. Rechtmäßigkeit der digitalen Übertragung	188
2. Lizenz als Verkauf	189
3. Technische Durchführungsmöglichkeit	190
4. Interessenausgleich im Informationszeitalter	191
D. Ergebnis des Kapitels	192

<b>5. Kapitel: Der Erschöpfungsgrundsatz im Online-Bereich im US-amerikanischen Recht</b>	<b>194</b>
<b>A. Grundlagen des traditionellen Erschöpfungsgrundsatzes im US-amerikanischen Urheberrecht</b>	<b>194</b>
I. Überblick über das US-amerikanische Urheberrechtssystem aus historischer Perspektive	194
II. Historische Entwicklung des Erschöpfungsgrundsatzes	196
III. Anwendung der traditionellen Erschöpfung	199
1. Definition des traditionellen Erschöpfungsgrundsatzes	199
2. Voraussetzungen einer Anwendung	201
a) Rechtmäßigkeit	202
b) Inverkehrbringen	203
c) Übertragung	203
d) Zustimmung des Rechtsinhabers	204
3. Internationale Erschöpfung	206
IV. Zusammenfassung	207
<b>B. Erschöpfungsgrundsatz im Online-Bereich im US-amerikanischen Urheberrecht</b>	<b>208</b>
I. Praktische Entwicklung	208
1. Digitalisierungstendenz und Erschöpfung	208
2. Digitale Erschöpfung in der Praxis	209
a) <i>Vernor v. Autodesk Inc.</i> -Fall (2010)	209
b) <i>ReDigi I</i> -Fall (2013)	211
c) <i>ReDigi II</i> -Fall (2018)	213
3. Resümee	214
II. Kontroverse im US-amerikanischen Recht	214
1. Überblick	214
2. Unterschiedliche Auffassungen hinsichtlich der Anwendung des Erschöpfungsgrundsatzes im Online-Bereich in den USA	215
a) Ablehnende Meinungen	215
b) Befürwortende Meinungen	217
c) Vermittelnde Ansichten	219
3. Zusammenfassung	221
III. Erweiterungsmöglichkeiten einer digitalen Erschöpfung in den USA	222
1. Verkaufsmodell	223
2. Lizenzmodell	224
3. Modell der langfristigen Kontrolle	227

4. Zusammenfassung	228
C. Ergebnis des Kapitels	229
6. Kapitel: Rechtsvergleich	232
A. Vergleich des traditionellen Erschöpfungsgrundsatzes	233
I. Definition	233
II. Historische Entwicklung	234
III. Anwendungsvoraussetzungen	235
1. Rechtmäßiger Werkgegenstand	235
2. Inverkehrbringen	236
3. Zustimmung des Urhebers	236
4. Übertragung	237
IV. Auswirkung der traditionellen Erschöpfung	238
V. Vertraglicher Ausschluss der Erschöpfungswirkung	239
VI. Internationale Erschöpfung	240
VII. Zwischenergebnis	241
B. Vergleich des Erschöpfungsgrundsatzes im Online-Bereich	241
I. Gerichtspraxis aus rechtsvergleichender Sicht	241
1. Überblick	241
2. Software	242
a) Digitaler Gegenstand	242
b) Zustimmung des Urhebers	242
c) Verkauf oder Lizenz	243
d) Wirtschaftliche Parallelität	244
e) Zusammenfassung	245
3. Andere digitale Güter	245
II. Diskussion im Schrifttum aus rechtsvergleichender Sicht	246
1. Überblick	246
2. Unterschiedliche Auffassungen	246
a) Zustimmende Haltungen	246
b) Ablehnende Meinungen	249
c) Vermittelnde Auffassungen	252
III. Zwischenergebnis	254
C. Ergebnis des Kapitels	255

<b>Abschnitt III</b>	<b>Schlussbetrachtung, Ausblick und Ergebnis</b>	<b>257</b>
<b>7. Kapitel:</b>	<b>Erweiterung des Erschöpfungsgrundsatzes auf den Online-Bereich</b>	<b>257</b>
<b>A.</b>	<b>Notwendigkeit einer Erweiterung</b>	<b>257</b>
<b>B.</b>	<b>Erweiterungsmöglichkeit</b>	<b>258</b>
	<b>I. Rechtsvergleichende Analyse</b>	<b>258</b>
	1. Erweiterungsmöglichkeit nach deutschem Recht	258
	2. Erweiterungsmöglichkeit nach chinesischem Recht	260
	3. Erweiterungsmöglichkeit nach US-amerikanischem Recht	261
	4. Zwischenergebnis	262
	<b>II. Ökonomische Gründe für die Erweiterung</b>	<b>263</b>
	1. Saldierung in Bezug auf die Belohnungstheorie	263
	2. Absenkung der Transaktionskosten	264
	3. Wettbewerbsvorteile	265
	4. Verbesserung der sozialen Wohlfahrt	266
	<b>III. Resümee</b>	<b>267</b>
<b>C.</b>	<b>Rechtfertigung einer Erweiterung</b>	<b>268</b>
	<b>I. Rechtmäßigkeit digitaler Werkgegenstände</b>	<b>268</b>
	<b>II. Zustimmung des Urhebers vor der digitalen Übertragung</b>	<b>269</b>
	<b>III. Einsatz der Übertragungsmodelle</b>	<b>270</b>
	1. Verkaufsfall	270
	2. Langfristiger Lizenzfall	271
	3. Lizenzfall	272
	<b>IV. Technische Garantie</b>	<b>273</b>
	<b>V. Zwischenergebnis</b>	<b>274</b>
<b>D.</b>	<b>Zusammenfassung</b>	<b>275</b>
<b>Fazit</b>		<b>276</b>
<b>A.</b>	<b>Schlussbetrachtung</b>	<b>276</b>
<b>B.</b>	<b>Rechtsvorschlag des Erschöpfungsgrundsatzes im Online-Bereich in der chinesischen Gesetzgebung</b>	<b>278</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>		<b>281</b>
	<b>I. Verzeichnis der abgekürzt zitierten Literatur</b>	<b>281</b>

II. Rechtsprechung	295
1. Deutsche und europäische Rechtsprechung	295
a) Deutschland	295
b) Europa	299
2. Chinesische Rechtsprechung	299
3. US-amerikanische Rechtsprechung	300
III. Sonstige Materialien	301