

Vom Software- zum Datenrecht:
Ausgewählte zivilrechtliche Fragen
bei Onlinespielen

Inaugural-Dissertation

zur Erlangung des akademischen Grades eines Doktors der Rechte
durch die Rechtswissenschaftliche Fakultät der Westfälischen
Wilhelms-Universität zu Münster

vorgelegt von Dariush Nassrollahzadeh Masoule
aus Viersen
2016

Erster Berichterstatter:	Prof. Dr. Ingo Saenger
Zweiter Berichterstatter:	Prof. Dr. Thomas Hoeren
Dekan:	Prof. Dr. Janbernd Oebbecke
Tag der mündlichen Prüfung:	28.06.2016

– Danksagung –

Die vorliegende Arbeit wurde im Sommersemester 2016 von der juristischen Fakultät der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster als Dissertation angenommen.

Mein besonderer Dank gilt meinem Doktorvater, Herrn Prof. Dr. Ingo Saenger, für seine geduldige und stets hilfsbereite Betreuung und dafür, dass er mir während der Bearbeitung jede nur erdenkliche Freiheit belassen hat. Herrn Prof. Dr. Thomas Hoeren sei für die zügige Erstellung des Zweitgutachtens gedankt.

Darüber hinaus möchte ich Herrn Dr. Nick Schöwe danken, der diese Arbeit Korrektur gelesen und mit vielen hilfreichen Anregungen und freundschaftlichen Diskussionen maßgeblich zu ihrem Gelingen beigetragen hat. Mein Dank gilt ferner Herrn Hartmut Stellisch sowie Herrn Dr. Erwin Jikeli für die Durchsicht und Korrektur von Texten, sowie Frau Eileen Bartels, die mich im Rahmen der Literaturrecherche tatkräftig unterstützt hat.

Nicht zuletzt möchte ich ganz besonders meiner Freundin Sara Stellisch für Ihre Geduld, ihre Hilfsbereitschaft und ihre fortwährende moralische Unterstützung danken.

Der größte Dank gebührt jedoch meinen Eltern, Dr. Abbas Nassrollahzadeh und Heidi Sommer, die mich über meine gesamte Ausbildung hinweg mit äußerster Hingabe unterstützt und gefördert haben. Erst durch sie wurde mein bisheriger Lebensweg und insbesondere die Entstehung dieser Arbeit ermöglicht. Vor allem meiner Mutter ist es zu verdanken, dass ich die vorliegende Arbeit beginnen und vollenden konnte. Ihr ist diese Arbeit gewidmet.

Krefeld, im Oktober 2016

Dariush Nassrollahzadeh

– Inhaltsverzeichnis –

<u>Kapitel 1 – Einführung</u>	1
A. Der Handel mit virtuellen Gütern.....	1
B. Rechtliche Herausforderungen und Handlungsbedarf.....	3
C. Ziel und Verlauf der Arbeit.....	5
<u>Kapitel 2 – Virtuelle Güter in virtuellen Welten</u>	8
A. Grundlagen.....	8
I. Historische Entwicklung.....	9
II. Technische Grundlagen.....	10
1. Server-Client-Systeme.....	11
2. Peer-2-Peer Netzwerke.....	13
B. Erscheinungsformen und Konzepte.....	14
I. Onlinerollenspiele.....	14
II. Nutzergenerierte Welten.....	16
III. Browserspiele.....	18
C. Monetarisierung.....	19
I. Wirtschaftliches Potential.....	19
II. Ursachen der Monetarisierung.....	20
1. Spielerische Vorteile.....	20
2. Exklusivität und Limitierung.....	21
3. Investitionsobjekte.....	22
III. Ergebnis.....	23
D. Begriffsbestimmung.....	23
I. Merkmale virtueller Güter.....	24
1. Virtualität.....	25

2. Mittelbare Wahrnehmung.....	25
3. Interaktion.....	25
4. Exklusivität.....	25
5. Dimensionalität.....	26
6. Individualisierung.....	26
7. Veräußerbarkeit.....	27
II. Definition virtueller Güter.....	27
III. Merkmale virtueller Welten.....	28
1. Konsistenz.....	28
2. Persistenz.....	28
3. Immersion.....	29
IV. Definition virtueller Welten.....	29
E. Zusammenfassung und Ergebnis.....	29
<u>Kapitel 3 – Das Recht in der virtuellen Welt.....</u>	<u>30</u>
A. Vorüberlegungen.....	30
B. Virtuelle Welten als Sonderfall.....	30
I. Vorteile einer Autonomie.....	31
II. Nachteile einer Autonomie.....	32
III. Zwischenergebnis.....	33
IV. Kritische Würdigung.....	34
C. Zusammenfassung und Ergebnis.....	36
<u>Kapitel 4 – Die Rechtsnatur virtueller Güter.....</u>	<u>37</u>
A. Ansätze.....	37
B. Sachenrechte an virtuellen Gütern.....	38

I. „Virtuelles Eigentum“	38
II. Technisch-verbundene Einordnung.....	39
1. Sacheigenschaft verkörperter Software.....	40
a) Argumente gegen die Sacheigenschaft.....	40
b) Argumente für die Sacheigenschaft.....	42
c) Stellungnahme.....	43
d) Ergebnis.....	44
2. Sacheigenschaft virtueller Güter.....	45
a) Sinnliche Wahrnehmung.....	47
b) Abgrenzung im Raum.....	48
c) Ergebnis.....	49
III. Isolierte Betrachtung.....	50
1. Rechtsobjekte.....	50
2. Eigentum.....	53
3. Analoges Eigentum.....	53
4. Besitz.....	54
5. Analoger Besitz.....	55
6. Ergebnis.....	57
C. Immaterialgüterrechte an virtuellen Gütern.....	58
I. Virtuelle Güter als Immaterialgüter.....	58
II. Entstehung von Immaterialgüterrechten.....	59
1. Urheberrechte.....	59
a) Werkbegriff.....	60
b) Virtuelle Güter als Kunst.....	61
aa) Abgrenzung der Kunstarten.....	63

(1) Perspektiven.....	64
(2) Stellungnahme.....	65
bb) Zwischenergebnis.....	67
c) Urheberschaft.....	67
aa) Urheberrechte der Betreiber.....	68
(1) Programmsoftware.....	68
(2) Audiovisuelle Inhalte.....	69
(3) Virtuelle Güter.....	70
bb) Urheberrechte der Nutzer.....	71
(1) Urheberrechte in Onlinerollenspielen.....	71
(2) Urheberrechte in nutzergenerierten Welten.....	73
(3) Urheberrechte in Browserspielen.....	73
cc) Ergebnis.....	74
d) Gewerbliche Schutzrechte.....	74
2. Immaterialgüterrechte sui generis.....	75
a) Rechtsfortbildung.....	75
b) Datenbankrecht sui generis.....	77
D. Weitere Ansätze.....	81
I. "Dateneigentum".....	81
1. Ansätze.....	81
2. Stellungnahme.....	83
II. "Absolute" vertragliche Ansprüche.....	85
III. Anpassung der Rechtsordnung.....	87
1. Herausforderungen.....	88
2. Ansätze.....	90

E. Zusammenfassung und Ergebnisse.....	93
<u>Kapitel 5 – Rechtsbeziehungen in virtuellen Welten.....</u>	<u>95</u>
A. Ansätze.....	95
B. Vertikale Rechtsbeziehungen.....	96
I. Typologisierung des Nutzungsvertrages.....	96
1. Vertragsgegenstand.....	97
2. Klassifizierung.....	99
a) Forschungsstand.....	100
b) Werkvertragliche Einordnung.....	103
c) Dienstvertragliche Einordnung.....	104
d) Mietvertragliche Einordnung.....	106
II. Konsequenzen.....	108
III. Hausrecht.....	110
IV. Beendigung der Vertragsbeziehungen.....	112
1. Ordentliche Kündigung.....	112
2. Außerordentliche Kündigung.....	113
V. Ergebnis.....	113
C. Horizontale Rechtsbeziehungen	114
I. Handelsmodalitäten.....	115
II. Vertragsschluss.....	116
1. Rechtsbindungswille.....	116
2. Inhalt.....	118
3. Ergebnis.....	119
III. Vertragszuordnung.....	119
1. Kaufvertragliche Einordnung.....	120

a) Ansatz der Literatur.....	120
b) Stellungnahme.....	121
aa) Geschützte Güter.....	122
bb) Ungeschützte Güter.....	123
cc) Zwischenergebnis.....	124
c) Konsequenzen.....	125
d) Ergebnis.....	126
2. Tauschvertragliche Einordnung.....	127
3. Werkvertragliche Einordnung.....	127
a) Ansatz der Literatur.....	127
b) Stellungnahme.....	128
c) Konsequenzen.....	129
d) Ergebnis.....	130
4. Miet- und Pachtrechtliche Einordnung.....	131
a) Ansatz der Literatur.....	131
b) Stellungnahme.....	132
c) Konsequenzen.....	134
d) Ergebnis.....	134
5. Gesamtergebnis zur Vertragszuordnung.....	134
IV. Übertragung virtueller Güter.....	135
1. Virtuelle Güter.....	136
a) Übertragung nach § 929 S. 1 BGB analog.....	136
aa) Ansatz des Schrifttums.....	136
bb) Stellungnahme.....	137
b) Übertragung nach §§ 398 ff. BGB.....	138

aa) Ansatz des Schrifttums.....	139
bb) Stellungnahme.....	140
2. Spielzugang.....	141
3. Ergebnis.....	141
D. Zusammenfassung und Ergebnisse.....	142
<u>Kapitel 6 – Einzelfragen zum Verbraucherschutz.....</u>	<u>143</u>
A. Ansatz.....	143
B. Verbraucher und Unternehmereigenschaft.....	144
I. Gesetzliche Grundlagen.....	144
II. Abgrenzungskriterien.....	145
III. Übertragung auf virtuelle Welten.....	146
IV. Ergebnis.....	147
C. Widerrufsrecht.....	148
I. Stand der Forschung.....	148
II. Stellungnahme.....	149
III. Neufassung des Widerrufsrechts.....	150
1. Ausschlussgründe.....	151
2. Informationspflichten.....	151
3. Anwendung auf virtuelle Güter.....	152
4. Kritische Betrachtung.....	152
IV. Richtlinienentwurf zur Bereitstellung digitaler Inhalte.....	155
V. Ergebnis.....	157
D. Veräußerungsverbote.....	158
I. Virtuelle Güter.....	158
1. Einbeziehung in das Vertragsverhältnis.....	161

a) Voraussetzungen.....	161
b) Verstoß gegen § 305c I BGB.....	162
2. Inhaltskontrolle.....	163
a) Verletzung wesentlicher Rechte und Pflichten.....	164
b) Unvereinbarkeit mit gesetzlichen Regelungen.....	164
aa) Erschöpfungsgrundsatz.....	165
bb) Voraussetzungen der Erschöpfung.....	167
c) Unangemessene Benachteiligung der Nutzer.....	168
aa) Interessenkonflikte.....	168
bb) Abwägung der beiderseitigen Interessen.....	170
3. Ergebnis.....	173
II. Veräußerungsverbote für Spielzugänge.....	173
III. Stellungnahme und Ergebnis.....	175
E. Minderjährige Nutzer.....	176
I. Vorüberlegungen.....	177
II. Vertragsschlüsse.....	177
III. Sittenwidrige Verträge.....	179
1. Argumente für die Sittenwidrigkeit.....	181
2. Argumente gegen die Sittenwidrigkeit.....	182
3. Stellungnahme.....	183
IV. Ergebnis.....	184
F. Zusammenfassung und Ergebnisse.....	184
<u>Kapitel 7 – Ergebnisse der Untersuchung und Ausblick</u>	187
A. Ergebnisse.....	187
B. Ausblick.....	189

– Literaturverzeichnis –

- Adler**, Benjamin
Rechtsfragen der Softwareüberlassung,
Berlin: LIT 2014
(zitiert: Adler, Rechtsfragen der Softwareüberlassung)
- Ahlberg**, Hartwig
Götting, Horst-Peter (Hrsg.)
Kommentar zum Urheberrecht,
3. Auflage, München: C.H. Beck 2014
(zitiert: Ahlberg/Götting/Bearbeiter)
- Ahrens**, Claus
Napster, Gnutella, FreeNet & Co – Die immaterialgüterrechtliche Beurteilung von Internet-Musiktauschbörsen,
in: ZUM 2000, S. 1029-1038
- Ahrens**, Hans-Jürgen
Brauchen wir einen Allgemeinen Teil der Rechte des Geistigen Eigentums?
in: GRUR 2006, S. 617-624
- Alexander**, Christian
Verbraucherschutzrecht,
München: C. H. Beck 2015
(zitiert: Alexander, Verbraucherschutzrecht)
- Arkenau**, Judith
Wübbelmann, Judith
Eigentum und Rechte an Daten – Wem gehören die Daten?
in: Taeger (Hrsg.) Internet der Dinge – Digitalisierung von Wirtschaft und Gesellschaft,
Edeweicht: OLWIR 2015, S. 95-109
(zitiert: Arkenau/Wübbelmann, Rechte an Daten)
- Assmann**, Dorothea
Die Vormerkung (§ 883 BGB),
Tübingen: Mohr Siebeck 1998
(Assmann, Die Vormerkung)
- Backu**, Frieder
Karger, Michael
Online-Games – Ordnungsrechtlicher Rahmen für Online-Computerspiele,
in: ITRB 2007, S. 13-18
- Balkin**, Jack
Noveck, Beth
The State of Play – Law, Games, and Virtual Worlds,
New York: New York University Press 2006
(zitiert: Balkin/Noveck /Bearbeiter)
- Bamberger**, Heinz-Georg
Roth, Herbert (Hrsg.)
Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch – Band 1 §§ 1-610 CISG,
3. Auflage, München: C.H. Beck 2012
(zitiert: Bamberger/Roth/Bearbeiter)
- dies.**
Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch – Band 2 §§ 611-1296 AGG/ErbbauRG/WEG,
3. Auflage, München: C.H. Beck 2012
(zitiert: Bamberger/Roth/Bearbeiter)

- Bartle, Richard** Designing Virtual Worlds,
Berkeley: New Riders 2003
(zitiert: Bartle, Designing Virtual Worlds)
- Bartsch, Michael** Der Begriff des "Stellens" Allgemeiner Geschäftsbedingungen,
in: NJW 1986, S. 28-31
- ders.** Urteilsanmerkung zu OLG Stuttgart,
in: CR 1989, S. 692-694
- ders.** Software als Rechtsgut – zur Wahrnehmung von Software aus
Sicht des Rechts, zur Begriffsbildung im Recht und zu den
praktischen Konsequenzen,
in: CR 2010, S. 553-559
- Bauer, Jobst**
Kock, Martin Arbeitsrechtliche Auswirkungen des neuen Verbraucherschutz-
rechts,
in: DB 2002, S. 42-46
- Baumgartner, Ulrich**
Ewald, Konstantin Apps und Recht
2. Auflage, München: Franz Vahlen 2015
(zitiert: Baumgartner/Ewald, Apps und Recht)
- Bechthold, Stefan** Der Schutz des Anbieters von Informationen – Urheberrecht
und Gewerblicher Rechtsschutz im Internet,
in: ZUM 1997, S. 427-450
- Beck, Lukas** Die Reform des Verbraucherschutzrechts,
in: JA 2014, S. 666-677
- Becker, Jürgen** Neue Übertragungstechniken und Urheberrechtsschutz,
in: ZUM 1995, S. 231-249
- Becker, Ralf**
Fröhlich, Carsten Von Dessous, Deorollern und Diabetes-Streifen – Ausschluss
des Widerrufsrechts im Fernabsatz,
in: NJW 2008, S. 3751-3756
- Bell, Mark** Toward a Definition of "Virtual Worlds",
in: Journal of Virtual Worlds Research 07/2008, S. 2-5
- Berberich, Mathias** Virtuelles Eigentum,
Tübingen: Mohr Siebeck 2010
(zitiert: Berberich, Virtuelles Eigentum)
- Berger, Christian** Urheberrechtliche Erschöpfungslehre und digitale
Informationstechnologie,
in: GRUR 2002, S. 198-203

- Bitter, Georg**
Röder, Sebastian (Hrsg.)
BGB – Allgemeiner Teil,
3. Auflage, München: Franz Vahlen 2016
(zitiert: Bitter/Röder, BGB-AT)
- Boesche, Katharina**
Wettbewerbsrecht,
4. Auflage, Heidelberg: C.F. Müller 2011
(zitiert: Boesche, Wettbewerbsrecht)
- Bollenberger, Raimund**
Das stellvertretende Commodum: Die Ersatzherausgabe im
österreichischen und deutschen Schuldrecht unter Berücksicht-
tigung weiterer Rechtsordnungen,
Wien: Springer 1999
(zitiert: Bollenberger, Das stellvertretende Commodum)
- Borges, Georg**
Das Widerrufsrecht in der Internet-Auktion,
in: DB 2005, S. 319-327
- Bormann, Friedrich**
Bormann, Michael
Rechtsnatur und Rechtsschutz von Software,
in: DB 1991, S. 2641-2649
- Bourzutschky, Alexander**
Rechtliche Fragestellungen bei Internetauktionen am Beispiel
der Auktionsplattform eBay,
Kassel: press GmbH 2014
(zitiert: Bourzutschky, Internetauktionen)
- Bräutigam, Peter**
Anmerkung zum Urteil des OLG München vom 03.07.2008,
Az.: 6 U 2759/07,
in: CR 2008, S. 551-553
- Braun, Johann**
Fehlentwicklung bei der rechtlichen Behandlung von Internet-
Auktionen,
in: JZ 2008 S. 330-336
- Brehm, Wolfgang**
Berger, Christian
Sachenrecht,
3. Auflage, Tübingen: Mohr Siebeck 2014
(zitiert: Brehm/Berger, Sachenrecht)
- Brothuhn, René**
Chantelau, Klaus
Multimediale Client-Server-Systeme,
Heidelberg: Springer 2009
(zitiert: Brothuhn/Chantelau, Multimediale Server-Client-
Systeme)
- Brox, Hans**
Der Bundesgerichtshof und die Andeutungstheorie,
in: JA 1984, S. 549-557
- Brox, Hans**
Walker, Wolf-Dietrich
Allgemeiner Teil des BGB,
40. Auflage, München: Franz Vahlen 2016
(zitiert: Brox/Walker, BGB-AT)

- dies.** Allgemeines Schuldrecht,
39. Auflage, München: C.H. Beck 2015
(zitiert: Brox/Walker, Schuldrecht)
- Buchmann, Felix** Das neue Fernabsatzrecht 2014 (Teil 3),
in: K&R 2014, S. 369-375
- Bullinger, Winfried**
Czychowski, Christian Digitale Inhalte: Werk und/ oder Software? – Ein Gedanken-
spiel am Beispiel von Computerspielen,
in: GRUR 2011, S. 19-26
- Bullinger, Winfried**
Jani, Ole Fußballübertragungen in der virtuellen Welt – Lizenz erforder-
lich oder nicht?,
in: ZUM 2008, S. 897-904
- Büchner, Thomas** Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter,
Baden-Baden: Nomos 2011
(zitiert: Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung
virtueller Güter)
- Bücker, Stephan** Internetauktionen: Internationales Privat- und Verfahrensrecht,
Münster: LIT 2003
(zitiert: Bücker, Internetauktionen)
- Bülow, Peter**
Artz, Markus Verbraucherprivatrecht,
4. Auflage, Heidelberg: C. F. Müller 2014
(zitiert: Bülow/Artz, Verbraucherprivatrecht)
- Burri-Nenova, Mira** User-created content in virtual worlds and cultural diversity,
in: Graber/Burri-Nenova (Hrsg.) Governance of Digital Game
Enviroments and Cultural Diversity,
Cheltenham: Edward Elgar 2010, S. 74-112
(zitiert: Burri-Nenova, User-created content)
- Bydlinski, Peter** Der Sachbegriff im elektronischen Zeitalter: Zeitlos oder
anpassungsbedürftig?,
in: AcP 1998, S. 287-328
- Canaris, Claus-Wilhelm** Die Verdinglichung obligatorischer Rechte,
in: Festschrift für Flume zum 70. Geburtstag,
Köln: Otto Schmidt 1978
(zitiert: Canaris, FS Flume)
- ders.** Handelsrecht – Ein Studienbuch,
24. Auflage, München: C.H. Beck 2006
(zitiert: Canaris, Handelsrecht)
- Castendyk, Oliver** Spiel oder Ernst,
in: tv-diskurs 2008, Heft 46, S. 82 ff.

- Castronova, Edward** The Right to play,
in: New York Law School Law Review 2004, Heft 49,
S. 185-210
- Conraths, Timo**
Krüger, Stefan Das virtuelle Hausrecht des Online-Spiel-Betreibers –
Wirksame Rechtsschutzmöglichkeit für Online-Spiel-Anbieter
abseits des Vertragsrechts,
in: MMR 2016, S. 310-313
- Cornelius, Cay Lennart** Der Schutz von Minderjährigen bei der Nutzung von Online-
Games,
E-Book, MELP-Media: 2014
(zitiert: Cornelius, Der Schutz von Minderjährigen)
- Creutz, Sebastian** Regeln virtueller Welten,
Hamburg: Dr. Kovac 2014
(zitiert: Creutz, Regeln virtueller Welten)
- Czeguhn, Ignacio** Vertragsschluss im Internet,
in: JA 2001, S. 708-713
- Cziupka, Johannes** Die ergänzende Vertragsauslegung,
in: JuS 2009, S. 103-106
- Dauner-Lieb, Barbara**
Langen, Werner Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch – Band 2/2
Schuldrecht §§ 611-853,
3. Auflage, Baden-Baden: Nomos 2016
(zitiert: Dauner-Lieb/Langen/Bearbeiter)
- Debusmann, Sylvia** Handlungsfreiheit und Virtualität – zur ethischen Dimension
der Computerfiktion,
Online-Dissertation, Gießen: Univ. Gießen 2008
URL: <http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2008/5328/>
(zitiert: Debusmann, Handlungsfreiheit und Virtualität)
- Decker, Maximilian** Geistiges Eigentum als Kreditsicherheit,
Tübingen: Mohr Siebeck 2012
(zitiert: Decker, Geistiges Eigentum)
- Dein, Felix** Die Repräsentation in Onlinewelten,
Baden-Baden: Nomos 2014
(zitiert: Dein, Repräsentation in Onlinewelten)
- Deutsch, Thomas** Die Beweiskraft elektronischer Dokumente,
in: JurPC Web-Dok. 188/2000, 2000
URL: <http://www.jurpc.de/jurpc/show?id=20000188>

- Dick, Hans** Das Verbraucherleitbild der Rechtsprechung: Der Einfluß von Verbraucherschutzkonzeptionen auf die Gerichtsbarkeit am Beispiel der Rechtsprechung zur Verbraucherverschuldung und zur Verbraucherinformation, München: Herbert Utz 1995 (zitiert: Dick, Verbraucherleitbild)
- Diedrich, Kay** Typisierung von Softwareverträgen nach der Schuldrechtsreform, in: CR 2002, S. 473-480
- Diegmann, Heinz**
Kuntz, Wolfgang Praxisfragen bei Onlinespielen, in: NJW 2010, S. 561-566
- Dietrich, Nils** ASP – öffentliche Zugänglichmachung oder unbekannte Nutzungsart? in: ZUM 2010, S. 567-572
- ders.** "Half Life 2" vs. "UsedSoft" – Zur Verhinderung der urheberrechtlichen Erschöpfungswirkung, in: NJ 2012, S. 281-284
- Dinger, Jochen** Das Potential von Peer-to-Peer-Netzen und -Systemen, Karlsruhe: Univ.-Verlag Karlsruhe 2008 (zitiert: Dinger, Das Potential von Peer-to-Peer-Netzen)
- Dorner, Michael** Big Data und "Dateneigentum", in: CR 2014, S. 614-628
- Dreier, Thomas**
Schulze, Gernot (Hrsg.) Kommentar zum Urheberrechtsgesetz - Urheberrechtswahrnehmungsgesetz, Kunsturhebergesetz, 5. Auflage, München: C.H. Beck 2015 (zitiert: Dreier/Schulze/Bearbeiter)
- Druschel, Johannes** Die Behandlung digitaler Inhalte im Gemeinsamen Europäischen Kaufrecht, München: Herbert Utz 2014 (zitiert: Druschel, Behandlung digitaler Inhalte)
- Druschel, Johannes**
Oehmichen, Mike Digitaler Wandel 3.0? – Anregungen aus Verbrauchersicht Teil 1, in: CR 2015, S. 173-180
- Dubois, Monique** Zentralperspektive in der florentinischen Kunstpraxis des 15. Jahrhundert, Petersberg: Imhof 2010 (zitiert: Dubois, Zentralperspektive)

- Duisberg, Alexander**
Picot, Henriette (Hrsg.)
Recht der Computer- und Videospiele: The Law of Video and Computer Games,
Berlin: Erich Schmidt 2013
(zitiert: Duisberg/Picot/Bearbeiter)
- Dunkel, Jürgen**
Eberhart, Andreas (Hrsg.)
System-Architekturen für verteilte Anwendungen,
München: Hanser 2008
(zitiert: Dunkel/Eberhart, System-Architekturen)
- Eberspächer, Jörg**
Hertz, Udo (Hrsg.)
Virtuelle Welten im Internet – Tagungsband,
Heidelberg: Hüthig 2008
(zitiert: Eberspächer/Hertz/Bearbeiter)
- Ehmann, Timo**
Big Data auf unsicherer Grundlage – was ist "wesentlich" beim Investitionsschutz für Datenbanken?,
in: K&R 2014, S. 394-400
- Eisenmann, Hartmut**
Jautz, Ulrich
Grundriss gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht,
10. Auflage, Heidelberg: C.F. Müller 2015
(zitiert: Eisenmann/Jautz, Gewerblicher Rechtsschutz)
- Fairfield, Joshua**
Virtual Property,
in: Boston University Law Review 2005, S. 1047-1102
- ders.**
Mixed Reality: How the Laws of Virtual Worlds Govern Everyday Life,
in: Berkeley Technology Law Journal 27/2012, S. 55-116
- Faust, Florian**
Digitale Wirtschaft – Analoges Recht: Braucht das BGB ein Update?
in: NJW-Beilage 2016, S. 29-32
- ders.**
Digitale Wirtschaft – Analoges Recht: Braucht das BGB ein Update? – Nicht veröffentlichtes Gutachten zum 71. Deutschen Juristentag,
(zitiert: Faust, Digitale Wirtschaft)
- Fischer, Peer**
Glücksspielrechtliche Aspekte in Online-Spielen,
in: CR 2014, S. 587-594
- ders.**
Zur Abgrenzung von privatem und unternehmerischem Handeln auf Auktionsplattformen im Internet,
in: WRP 2008, S. 193-200
- Flohr, Eckhard**
Klapperich, Joachim
Dauerschuldverhältnisse nach der Schuldrechtsreform,
Münster: Zap-Verlag 2003
(zitiert: Flohr/Klapperich, Dauerschuldverhältnisse nach der Schuldrechtsreform)

- Föhlisch, Carsten** Das Widerrufsrecht im Onlinehandel,
München: C. H. Beck 2009
(zitiert: Föhlisch, Widerrufsrecht im Onlinehandel)
- Forkel, Hans** Zur Zulässigkeit beschränkter Übertragungen des
Namenrechtes,
in: NJW 1993, S. 3181-3183
- Forkel, Hans**
Sosnitza, Olaf (Hrsg.) Zum Wandel beim Recht der Persönlichkeit und ihrer schöpferischen Leistungen,
Würzburg: Ergon 2004
(zitiert: Forkel/Sosnitza, Persönlichkeit)
- Frieling, Jens** Virtuelle Güter: Grundlagen, Eigenschaften und Monetarisierung,
in: MW 2011, S. 14-21
- Frings, Michael** Das neue Verbraucherschutzrecht im BGB,
in: VuR 2002, S. 390-398
- Fritzsche, Jörg** Der Abschluss von Verträgen,
in: JA 2006, S. 674-681
- Fromm, Friedrich**
Nordemann, Wilhelm (Hrsg.) Urheberrecht - Kommentar zum Urheberrechtsgesetz, Urheberrechtswahrnehmungsgesetz, Verlagsgesetz,
11. Auflage, Stuttgart: Kohlhammer 2014
(zitiert: Fromm/Nordemann/Bearbeiter)
- Füller, Jens-Thomas** Eigenständiges Sachenrecht?
Tübingen: Mohr Siebeck 2006
(zitiert: Füller, Sachenrecht)
- Funk, Axel** Der Datenbankherstellungsvertrag,
in: Grützmacher/Conrad (Hrsg.) Recht der Daten und Datenbanken im Unternehmen,
Köln: Otto Schmidt 2014, S. 555-573
(zitiert: Funk, Der Datenbankherstellungsvertrag)
- Gehrke, Nick** Peer-to-Peer-Applikationen für elektronische Märkte,
Wiesbaden: DUV 2004
(zitiert: Gehrke, Peer-to-Peer-Applikationen)
- Geis, Ivo**
Geis, Esther Rechtsaspekte des virtuellen Lebens,
in: CR 2007, S. 721-725
- Glatt, Christoph** Vertragsschluss im Internet,
Baden-Baden: Nomos 2002
(zitiert: Glatt, Vertragsschluss im Internet)

- Gössl, Susanne** Internetspezifisches Kollisionsrecht? – Anwendbares Recht bei der Veräußerung virtueller Gegenstände,
Baden-Baden: Nomos 2014
(zitiert: Gössl, Kollisionsrecht)
- Götz, Christopher** Big Data und der Schutz von Datenbanken,
in: Taeger (Hrsg.) BIG DATA & Co – Neue Herausforderungen für das Informationsrecht,
Edewecht: OLWIR 2014, S. 19-33
(zitiert: Götz, Big Data)
- Götz, Gero**
Liepin, Michael Braucht das BGB ein Update?
in: MMR-Aktuell 2016, 379185
- Gräber, Tobias** Rechte an Accounts und virtuellen Gütern,
Norderstedt: Books on Demand 2009
(zitiert: Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern)
- Grigoleit, Hans-Christoph** Besondere Vertriebsformen im BGB,
in: NJW 2002, S. 1151-1158
- Grünig, Karla-Maria** Die Urheberrechtliche Einordnung von Websites unter Berücksichtigung der französischen Diskussion von Multimedia-
werken,
Göttingen: Cuvillier 2008
(zitiert: Grünig, Urheberrechtliche Einordnung)
- Günther, Andreas** Produkthaftung für Software,
in: CR 1993, S. 544-546
- Günther, Jan-Philipp** Roboter und rechtliche Verantwortung: Eine Untersuchung der Benutzer- und Herstellerhaftung,
München: Herbert Utz 2014
(zitiert: Roboter und rechtliche Verantwortung)
- Gumpp, Werner** Verbraucherschutz im elektronischen Rechtsverkehr nach Umsetzung der E-Commerce Richtlinie,
Hamburg: Dr. Kovac 2006
(zitiert: Gumpp, Verbraucherschutz)
- Habel, Oliver** Eine Welt ist nicht genug – virtuelle Welten im Rechtsleben,
in: MMR 2008, S. 71-77
- Haberstumpf, Helmut** Verkauf immaterieller Güter,
in: NJOZ 2015, S. 793-804
- Haedicke, Maximilian** Rechtskauf und Rechtsmängelhaftung,
Tübingen: Mohr Siebeck 2003
(zitiert: Haedicke, Rechtskauf und Rechtsmängelhaftung)

- Hager, Johannes** Grundrechte im Privatrecht,
in: JZ 1994, S. 373-383
- ders.** Grundlagen des Deutschen Verbraucherschutzes,
in: JA 2011, S. 721-727
- Hartig, Helge** Die Rechtsnatur der Domain – Anmerkung zur BGH-
Entscheidung " Domain-Pfändung",
in: GRUR 2006, S. 299-301
- Hartmann, Thomas** Urheberrechtliche Schutzfähigkeit von Forschungsdaten,
in: Taeger (Hrsg.) Law as a Service (LaaS) – Recht im Inter-
net- und Cloud- Zeitalter (Band 1),
Edewecht: OLWIR 2013, S. 505-515
(zitiert: Hartmann, Schutzfähigkeit von Forschungsdaten)
- Heidel, Tomas**
Hübstege, Rainer
Mansel, Hans-Peter
Noack, Ulrich (Hrsg.) Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch – Band 1:
Allgemeiner Teil,
3. Auflage, Baden-Baden: Nomos 2015
(zitiert: Heidel/Hübstege/Bearbeiter)
- Heinson, Dennis** IT-Forensik – Zur Erhebung und Verwertung von Beweisen aus
informationstechnischen Systemen,
Tübingen: Mohr Siebeck 2015
(zitiert: Heinson, IT-Forentik)
- Hertin, Paul** Urheberrecht,
2. Auflage, München: C.H. Beck 2008
(zitiert: Hertin, Urheberrecht)
- Heun, Sven-Erik**
Assion, Simon Internet(recht) der Dinge – Zum Aufeinandertreffen von
Sachen- und Informationsrecht,
in: CR 2015, S. 812-818
- Heussen, Benno** Urheber- und lizenzrechtliche Aspekte der Gewährleistung für
Computersoftware,
in: GRUR 1987, S. 779-792
- Heydn, Truiken**
Schmiedl, Michael Der Handel mit gebrauchter Software und der Erschöpf-
ungsgrundsatz,
in: K&R 2006, S. 74-79
- Heymann, Thomas** Der Schutz von Daten bei der Cloud Verarbeitung,
in: CR 2015, S. 807-802
- Hilty, Reto** Der Softwarevertrag – ein Blick in die Zukunft,
in: MMR 2003, S. 3-14

- Hinderberger, Lucas** Der Entzug virtueller Gegenstände – Eingriffe in die Herrschaftsmacht über Daten und Störungen von Datenverarbeitungen,
Baden-Baden: Nomos 2014
(Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände)
- Hinterwaldner, Inge** Das systemische Bild – Ikonizität im Rahmen computer-basierter Echtzeitsimulationen,
München: Wilhelm Fink 2010
(zitiert: Hinterwaldner, Das systemische Bild)
- Hirsch, Christoph** BGB – Allgemeiner Teil,
8. Auflage, Baden-Baden: Nomos 2015
(zitiert: Hirsch, BGB)
- Hoeren, Thomas (Hrsg.)** Big Data und Recht,
München: C.H. Beck 2014
(zitiert: Bearbeiter, Big Data und Recht)
- ders.** Dateneigentum – Versuch einer Anwendung von § 303a StGB im Zivilrecht,
in: MMR 2013, S. 486-491
- ders.** Internet- und Kommunikationsrecht,
2. Auflage, Köln: Otto Schmidt 2012
(zitiert: Hoeren, Internet- und Kommunikationsrecht)
- ders.** Softwareüberlassung als Sachkauf – Ausgewählte Rechtsprobleme des Erwerbs von Standardsoftware,
München: C.H. Beck 1989
(zitiert: Hoeren, Softwareüberlassung)
- ders.** Der Tod und das Internet – Rechtliche Fragen zur Verwendung von E-Mail- und WWW-Accounts nach dem Tode des Inhabers,
in: NJW 2005, S. 2113-2117
- ders.** Der urheberrechtliche Erschöpfungsgrundsatz bei der Online-Übertragung von Computerprogrammen,
in: CR 2006, S. 573-578
- ders.** Der Erschöpfungsgrundsatz bei Software – Körperliche Übertragung und Folgeprobleme
in: GRUR 2010, S. 665-673
- ders.** Die Online-Erschöpfung im Softwarebereich,
in: MMR 2010, S. 447-450

- ders.** Softwareüberlassung an der Schnittstelle von Urheber- und Vertragsrecht,
in: GRUR 1988, S. 340-349
- Hoeren, Thomas**
Försterling, Matthias Onlinevertrieb "gebrauchter" Software – Hintergründe und Konsequenzen der EuGH-Entscheidung "UsedSoft",
in: MMR 2012, S. 642-647
- Hoeren, Thomas**
Vossen, Gottfried Die Rolle des Rechts in einer durch das Web 2.0 dominierten Welt,
in: DuD 2010, S. 463-466
- Hörmann, Martin** Der Internethandel und die neue Richtlinie über die Rechte der Verbraucher,
München: C.H. Beck 2014
(zitiert: Hörmann, Internethandel)
- Hösch, Ulrich** Eigentum und Freiheit,
Tübingen: Mohr Siebeck 2000
(zitiert: Hösch, Eigentum und Freiheit)
- Hoffmann, Anja**
Van Roosebeke, Bert Vertragsrecht für die Bereitstellung digitaler Inhalte,
in: cepAnalyse Nr. 22/2016 S.1-4
- Hofmann, Kai** Big Data in der Industrie 4.0 – Zum Schutz der informationellen Selbstbestimmung von Unternehmern in "intelligenten" Netzwerken,
in: JurPC Web-Dok. 158/2015
URL: <http://www.jurpc.de/jurpc/show?id=20150158>
- Hofmann, Phillip** Die Schutzfähigkeit von Computerspielesystemen nach Urheberrecht – "How to keep your balance – playfully"
in: CR 2012, S. 281-288
- Hopf, Kristina**
Braml, Birgit Virtuelle Kinderpornographie vor dem Hintergrund des Online-Spiels Second Life,
in: ZUM 2007, S. 354-363
- Hübner, Thomas** Rechtliche Regeln in Onlinespielen – Eine Grundlagenbetrachtung,
Saarbrücken: Dr. Müller 2007
(zitiert: Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen)
- Huizinga, Johan** Homo Ludens,
22. Auflage, Reinbeck: Rororo 2004
(zitiert: Huizinga, Homo Ludens)

- Irrgang, Bernhard** Internetethik – Philosophische Versuche zur Kommunikationskultur im Informationszeitalter, Würzburg: Königshausen & Neumann 2011 (zitiert: Irrgang, Internetethik)
- Jacob, Jan** Ausschließlichkeitsrechte an immateriellen Gütern, Tübingen: Mohr Siebeck 2010 (zitiert: Jacob, Ausschließlichkeitsrechte an immateriellen Gütern)
- Jänich, Volker** Geistiges Eigentum: Eine Komplementäerscheinung zum Sacheigentum? Tübingen: Mohr Siebeck 2002 (zitiert: Jänich, Geistiges Eigentum)
- Jani, Ole** Es gibt keinen Flohmarkt für gebrauchte E-Books, in: K&R 2012, S. 297-299
- Jauernig, Othmar (Hrsg.)** Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch, 16. Auflage, München: C.H. Beck 2015 (zitiert: Jauernig/Bearbeiter)
- Kaestner, Jan**
Tews, Nicole Informations- und Gestaltungspflichten bei Internetauktionen, in: WRP 2004, S. 391-400
- Kaiser, Gisbert** Bürgerliches Recht – Basiswissen und Fallschulung für Anfangssemester, 12. Auflage, Wien: UTB 2009 (zitiert: Kaiser, Bürgerliches Recht)
- Kath, Peter** Softwareentwicklungsverträge, Gießen: Univ.-Gießen, 2006
URL:<http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2006/3676/pdf/KathPeter-2006-10-12.pdf>
(zitiert: Kath, Softwareentwicklungsverträge)
- Kaulartz, Markus** Cloud Computing und Vertragsrecht: Eine rechtliche Untersuchung unter besonderer Berücksichtigung von PaaS-Clouds, München: Herbert Utz 2015 (zitiert: Kaulartz, Cloud Computing)
- Keilhauer, Annelise**
Keilhauer, Peter Die Bildsprache des Hinduismus – Die indische Götterwelt und ihre Symbolik, Köln: Dumont 1983 (zitiert: Keilhauer, Bildsprache des Hinduismus)
- Kern, Bernhard** Das Internet zwischen Regulierung und Selbstregulierung, Online-Dissertation, Bernin: Humboldt-Univ. 2008
URL: <http://d-nb.info/1001356748/34>
(zitiert: Kern, Regulierung und Selbstregulierung)

- Kern, Christoph** Pachtrecht – Das gesamte Pachtrecht mit Nebengebieten, Kommentar, Berlin: Erich Schmidt 2012 (zitiert: Kern, Pachtrecht)
- Kilian, Wolfgang** Vertragsgestaltung und Mängelhaftung bei Computersoftware, in: CR 1986, S. 187-196
- Kiparski, Gerd** Wettbewerbsrechtliche Anforderungen an Anbieter bei Online-Auktionen, Edewecht: OIWIR Verlag 2008 (zitiert: Kiparski, Online-Auktionen)
- Klawitter, Christian** Urheberschutz für Designleistungen: Kehrtwende oder Randkorrektur? in: GRUR-Prax 2014, S. 30-32
- Klewitz, Lilian** Verbraucherschutz bei Rechtsgeschäften per Internet, Hamburg: Dr. Kovac 2006 (zitiert: Klewitz, Verbraucherschutz)
- Klickermann, Paul** Virtuelle Welten ohne Rechtsansprüche?, in: MMR 2007, S. 766-769
- Koch, Pamela** Die rechtliche Bewertung virtueller Gegenstände auf Online-Plattformen, in: JurPC Web-Dok. 57/2006, 2006 URL: <http://www.jurpc.de/aufsatz/20060057.htm>
- dies.** Software (Computerprogramme) als Sache und deren Erwerb als Sachkauf, in: NJW 1993, S. 3121-3124
- Koehler, Philipp** Der Erschöpfungsgrundsatz des Urheberrechts im Online-Bereich, München: C.H. Beck 2000 (zitiert: Koehler, Erschöpfungsgrundsatz)
- König, Michael** Das Computerprogramm im Recht – Technische Grundlagen, Urheberrecht und Verwertung, Überlassung und Gewährleistung, Köln: Otto Schmidt 1991 (zitiert: König, Das Computerprogramm im Recht)
- ders.** Software (Computerprogramme) als Sache und deren Erwerb als Sachkauf, in: NJW 1993, S. 3121-3124

- ders.** Die Qualifizierung von Computerprogrammen als Sachen im Sinne des § 90 BGB,
in: NJW 1989, S. 2604-2605
- Koos, Stefan** Die Domain als Vermögensgegenstand zwischen Sache und Immaterialgut,
in: MMR 2004, S. 359-365
- Korenke, Thomas** Bürgerliches Recht: Eine systematische Darstellung der Grundlagen mit Fällen und Fragen,
München: Oldenbourg 2006
(zitiert: Korenke, Bürgerliches Recht)
- Kort, Michael** Software – eine Sache?,
in: DB 1994, S. 1505-1509
- Kraniotakes, Andreas** Die Multipersonelle Gesellschaft: Der Versuch einer Gegenwartsdiagnose und deren Anwendung auf die Rollentheorie,
Norderstedt: BoD 2014
(zitiert: Kraniotakes, Die Multikulturelle Gesellschaft)
- Krasemann, Henry** Onlinespielrecht – Spielwiese für Juristen,
in: MMR 2006, S. 351-357
- Kraus, Michael** Telematik – Wem gehören Fahrzeugdaten,
in: Taeger (Hrsg.) BIG DATA & Co – Neue Herausforderungen für das Informationsrecht,
Edeweicht: OLWIR 2014, S. 377-390
(zitiert: Kraus, Telematik)
- Krauß, Wolfgang** Die Auswirkungen der Schuldrechtsreform auf Softwareverträge,
Münster: LIT 2004
(zitiert: Kraus, Softwareverträge)
- Kubach, Laura** Startschuss für den digitalen Trödelmarkt,
in: Taeger (Hrsg.) Law as a Service (LaaS) – Recht im Internet- und Cloud- Zeitalter (Band 1),
Edeweicht: OLWIR 2013, S. 361-377
(zitiert: Kubach, Startschuss für den digitalen Trödelmarkt)
- Kummer, Max** Spielregel und Rechtsregel,
Bern: Stämpfli 1973
(zitiert: Kummer, Spielregel und Rechtsregel)
- Lambrecht, Arne** Der urheberrechtliche Schutz von Bildschirmspielen,
Baden-Baden: Nomos 2006
(zitiert: Lambrecht, Bildschirmspiele)

- Lange, Sonja** Die Willenserklärung – Teil 1,
in: JA 2007, S. 687-691
- Larenz, Karl**
Canaris, Claus-Wilhelm Methodenlehre der Rechtswissenschaft,
3. Auflage, Berlin: Springer 2008
(zitiert: Larenz, Methodenlehre)
- Lauer, Jörg** Verträge über Software – Leistungen in der Praxis,
in: BB 1982, S. 1758-1763
- Lehdonvirta, Vili**
Castronova, Edward Virtual Economies – Design and Analysis,
Cambridge (Massachusetts): MIT Press 2014
(zitiert: Lehdonvirta/Castronova, Virtual Economies)
- Lehmann, Michael** Produkt- und Produzentenhaftung für Software,
in: NJW 1992, S. 1721-1725
- ders.** Anmerkung zur Entscheidung des OLG München vom
03.08.2006 – Erschöpfung beim Verkauf von Softwarelizenzen
nur mit Programmverkörperung,
in: CR 2006, S. 655-656
- Leible, Stefan**
Lehmann, Matthias
Zech, Herbert (Hrsg.) Unkörperliche Güter im Zivilrecht,
Tübingen: Mohr Siebeck 2011
(zitiert: Leible/Lehmann/Bearbeiter)
- Leible, Stefan**
Sosnitza, Olaf Online-Recht 2.0: Alte Fragen – neue Antworten?
Stuttgart: Boorberg 2011
(zitiert: Leible/Sosnitza/Bearbeiter)
- Leipold, Dieter** BGB I – Einführung und Allgemeiner Teil,
8. Auflage, Tübingen: Mohr Siebeck 2015
(Leipold, BGB)
- Leistner, Matthias** Urheberrecht unter dem Einfluss der EuGH-Rechtsprechung,
in: EuZW 2016, S. 166-171
- Lettl, Tobias** Urheberrecht,
2. Auflage, München: C.H. Beck 2013
(zitiert: Lettl, Urheberrecht)
- Lewinski, Kai** Die Matrix des Datenschutzes,
Tübingen: Mohr Siebeck 2014
(zitiert: v. Lewinski, Die Matrix des Datenschutzes)
- Lipson, Ashley**
Brain, Robert Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms,
Problems & Materials,
Durham: Carolina Academic Press 2009
(zitiert: Lipson/Brain, Computer and Video Game Law)

- Lober, Andreas**
Weber, Olaf Money for Nothing? Der Handel mit virtuellen Gegenständen und Charakteren,
in: MMR 2005, S. 653-660
- Lober, Andreas (Hrsg.)** Virtuelle Welten werden Real – Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business,
Hannover, Heise 2007
(zitiert: Lober/Bearbeiter)
- Loewenheim, Ulrich (Hrsg.)** Kommentar zum Urheberrecht,
4. Auflage: München, C.H. Beck 2010
(zitiert: Schricker/Bearbeiter)
- ders.** Handbuch des Urheberrechts,
2. Auflage: München, C.H. Beck 2010
(zitiert: Loewenheim/Bearbeiter)
- Lorenz, Bernd** Zur geschäftlichen Handlung und zum Handel im geschäftlichen Verkehr bei Internetgeschäften,
in: VuR 2013, S. 369-377
- Lorenz, Sylvia** Der Immaterialgüterschutz virtueller Ladengeschäfte,
Frankfurt a. M.: Peter Lang 2014
(Lorenz, Immaterialgüterschutz)
- Lutzi, Tobias** Aktuelle Rechtsfragen zum Handel mit virtuellen Gegenständen in Computerspielen,
in: NJW 2012, S. 2070-2074
- Malzer, Hans** Der Softwarevertrag: Der Erwerb von Standardsoftware, Individualsoftware und Betriebssoftware. Erwerb von Hard- und Software,
Köln: Otto Schmidt, 1991
(zitiert: Malzer, Softwarevertrag)
- Mankowski, Peter** Der Nachweis der Unternehmereigenschaft,
in: VuR 2004, S. 79-85
- Marly, Jochen** Praxishandbuch Softwarerecht,
6. Auflage: München, C.H. Beck 2014
(zitiert: Marly, Softwarerecht)
- ders.** Die Qualifizierung der Computerprogramme als Sache nach § 90 BGB,
in: BB 1991, S. 432-436
- Maume, Philipp** Bestehen und Grenzen des virtuellen Hausrechts,
in: MMR 2007, S. 620-625

- Medicus, Dieter**
Petersen, Jens (Hrsg.)
Bürgerliches Recht – Eine nach Anspruchsgrundlagen geordnete Darstellung zur Examensvorbereitung, 25. Auflage, München: Franz Vahlen 2015
(zitiert: Medicus, Bürgerliches Recht)
- Mehrings, Josef**
Computersoftware und Mängelhaftung,
in: GRUR 1985, S. 189-197
- ders.**
Zum Wandlungsrecht beim Erwerb von Standardsoftware,
in: NJW 1988, S. 2438-2441
- ders.**
Vertragsrechtliche Aspekte der Nutzung von Online- und CD-Rom- Datenbanken,
in: NJW 1993, S. 3102-3109
- Meier, Klaus**
Wehlau, Andreas
Die zivilrechtliche Haftung für Datenlöschung, Datenverlust und Datenzerstörung,
in: NJW 1998, S. 1585-1591
- Meyer, Oliver**
Aktuelle vertrags- und urheberrechtliche Aspekte der Erstellung, des Vertriebs und der Nutzung von Software,
Karlsruhe: Univ. Verlag Karlsruhe 2008
URL: file:///C:/Users/Ugluk/Downloads/Meyer_Oliver.pdf
(zitiert: Meyer, Nutzung von Software)
- Meyer, Sebastian**
Zur Abgrenzung von Unternehmern und privaten Verkäufern bei eBay,
in: K&R 2007, S. 572-578
- Meyer, Susanne**
Gratisspiele im Internet und ihre minderjährigen Nutzer,
in: NJW 2015, S. 3686-2691
- Möller, Hauke**
Art. 14 GG und das "geistige Eigentum",
in: JurPC Web-Dok. 225/2002
URL: <http://www.jurpc.de/jurpc/show?id=20020225>
- Moritz, Hans-Werner**
Anmerkung zu OLG München, 03.07.2008, 6 U 2759/07
in: MMR 2008, S. 601-603
- Moser, Jana**
Browsersgames und clientbasierte Onlinespiele – Das Vertragsverhältnis zwischen Betreiber und Spieler,
Göttingen: Cuvillier 2010
(zitiert: Moser, Browsersgames)
- Müller, Johannes**
Schutz exklusiver Vertriebsmodelle im Internet gegen Screen Scraping,
in: Taeger (Hrsg.) Law as a Service (LaaS) – Recht im Internet- und Cloud- Zeitalter (Band 1),
Edewecht: OLWIR 2013, S. 535-551
(zitiert: Müller, Schutz exklusiver Vertriebsmodelle)

- Müller-Hengstenberg, Claus D.** Vertragstypologie der Computersoftwareverträge - Eine kritische Auswertung höchstrichterlicher Rechtsprechung zum alten Schuldrecht für die Beurteilung nach neuem Schuldrecht,
in: CR 2004, S. 161-166
- ders.** Computersoftware ist keine Sache,
in: NJW 1994, S. 3128-3134
- Müller-Hengstenberg, Claus D.**
Kirn, Stefan Vertragscharakter des Application Service Providing-Vertrags,
in: NJW 2007, S. 2370-2373
- Musielak, Hans**
Hau, Wolfgang (Hrsg.) Grundkurs BGB
14. Auflage, München: C.H. Beck 2015
(zitiert: Musielak/Hau, GK BGB)
- Myrach, Thomas**
Zwahlen, Sara (Hrsg.) Virtuelle Welten? im Internet – Die Realität des Internets,
Bern: Peter Lang 2008
(zitiert: Myrach/Zwahlen/Bearbeiter)
- Nänni, Matthias** Märkte virtueller Welten – Rechtsnatur und Übertragung virtueller Güter,
Zürich/Basel/Genf: Schulthess 2009
(zitiert: Nänni, Märkte virtueller Welten)
- ders.** Der Vertrag über die Nutzung virtueller Welten,
in: Jusletter 25/2/2008
URL: http://www.rwi.uzh.ch/lehreforschung/alphabetisch/vdc/cont/Jusletter_MN.pdf
- Obergfell, Eva** Abschied von der "Silberdistel": Zum urheberrechtlichen Schutz von Werken der angewandten Kunst,
in GRUR 2014, S. 621-624
- Pahlow, Louis** Lizenz und Lizenzvertrag im Recht des Geistigen Eigentums,
Tübingen: Mohr Siebeck 2006
(zitiert: Pahlow, Lizenzvertrag)
- Palandt, Otto (Hrsg.)** Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch,
75. Auflage, München: C.H. Beck 2016
(zitiert: Palandt/Bearbeiter)
- Pauly, Daniel** M-Commerce und Verbraucherschutz,
Oldenburg: Universität Oldenburg 2005
(zitiert: Pauly, M-Commerce und Verbraucherschutz)
- Petersen, Jens** Die Einbeziehung Allgemeiner Geschäftsbedingungen,
in: JURA 2010, S. 667-670

- Peukert, Alexander** Die Gemeinfreiheit,
Tübingen: Mohr Siebeck 2012
(zitiert: Peukert, Die Gemeinfreiheit)
- ders.** Güterzuordnung als Rechtsprinzip,
Tübingen: Mohr Siebeck 2008
(zitiert: Peukert, Güterzuordnung)
- Pieroth, Bodo**
Jarass, Hans (Hrsg.) Kommentar zum Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland,
14. Auflage, München: C.H. Beck 2016
(zitiert: Pieroth/Jarass/Bearbeiter)
- Pierson, Matthias**
Ahrens, Thomas
Fischer, Karsten (Hrsg.) Recht des geistigen Eigentums – Patente, Marken, Urheberrecht, Design,
3. Auflage, München: Nomos 2014
(zitiert: Pierson/Ahrens/Fischer/Bearbeiter)
- Pfeifer, Karl-Nikolaus**
Riesenhuber, Karl Schriften zum europäischen Urheberrecht,
Berlin: De Gruyter 2007
(zitiert: Pfeifer/Riesenhuber/Bearbeiter)
- Preuß, Jesko** Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern,
Berlin: Duncker & Humblot 2009
(zitiert: Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern)
- Prevezanos, Christoph** Computer Lexikon 2012,
München: Markt + Technik 2011
(zitiert: Prevezanos, Computer Lexikon)
- Prütting, Hanns** Sachenrecht – Ein Studienbuch,
35. Auflage, München: C.H. Beck 2014
(zitiert: Prütting, Sachenrecht)
- Prütting, Hanns**
Wegen, Gehard
Weinrich, Gerd (Hrsg.) Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch,
11. Auflage, Köln: Luchterhand 2016
(zitiert: Prütting/Bearbeiter)
- Psczolla, Jan-Peter** Onlinespielrecht - Rechtsfragen im Zusammenhang mit
Onlinespielen und virtuellen Parallelwelten,
Marburg: Tectum 2008
(zitiert: Psczolla, Onlinespielrecht)
- Rauda, Christian** Recht der Computerspiele,
München: C.H. Beck 2013
(zitiert: Rauda, Recht der Computerspiele)

- Raue, Benjamin** Verbraucherschutz bei besonderen Vertriebsformen nach Umsetzung der Verbraucherrechterichtlinie, in: JURA 2015, S. 326-335
- Raue, Peter**
Bensinger, Viola Umsetzung des sui-generis-Rechts an Datenbanken in den §§ 87a ff. UrhG, in: MMR 1998, S. 507-512
- Redeker, Helmut** Wer ist Eigentümer von Goethes Werther?, in: NJW 1992, S. 1739-1740
- ders.** IT-Recht, 5. Auflage, München: C.H. Beck 2012 (zitiert: Redeker, IT-Recht)
- Rehbinder, Manfred**
Peukert, Alexander Urheberrecht, 17. Auflage, München: C.H. Beck 2015 (zitiert: Rehbinder/Peukert, Urheberrecht)
- Reichardt, Vanessa** Der Verbraucher und seine variable Rolle im Wirtschaftsverkehr, Berlin: Duncker & Humblot 2008 (zitiert: Reichardt, Der Verbraucher)
- Reinicke, Dietrich**
Tiedtke, Klaus (Hrsg.) Kaufrecht, 8. Auflage, Köln/München: Carl Heymanns 2009 (zitiert: Reinicke/Tiedtke, Kaufrecht)
- Reip, Hans** Die Selbstregulierung im Internet, Online-Ausgabe, Jena: Universität Jena 2002 URL: <http://d-nb.info/988879328/34> (zitiert: Reip, Selbstregulierung)
- Ribbert, Stephan**
Weimer, Katharina Rechtsbeziehungen in der virtuellen Welt, in: ZUM 2007, S. 272-281
- Ries, Andrea** Controlling in Virtuellen Netzwerken: Managementunterstützung in dynamischen Kooperationen, Wiesbaden: Springer 2001 (zitiert: Ries, Controlling in virtuellen Netzwerken)
- Rittelmeyer, Christian** Über die ästhetische Erziehung des Menschen – Eine Einführung in Friedrich Schillers pädagogische Anthropologie, Weinheim: Beltz Juventa 2005 (zitiert: Rittelmeyer, Ästhetische Erziehung)
- Robles, Gregorio** Rechtsregeln und Spielregeln Wien: Springer, 1987 (zitiert: Robles, Rechtsregeln und Spielregeln)

- Rodorff, Christian** Die Grenzbestimmung zwischen Kauf- und Werkvertrag, Baden-Baden: Nomos 2011
(zitiert: Rodorff, Die Grenzbestimmung zwischen Kauf- und Werkvertrag)
- Roth, Hans-Peter** Green-IT: BGH bestätigt "UsedSoft"-Rechtsprechung zur digitalen Erschöpfung beim Handel mit Gebrauchtssoftware, in: ZUM 2015, S. 981-985
- Rüthers, Bernd
Stadler, Astrid** Allgemeiner Teil des BGB, 18. Auflage, München: C.H. Beck 2014
(zitiert: Rüthers/Stadler, BGB AT)
- Sabellek, André
Heinemeyer, Dennis** Widerrufsrecht beim Kauf virtueller Gegenstände, in: CR 2012, S. 719-725
- Säcker, Franz-Jürgen
Rixecker, Roland (Hrsg.)** Münchener Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch, Band I, Allgemeiner Teil §§ 1-240, 7. Auflage, München: C.H. Beck 2015
(zitiert: MüKo/Bearbeiter)
- dies.** Münchener Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch, Band 2, Schuldrecht Allgemeiner Teil §§ 241-432, 7. Auflage, München: C.H. Beck 2015
(zitiert: MüKo/Bearbeiter)
- dies.** Münchener Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch, Band 3, Schuldrecht Besonderer Teil §§ 433-534, 7. Auflage, München: C.H. Beck 2015
(zitiert: MüKo/Bearbeiter)
- dies.** Münchener Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch, Band 4, Schuldrecht Besonderer Teil 2 II §§ 611-704, 6. Auflage, München: C.H. Beck 2012
(zitiert: MüKo/Bearbeiter)
- dies.** Münchener Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch, Band 6, Sachenrecht §§ 854-1296, 5. Auflage, München: C.H. Beck 2009
(zitiert: MüKo/Bearbeiter)
- Schack, Haimo** Urheber- und Urhebervertragsrecht, 7. Auflage, Tübingen: Mohr Siebeck 2015
(zitiert: Schack, Urheberrecht)
- Schärtl, Christoph** Der Verbraucherschützende Widerruf bei außerhalb von Geschäftsräumen geschlossenen Verträgen und Fernabsatzverträgen, in: JuS 2014, S. 577-583

- Schimmel, Roland** Zur ergänzenden Auslegung von Verträgen,
in: JA 2001, S. 339-344
- Schlütter, Andrea** Der Begriff des Originals im Urheberrecht,
Frankfurt a.M: Peter Lang 2012
(zitiert: Schlütter, Der Begriff des Originals im Urheberrecht)
- Schmidt, Hubert** Einbeziehung von AGB im Verbraucherverkehr,
in: NJW 2011, S. 1633-1639
- Schmidt-Kessel, Martin** Verträge über digitale Inhalte – Einordnung und Verbraucherschutz,
in: K&R 2014, S. 475-483
- Schmidt-Kessel, Martin**
Erler, Katharina
Grimm, Anna
Kramme, Malte Die Richtlinienvorschläge der Kommission zu Digitalen Inhalten und Online-Handel – Teil 1,
in: GPR 2016, S. 2-8
- Schmittmann, Jens** Wie lange ist der Verkäufer bei Internet-Auktionen noch Verbraucher?
in: VuR 2006, S. 223-266
- Schneidenbach, Daniel** Zivilrechtliche Haftung für Software im Internet,
Verlag im Internet: Berlin 2005
URL: <http://www.dissertation.de/FDP/ds1147.pdf>
(zitiert: Schneidenbach, Haftung für Software)
- Schneider, Annette** Verträge über Internet-Access – Typisierung der Basisverträge mit nicht-kommerziellen Anwendern,
München: C.H. Beck 2001
(zitiert: Schneider, Verträge über Internet-Access)
- Schneider, Mathias** Virtuelle Werte – Der Handel mit Accounts und virtuellen Gegenständen im Internet,
Baden-Baden: Nomos 2010
(zitiert: Schneider, Virtuelle Werte)
- Schönherr, Fritz** Zur Begriffsbildung im Immaterialgüterrecht,
in: Homo Creator, Festschrift für Alois Troller zum 70. Geburtstag,
Basel: Helbing & Lichtenhahn 1976
(zitiert: Schönherr, FS Troller)
- Schrader, Paul**
Rautenstrauch, Birthe Geltung des Erschöpfungsgrundsatzes beim Online-Erwerb durch unkörperliche Übertragung urheberrechtlich geschützter Werke,
in: K&R 2007, S. 251-257

- Schreiber, Klaus** Die Grundprinzipien des Sachenrechts,
in: JURA 2010, S. 272-275
- Schubert, Stefanie** Zur Unternehmereigenschaft bei eBay-Verkäufen – ein
Plädoyer für eine lebensnahe Herangehensweise,
in: JurPC Web-Dok 194/2007,
URL: <http://www.jurpc.de/jurpc/show?id=20070194>
- dies.** Das Verbraucherleitbild im Internet – Unterschiede und
Gemeinsamkeiten zwischen Rechtsprechung und Kommunika-
tionswissenschaft,
Berlin: Dr. Müller 2006
(zitiert: Schubert, Das Verbraucherleitbild)
- Schultheiss, Daniel** Spielen im Internet,
Ilmenau: TU Ilmenau 2010
(zitiert: Schultheiss, Spielen im Internet)
- Schulz, Wolfgang**
Heilmann, Stefan Reales Recht und virtuelle Welten,
Berlin: Medien Digital 2009
(zitiert: Schulz/Heilmann, Reales Recht und virtuelle Welten)
- Schulze, Reiner (Hrsg.)** Bürgerliches Gesetzbuch – Handkommentar,
8. Auflage, Baden-Baden: Nomos 2014
(zitiert: Hk-BGB/Bearbeiter)
- Schumacher, Volker** Update Immaterialgüterrecht,
in: Taeger (Hrsg.) BIG DATA & Co – Neue Herausforderungen
für das Informationsrecht,
Edewecht: OLWIR 2014, S. 341-350
(zitiert: Schumacher, Update Immaterialgüterrecht)
- Schuppert, Stefan**
Greissinger, Christian Gebrauchthandel mit Softwarelizenzen,
in: CR 2005, S. 81-87
- Schwiering, Sebastian**
Zurel, Burak Gaming & Recht – Zwei Bereiche wachsen zusammen!
Aktuelle Entwicklungen der Rechtslage und Diskussion,
in: MMR 2016, S. 440-445
- Sedlmeier, Tobias**
Kolk, Daniel ASP – Eine vertragstypologische Einordnung,
in: MMR 2002, S. 75-80
- Söder, Stefan** Schutzhüllenvertrag und Shrink-Wrap-License,
München: C.H. Beck 2006
(zitiert: Söder, Schutzhüllenvertrag und Shrink-Wrap-License)
- Sodann, Helge (Hrsg.)** Grundgesetz – Kompakt-Kommentar,
3. Auflage, München: C. H. Beck 2015
(zitiert: Sodann/Bearbeiter)

- Söder, Stefan** Schutzhüllenvertrag und Shrink-Wrap-License,
München: C.H. Beck 2006
(zitiert: Söder, Schutzhüllenvertrag und Shrink-Wrap-License)
- Soergel, Theodor**
Siebert, Wolfgang (Begr.) Bürgerliches Gesetzbuch mit Einführungsgesetz und Neben-
gesetzen: BGB Kommentar, Band I – Allgemeiner Teil, §§ 1–
103 BGB,
13. Auflage, Stuttgart/Berlin/Köln: Kohlhammer 2005
(zitiert: Soergel/Bearbeiter)
- dies.** Bürgerliches Gesetzbuch mit Einführungsgesetz und Neben-
gesetzen: BGB Kommentar, Band 2 – Allgemeiner Teil 2,
§§ 104-240 BGB,
13. Auflage, Stuttgart/Berlin/Köln: Kohlhammer 1999
(zitiert: Soergel/Bearbeiter)
- Solmecke, Christian** Rechtliche Beurteilung der Nutzung von Musikaustauschbörsen,
in: K&R 2007, S. 138-143
- Solmecke, Christian**
Taeger, Jürgen
Feldmann, Thorsten (Hrsg.) Mobile Apps – Rechtsfragen und rechtliche Rahmenbeding-
ungen,
Berlin: de Gruyter 2013
(zitiert: Solmecke/Taeger/Feldmann/Bearbeiter)
- Sosnitza, Olaf** Die urheberrechtliche Zulässigkeit des Handels mit
"gebrauchter" Software,
in: K&R 2006, S. 206-210
- Spindler, Gerald** Der Handel mit Gebrauchtssoftware – Erschöpfungsgrundsatz
quo vadis?,
in: CR 2008, S. 69-76
- Spindler, Gerald**
Schuster, Fabian (Hrsg.) Recht der elektronischen Medien – Kommentar,
3. Auflage, München: C.H. Beck 2015
(zitiert: Spindler/Schuster/Bearbeiter)
- Staudinger, Julius** Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch, Buch 1:
Allgemeiner Teil (§§ 90 – 133; §§ 104-124; §§ 130-133),
Neubearbeitung 2012, Berlin: de Gruyter 2012
(zitiert: Staudinger/Bearbeiter)
- ders.** Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch,
Schuldrecht (§§ 581 – 606),
Neubearbeitung 2013, Berlin: de Gruyter 2013
(zitiert: Staudinger/Bearbeiter)
- ders.** Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch, Buch 2:
Kaufrecht (§§ 433-480)
Neubearbeitung 2013, Berlin: de Gruyter 2013
(zitiert: Staudinger/Bearbeiter)

- ders.** Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch,
Werkvertragsrecht (§§ 631-651)
Neubearbeitung 2014, Berlin: de Gruyter 2014
(zitiert: Staudinger/Bearbeiter)
- Stichtenoth, Jonas** Softwareüberlassungsverträge nach dem Schuldrechtsmodernisierungsgesetz,
in: K&R 2003, S. 105-110
- Stillich, Sven** Second Live – Wie virtuelle Welten unser Leben verändern,
Berlin: Ullstein 2007
(zitiert: Stillich, Second Life)
- Stöcker, Christian** Second Life: Eine Gebrauchsanweisung für die digitale Wunderwelt,
München: Goldmann 2007
(zitiert: Stöcker, Second Life)
- Striezel, Julia** Der Handel mit virtuellen Gegenständen aus Onlinewelten,
Stuttgart: Richard Boorberg 2010
(zitiert: Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen)
- Struwe, Dario** Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren,
Hamburg: Dr. Kovac 2014
(zitiert: Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren)
- Szczesny, Michael**
Holthusen, Christoph Aktuelles zur Unternehmereigenschaft im Rahmen von Internet-Auktionen,
in: NJW 2007, S. 2586-2591
- Tamm, Marina** Verbraucherschutzrecht,
Tübingen: Mohr Siebeck 2011
(zitiert: Tamm, Verbraucherschutzrecht)
- Teuber, Hanno**
Melber, Michael Online- Auktionen – Pflichten der Anbieter durch das Fernabsatzrecht,
in: MDR 2004, S. 185-190
- Thimm, Caja**
Klement, Sebastian Spiel oder virtueller Gesellschaftsentwurf? Der Fall Second Life,
in: Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft,
Wiesbaden: VS Verlag 2010
(zitiert: Thimm/Klement, Gesellschaftsentwurf)
- Troller, Alois** Immaterialgüterrecht - Band I,
3. Auflage, Basel/Frankfurt a.M.: Helbig & Lichtenhahn 1983
(zitiert: Troller, Immaterialgüterrecht)

- Trump, Steffen**
Wedemeyer, Henning Zur rechtlichen Problematik des Handels mit Gegenständen aus Computerspielen,
in: K&R 2006, S. 397-404
- Ulmer, Peter**
Brandner, Erich
Hensen, Horst-Dieter (Hrsg.) AGB-Recht – Kommentar zu den §§ 305-310 BG und zum UKlaG,
11. Auflage, Köln: Otto Schmidt 2011
(zitiert: Ulmer/Bearbeiter)
- Ulmer, Detlef**
Hoppen, Peter Die UsedSoft-Entscheidung des EuGH: Europa gibt die Richtung vor,
in: ITRB 2012, S. 232-239
- Verweyen, Urs**
Richter, Melanie Urheberrechtsschutz für Design – Erste Instanzrechtsprechung nach der BGH-Entscheidung "Geburtstagszug",
in: MMR 2015, S. 156-161
- Vetter, Andrea** Rechtsfragen in virtuellen Welten aus Sicht des Nutzers – Eine Beurteilung am Beispiel der virtuellen Welten World of Warcraft und Second Life,
Hamburg: Dr. Kovac 2011
(zitiert: Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten)
- Vieweg, Klaus**
Almuth, Werner Sachenrecht,
7. Auflage, München: Franz Vahlen 2015
(zitiert: Vieweg/Werner, Sachenrecht)
- Völker, Christian** Übersicht zu der Neuregelung des Widerrufs durch die Umsetzung der europäischen Verbraucherrechterichtlinie,
in: ZJS 2014, S. 602-608
- Völmann-Stickelbrock, Barbara** Schöne neue (zweite) Welt? – Zum Handel mit virtuellen Gegenständen im Cyberspace,
in: Festschrift für Ulrich Eisenhardt zum 70. Geburtstag, München: C.H. Beck 2007, S. 327-345
(zitiert: Völmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt)
- Walter, Norbert** Ertragssteuerliche Behandlung von Software (Computerprogrammen),
in: DB 1980, S. 1766-1769
- Wandtke, Artur-Axel**
Bullinger, Winfried (Hrsg.) Praxiskommentar zum Urheberrecht,
4. Auflage, München: C.H. Beck 2014
(zitiert: Wandtke/Bullinger/Bearbeiter)
- Wandtke, Artur-Axel**
Ohst, Claudia (Hrsg.) Praxishandbuch Medienrecht, Band 2: Schutz von Medienprodukten,
3. Auflage, Berlin: de Gruyter 2014
(zitiert: Wandtke/Ohst/Bearbeiter)

- Weber, Gerald** Die Unterscheidung von Dienstvertrag und Werkvertrag,
München, Univ. München 1977
(zitiert: Weber, Die Unterscheidung von Dienstvertrag und Werkvertrag)
- Weitz, Manfred** Software als "Sache",
Münster: Lit 1998
(zitiert: Weitz, Software)
- Welp, Jürgen** Datenveränderung (303a StGB) – Teil 1,
in: IuR 1989, S. 443-449
- Wemmer, Benedikt**
Bodensiek, Kai Virtueller Handel – Geld und Spiele,
in: K&R 2004, S. 432-437
- Wendehorst, Christiane** Das neue Gesetz zur Umsetzung der Verbraucherrechterichtlinie,
in: NJW 2014, S. 577-584
- Westermann, Paul**
Grunewald, Barbara
Maier-Reimer, Georg (Hrsg.) Erman: Bürgerliches Gesetzbuch Handkommentar – Band 1,
14. Auflage, Köln: Otto-Schmidt 2014
(zitiert: Erman/Bearbeiter)
- dies.** Erman: Bürgerliches Gesetzbuch Handkommentar – Band 2,
14. Auflage, Köln: Otto-Schmidt 2014
(zitiert: Erman/Bearbeiter)
- Westphalen, Friedrich Graf von** Richtlinienentwurf der Kommission betreffend die Bereitstellung digitaler Inhalte und das Recht des Verbrauchers auf Schadensersatz,
in: BB 2016 S. 1411-1418
- Weyers, Jürgen** Wirksamkeit von Schutzhüllenverträgen bei Standardsoftware in Deutschland und den USA,
Köln: Universität Köln 2000
URL: kups.ub.uni-koeln.de/609/
- Wieacker, Franz** Sachbegriff, Sacheinheit und Sachzuordnung,
in: AcP 148 (1943), S. 57-104
- Wiebe, Andreas** Der Schutz von Datenbanken – ungeliebtes Stiefkind des Immaterialgüterrechts,
in: CR 2014, S. 1-10
- Wieling, Hans** Sachenrecht,
5. Auflage, Heidelberg: Springer 2007
(zitiert: Wieling, Sachenrecht)

- Willems, Andreas** Der Verkauf digitaler Inhalte,
Aachen: Shaker 2016
(zitiert: Willems, Verkauf digitaler Inhalte)
- Wischmann, Tim** Rechtsnatur und Access-Providing,
in: MMR 2000, S. 461-465
- Wolf, Manfred**
Lindacher, Walter
Pfeiffer, Thomas (Hrsg.) Kommentar zum AGB-Recht,
6. Auflage, München: C.H. Beck 2013
(zitiert: Wolf/Bearbeiter)
- Wolf, Manfred**
Neuner, Jörg Allgemeiner Teil des Bürgerlichen Rechts,
10. Auflage, München: C.H. Beck 2012
(zitiert: Wolf/Neuner, BGB AT)
- Wolf, Manfred**
Wellenhofer, Marina Sachenrecht,
27. Auflage, München: C.H. Beck 2012
(zitiert: Wolf/Wellenhofer, Sachenrecht)
- Zapf, Daniel** Kollektive Wahrnehmung von Urheberrechten im Online-
Bereich – Rechtliche Rahmenbedingungen für ein Tarifmodell
zur Nutzung von Musik im Internet,
Münster: LIT 2002
(zitiert: Zapf, Wahrnehmung von Urheberrechten)
- Zech, Herbert** Daten als Wirtschaftsgut – Überlegungen zu einem "Recht des
Datenerzeugers",
in: CR 2015, S 137-146
- ders.** Information als Schutzgegenstand,
Tübingen: Mohr Siebeck 2012
(zitiert: Information als Schutzgegenstand)

– Abkürzungsverzeichnis –

A

a. A.	andere Ansicht
Abs.	Absatz
AcP	Archiv für civilistische Praxis
a. F.	alte Fassung
AG	Amtsgericht
AGB	Allgemeine Geschäftsbedingungen
Allg.	Allgemein
Alt.	Alternative
Anm.	Anmerkung
Art.	Artikel
AT	Allgemeiner Teil
Az.	Aktenzeichen

B

BB	Betriebs-Berater (Zeitschrift)
BGB	Bürgerliches Gesetzbuch
BGH	Bundesgerichtshof
BT-Drucks.	Bundestagsdrucksache
BIU	Bundesverband für Interaktive Unterhaltungssoftware
BVerfG	Bundesverfassungsgericht
bzw.	beziehungsweise

C

CD	Compact Disk
CR	Computer und Recht (Zeitschrift)

D

DB	Der Betrieb (Zeitschrift)
DENIC	Deutsches Network Information Center
ders.	dieselbe
dies.	dieselbe (n)

Dok.	Dokument
DuD	Datenschutz und Datensicherheit (Zeitschrift)
DVD	Digital Versatile Disc
E	
EG	Einführungsgesetz
EGBGB	Einführungsgesetz zum Bürgerlichen Gesetzbuch
Einl.	Einleitung
etc.	et cetera
EU	Europäische Union
EuGH	Europäischer Gerichtshof
EULA	End User Licence Agreement
EuZW	Europäische Zeitschrift für Wirtschaftsrecht
F	
f.	folgende (Singular)
ff.	folgende (Plural)
FS	Festschrift
G	
GG	Grundgesetz
ggf.	gegebenenfalls
GRUR	Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrechte (Zeitschrift)
H	
h.M.	herrschende Meinung
Hrsg.	Herausgeber
HS.	Halbsatz
http	hyper text transfer protocol
I	
ITRB	IT-Rechts-Berater (Zeitschrift)
i. V. m.	in Verbindung mit

J

JA	Juristische Arbeitsblätter (Zeitschrift)
JURA	Juristische Ausbildung (Zeitschrift)
JurPC	Internet-Zeitschrift für Rechtsinformatik und Informationsrecht
JuS	Juristische Schulung (Zeitschrift)
Jusletter	Juristische Online-Fachzeitschrift
JZ	Juristen Zeitung (Zeitschrift)

K

K&R	Kommunikation und Recht (Zeitschrift)
KG	Kammergericht

L

LG	Landgericht
----	-------------

M

MMR	Multimedia und Recht (Zeitschrift)
MMORPG	Massively Multiplayer Online Roleplaying Game
MUD	Multi User Dungeon
MW	Medienwirtschaft (Zeitschrift)

N

NJ	Neue Justiz (Zeitschrift)
NJOZ	Neue Juristische Online-Zeitschrift (Online-Zeitschrift)
NJW	Neue Juristische Wochenzeitschrift (Zeitschrift)
Nr.	Nummer

O

OLG	Oberlandesgericht
-----	-------------------

P

PC	Personal Computer
----	-------------------

R

Rdn.	Randnummer
RMT	Real Money Trading
Rom I-VO	Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rats über das auf vertragliche Schuldverhältnisse anzuwendende Recht
RR	Rechtsprechungs-Report
Rspr.	Rechtsprechung

S

S.	Seite
sog.	so genannte/ so genannter
StGB	Strafgesetzbuch

U

UrhG	Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz)
URL	Uniform Resource Locator
Urt.	Urteil
USA	United States of America
USB	Universal Serial Bus

V

v.	vom
vgl.	vergleiche
VRRL	Verbraucherrechterichtlinie
VuR	Verbraucher und Recht

W

WM	Wertpapiermitteilungen (Zeitschrift)
WoW	World of Warcraft
WRP	Wettbewerb in Recht und Praxis (Zeitschrift)
WWW	World Wide Web

Z

z. B.	zum Beispiel
ZJS	Zeitschrift für das juristische Studium
ZPO	Zivilprozessordnung
ZUM	Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht (Zeitschrift)

Kapitel 1 – Einführung

A. Der Handel mit virtuellen Gütern

Der Handel mit virtuellen Gütern gilt heute als wachstums- und umsatzstarker Bereich des elektronischen Handelsverkehrs und ist darüber hinaus Gegenstand vielfältiger Diskussionen. Innerhalb weniger Jahre entwickelte sich aus einem Nischenphänomen ein globaler Markt, der in seiner Bedeutung bereits mit komplexen Volkswirtschaften verglichen wird.¹ Virtuelle Güter können allgemein als künstliche Elemente einer computergenerierten Umgebung verstanden werden, die von einem Nutzer sinnlich wahrgenommen werden können und ihm die Gelegenheit zur Interaktion bieten.² Die Gründe ihres kommerziellen Erfolges sind vielschichtig. Vornehmlich waren es Onlinerollenspiele, die das Verständnis und die Wahrnehmung virtueller Güter in der Öffentlichkeit entscheidend geprägt haben, da sie für viele Nutzer auch einen Handelsraum im privaten, aber vermehrt auch unternehmerischen Bereich darstellen.³ Die Resonanz des Marktes wäre ohne die Erfüllung gewisser technischer Grundvoraussetzungen in den privaten Haushalten nicht denkbar.⁴ Heutzutage ist es für einen potentiellen Nutzer einfacher denn je, sich den Zugang in eine virtuelle Welt durch den Erwerb entsprechender Hardwarekomponenten und durch die Installation eines leistungsfähigen Internetanschlusses zu erschließen.⁵

Trotz der häufig gegebenen Nähe zu den Videospielen erscheint es jedoch unangemessen, virtuelle Güter und deren Welten ausschließlich auf spielerische Aspekte zu reduzieren. Dies wird weder ihrer Komplexität noch der damit unmittelbar zusammenhängenden Nutzungsvielfalt gerecht. So gibt es etwa virtuelle Städte, in denen digitale Zweigfilialen real existierender Unternehmen ihre Produkte und Dienstleistungen anbieten,⁶ namhafte Verlage, die für den Avatar lesbare Tageszeitungen und Magazine publizieren,⁷ Museen, die ihre Exponate maßstabsgetreu in einem virtuellen Raum ausstellen,⁸ Professoren, die im Fach Medienwirtschaft Vorlesungen hal-

¹ Schneider, Virtuelle Werte, S. 15; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 41.

² Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 36 f.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 53; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, S. 561.

³ Klickermann, MMR 2007, 766; Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 26 ff.

⁴ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 20; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 34 ff.

⁵ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 14 f.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 1.

⁶ Eberspächer/Hertz/Nehmzow, S. 43 ff.; Klickermann, MMR 2007, 766.

⁷ Hannemann, Frankfurter Allgemeine Zeitung v. 05.02.2007, Nr. 30, S. 36.

⁸ Stillich, Second Life, S. 206; Fairfield, Berkeley Technology Law Journal 2012, 56 f.

ten,⁹ virtuelle Auslandsvertretungen,¹⁰ Sportereignisse¹¹ und politische Parteien, die Fantasiewelten zur Verbreitung ihrer politischen Ansichten nutzen.¹² Mittlerweile haben sich innerhalb virtueller Welten eigene Wirtschaftssysteme entwickelt und vereinzelt wird sogar schon von virtuellen Volkswirtschaften gesprochen.¹³

Für viele Menschen mag ein derartiger Entwicklungsprozess zunächst unverständlich sein. Noch immer herrscht die Auffassung, dass Videospiele doch in erster Linie der reinen Unterhaltung dienen und eine – mehr oder weniger – harmlose Freizeitbeschäftigung eines jung gebliebenen Publikums darstellen. Eine solche Einstellung verkennt jedoch, dass sich die Branche in den vergangenen Jahren stark weiterentwickelt hat. Virtuelle Welten sind schon längst keine schlecht animierten, zweidimensionalen Umgebungen mehr, in denen die Nutzer alleine herumlaufen und über eine Spielfigur episodenhaft Spielabschnitte, die sogenannten *levels*, erkunden. Vielmehr handelt es sich bei den heutigen virtuellen Welten um perfekt gezeichnete, dreidimensionale Parallelwelten, in denen die Interaktion und Kommunikation zwischen allen Beteiligten eine wesentliche Rolle spielt. Durch die weitreichenden Handlungsspielräume der Nutzer präsentieren sich virtuelle Welten als persistente Umgebungen, in denen die Nutzer sich innerhalb der Strukturvorgaben frei entfalten können. Die gestaltenden und wirtschaftlichen Aspekte virtueller Welten beschränken sich zudem nicht mehr auf rein spielerische Inhalte. Tagtäglich werden durch die Nutzer unzählige virtuelle Güter gefunden, modifiziert, hergestellt und gegen reales Geld mit anderen Nutzern gehandelt. Daneben werden virtuelle Güter auch durch die Betreiber und sonstige Drittanbieter über neuartige Absatzmodelle gegen reales Geld angeboten. Der Handel mit virtuellen Gütern lässt sich demnach zunächst als sog. *Ingame-Handel* zwischen den Nutzern oder zwischen den Nutzern und den Betreibern virtueller Welten verstehen. Daneben existiert außerhalb der virtuellen Welten ein sehr großer Zweitmarkt, in dem virtuelle Güter auf externen Internetseiten gehandelt werden. Wie auch ihre traditionellen Gegenstücke in der realen Welt dienen virtuelle Güter in virtuellen Welten oftmals einem ganz bestimmten

⁹ So werden von der Rheinischen Fachhochschule Köln Vorlesungen im virtuellen Raum angeboten; dazu im Internet: <http://www.dradio.de/dlf/sendungen/campus/694031/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹⁰ Hannemann, Frankfurter Allgemeine Zeitung v. 05.02.2007, Nr. 30, S. 36.

¹¹ Etwa in Form von nachgestellten Fußballbegegnungen mittels animierter 3D-Modelle; dazu Bullinger/Jani, ZUM 2008, 897 ff.

¹² So wurde 2008 von einem Wahlkampfleiter der Partei DIE LINKE das virtuelle Pendant zu Willy-Brandt-Haus erworben und daraufhin neu, mit DIE LINKE-Flaggen, dekoriert. Dazu auch im Internet: <http://www.gruenderszene.de/news/wenn-die-linkspartei-das-willy-brandt-haus-kauft> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹³ Irrgang, Internetethik, S. 87; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 14 f.; Lober/Weber, MMR 2005, 654; ähnlich Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 27.

Zweck. In den meisten Fällen ist diese Zweckbestimmung recht einfach gehalten und auch für einen nicht videospiegelbegeisterten Menschen auf den ersten Blick zu erkennen. Oftmals wird sich die Bedeutung und der Zweck eines virtuellen Gutes dem unbeteiligten Betrachter aber erst aus dem jeweiligen Kontext heraus erschließen, da kein reales Korrelat existiert. Die wirtschaftliche Verwertung virtueller Güter hat in der jüngeren Zeit dazu geführt, dass die Grenzen zwischen herkömmlichen Wirtschaftsstrukturen und der gesellschaftlichen Vorstellung von einem traditionellen Videospiel zunehmend verschwimmen. Durch die simultane Partizipation der Nutzer und die wirtschaftliche Verwertbarkeit von digitalen Inhalten ist ein enger Bezug zur realen Welt aufgebaut worden. Der Handel mit virtuellen Gütern wirkt sich durch die technisch-vermittelte Einflussnahme der Nutzer nicht nur auf seelenlose Spielfiguren, sondern auch unmittelbar auf die dahinterstehenden Menschen aus. In dieser Hinsicht unterscheidet er sich somit nicht grundlegend von dem herkömmlichen Handel mit realen Waren, wenn man davon absieht, dass sich das Handelsgut letztendlich nur aus einer bestimmten Folge von Einsen und Nullen zusammensetzt.

B. Rechtliche Herausforderungen und Handlungsbedarf

Die Intention für ein nicht greifbares Gut, dessen spezifischer (Nutz-) Wert sich vermeintlich nur innerhalb einer zuvor definierten und begrenzten Umgebung erschöpft, Geld zu bezahlen, ist nicht neu. Das gleiche Prinzip gilt auch für Kino-, Theater- oder Konzertbesuche. Als Neuerung lässt sich jedoch eine erkennbare gesellschaftliche Tendenz begreifen, die auf eine zunehmende Digitalisierung von Inhalten hinweist¹⁴ und zugleich den wirtschaftlichen Handel mit derartigen Inhalten fördert. Hierdurch verschmelzen zunehmend die Grenzen zwischen Spiel und wirtschaftlich orientierter Interaktion. Virtuelle Güter (und Welten) lassen sich in diesem Zusammenhang nicht an herkömmlichen Maßstäben messen, da es oftmals an einem vergleichbaren Pendant innerhalb der realen Welt fehlt. Hinzu kommt, dass der historische Gesetzgeber seinerzeit erst gar nicht an die Existenz digitalisierter Handelsgüter gedacht hat.¹⁵ Die Konzeption der Rechtsordnung orientiert sich deswegen immer noch vor allem an naturwissenschaftlich nachvollziehbaren und

¹⁴ Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 16; Gössl, Kollisionsrecht, S. 29; Schneider, Virtuelle Werte, S. 17.

¹⁵ Götz/Liepin, MMR-Aktuell 2016, 379185.

physikalisch geprägten Erwägungen,¹⁶ innerhalb derer die virtuellen Güter erst ihren Platz finden müssen. Vor allem für die Nutzer virtueller Welten ist die Frage nach der Anwendung vorhandener Rechtsnormen auf technologische Neuschöpfungen von wesentlicher Bedeutung, denn eine sinnvolle Nutzung von Wirtschaftsgütern ist erst dann möglich, wenn auch die rechtskonformen Möglichkeiten und Grenzen ihrer Handhabung aufgezeigt werden. Durch das sich ständig ändernde Angebot auf dem Markt, die ungewöhnlichen Vertriebsformen der Anbieter und vor allem durch den Umstand, dass sich der Handel mit virtuellen Gütern zumeist nur über das Internet vollzieht, werden die Nutzer virtueller Welten somit nicht nur mit technischen, sondern auch mit rechtlichen Fragestellungen konfrontiert, deren Beantwortung in den Aufgabenbereich der Rechtswissenschaften fällt.

Die Diskussion über den rechtlichen Umgang mit virtuellen Gütern und Videospiele befindet sich in Deutschland – anders als im Ausland¹⁷ – in einem relativ frühen Stadium. Die bis heute erschienenen Arbeiten haben es bisher nicht geschafft, einen einheitlichen Konsens zu finden und damit die Nutzergemeinde virtueller Welten zu erreichen. Aus diesem Grund herrscht unter den Nutzern virtueller Welten noch immer eine weit verbreitete Ahnungslosigkeit über die rechtliche Einordnung „ihrer“ virtuellen Güter. Virtuelle Güter wurden in der bisherigen rechtlichen Betrachtung überwiegend isoliert untersucht. Eine vollumfängliche Würdigung des Handels mit virtuellen Gütern ist jedoch nur dann möglich, wenn virtuelle Güter als Inhalte einer künstlichen Umgebung verstanden und die spezifischen Aspekte und Besonderheiten der jeweiligen virtuellen Welt in die Untersuchung mit einbezogen werden. Die folgenden Ausführungen werden virtuelle Güter deswegen auch nicht als ein eigenständige Phänomene untersuchen, sondern stets im Kontext einer bestimmten virtuellen Welt.

Virtuelle Güter werden nicht um ihrer selbst willen, sondern vor allem zur Unterhaltung von zahlenden Nutzer programmiert. Es bietet sich somit an, den Handel auch aus der Sicht ebendieser Nutzergemeinde zu untersuchen. Am Anfang steht dabei die grundsätzliche Frage, was virtuelle Güter eigentlich darstellen und ob sie sich rechtlich einordnen lassen. Die Herausforderung liegt hier darin, die bereits existierenden Rechtsinstitute und Normen auf eine künstliche Welt sowie deren Inhalte zu übertragen. Die Notwendigkeit einer Untersuchung der Rechtsnatur virtuel-

¹⁶ Kort, DB 1994, 1507.

¹⁷ Vgl. dazu beispielhaft die einschlägige englischsprachige Literatur von Lipson/Brain, Computer and Video Game Law; Bartle, Designing Virtual Worlds; Balkin/Noveck, The State of Play; Lehdonvirta/Castronova, Virtual Economies; speziell zum sog. „Virtual Property“: Fairfield, Boston University Law Review 2005, 1047 ff.

ler Güter ergibt sich auch aus der Existenz der verfassungsrechtlich geschützten Eigentumsgarantie des Art 14 I GG.¹⁸ Da der Schutzbereich der Eigentumsgarantie jedes Recht vermögensrechtlicher Art, welches dem Einzelnen privat und zur ausschließlichen Nutzung durch die geltende Rechtsordnung zugewiesen wird, erfasst, gehört es zu den Aufgaben des Gesetzgebers, nicht nur vorhandene Eigentumspositionen zu schützen, sondern ggf. auch neuartige Rechtspositionen nutzbar zu machen.¹⁹ Der Gehalt des Eigentumsbegriffs ist seit jeher dynamischer Natur. Eigentumsrechte werden durch das Gesetz, das Gewohnheitsrecht und die Rechtsprechung begründet. Aus der Bestandsgarantie des Eigentums folgt – sofern dieses notwendig erscheinen sollte – die Pflicht den Eigentumsbegriff an etwaige, sich wandelnde, gesellschaftliche Verhältnisse anzupassen, denn „das Eigentumsrecht ist nicht heilig.“²⁰ Inwieweit im Hinblick auf virtuelle Güter eine inhaltliche Erweiterung der Eigentumsgarantie erforderlich ist, wurde in diesem Zusammenhang bisher nicht abschließend untersucht.

Sollte die rechtsdogmatische Einordnung gelingen, kann in einem weiteren Schritt sodann auf die Rechtsbeziehungen in einer virtuellen Welt eingegangen werden. Neben der schuldrechtlichen Beziehung zwischen den Betreibern und den Nutzern stellt sich hier Frage, wie virtuelle Güter eigentlich übertragen werden und ob die Betreiber den Nutzern für den Umgang mit „ihren“ virtuellen Gütern Grenzen aufzeigen dürfen.

C. Ziel und Aufbau der Arbeit

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist die Untersuchung des Handels mit virtuellen Gütern in Onlinerollenspielen.

Virtuelle Güter treten häufig im Kontext von Videospielen auf. Die Untersuchung wird sich deswegen exemplarisch auf das Onlinespiel *World of Warcraft*²¹ konzentrieren. Im Interesse einer möglichst breit orientierten Untersuchung werden auch andere Erscheinungsformen virtueller Güter und Welten Berücksichtigung finden. Die vorliegende Arbeit verfolgt einen zivilrechtlichen Schwerpunkt. Auf strafrecht-

¹⁸ Lorenz, Immaterialgüterschutz, S. 22.

¹⁹ A.A. Möller, JurPC Web-Dok. 225/2002, Rdn. 39 ff.

²⁰ Hösch, Eigentum und Freiheit, S. 240.

²¹ Im Internet: <http://eu.battle.net/wow/de/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

liche²² oder öffentlich-rechtliche²³ Aspekte wird nur dort eingegangen, wo dies für das bessere Verständnis der Thematik notwendig erscheint.

Das nachfolgende Kapitel 2 befasst sich mit den technischen und wirtschaftlichen Aspekten virtueller Güter und Welten und dient als erweiterte Einführung in die Thematik. Die hierbei gewonnenen Erkenntnisse werden die Grundlage für alle weiteren Untersuchungsschritte bilden, da sie den Untersuchungsgegenstand darstellen und eingrenzen. Hierzu wird der Versuch unternommen, virtuelle Güter und Welten über ihre wesentlichen Eigenschaften und Merkmale allgemeingültig zu definieren.

Kapitel 3 fragt danach, ob es tatsächlich notwendig ist, den Handel in virtuellen Welten etwaigen gesetzlichen Regelungen zu unterwerfen. Da virtuelle Welten allgemein als Spielwelten bekannt geworden sind, könnte eine Regulierung durch die internen Mechanismen der Betreiber als sinnvolle Alternative zu einer gesetzlichen Regelung in Betracht kommen.

Kapitel 4 geht auf die Rechtsnatur virtueller Güter ein. Von dem Begriff des sogenannten „virtuellen Eigentums“ ausgehend wird überprüft, ob und unter welchen Bedingungen sich absolute Rechtspositionen an virtuellen Gütern begründen lassen und wer Inhaber der Rechtspositionen ist. Hierzu werden die virtuellen Güter sowohl einer technisch-verbundenen als auch einer isolierten Betrachtung unterzogen. Es wird geprüft, ob auch an virtuellen Gütern sachenrechtliche Positionen entstehen können oder ob sich ihre Rechtsnatur nur über das Immaterialgüterrecht erschließen lässt. Die in der Literatur verbreiteten Vorschläge für die rechtliche Einordnung virtueller Güter werden dargestellt und diskutiert. Am Ende des Kapitels werden die Vor- und Nachteile alternativer Regelungsmodelle betrachtet.

Kapitel 5 untersucht die zwischen den Betreibern und den Nutzern bestehenden Rechtsbeziehungen. Auf der Grundlage der beiderseitigen Leistungspflichten erfolgt eine Bestimmung der Rechtsnatur des Nutzungsvertrages. Zusätzlich werden die für den Handel virtueller Güter relevanten Vertragsarten analysiert und die daraus folgenden Konsequenzen für die Nutzer aufgezeigt. Hier stellt sich die Frage, wie sich die rechtliche Verfügung über virtuelle Güter gestaltet. Im Rahmen der Untersuchung wird vor allem der Frage nachgegangen, ob sich der Handel mit virtuellen Gütern auch in schuldrechtlicher Hinsicht durch das geltende Recht hinreichend regeln lässt.

²² Krasemann, MMR 2006, 354; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 153 ff.; Struwe, Zivil und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 391 ff.

²³ Backu/Karger, ITRB 2007, 15 ff.

Kapitel 6 untersucht die rechtlichen Aspekte des Verbraucherschutzes in virtuellen Welten. Auch wenn das Verbraucherschutzrecht kein einheitliches Rechtsinstitut darstellt, werden die aufgeworfenen Themen einen Bezug zum Handel mit virtuellen Gütern aufweisen. Ausgehend von dem traditionellen Unternehmer- und Verbraucherleitbild im Internet wird der Frage nachgegangen, ob für den Handel mit virtuellen Gütern dieselben Maßstäbe Berücksichtigung finden können wie für reale Güter auch. Vor dem Hintergrund der Richtlinie 2011/83/EU soll anschließend geprüft werden, ob ein Widerrufsrecht für virtuelle Güter existiert und ob es ggf. als sinnvoll erscheint, ein vollwertiges Widerrufsrecht auch für virtuelle Güter einzufordern. Zudem wird auf die Wirksamkeit von Veräußerungsverboten seitens der Hersteller eingegangen. Den Abschluss bildet hier eine Untersuchung der rechtlichen Besonderheiten der Beteiligung minderjähriger Nutzer an dem Handel mit virtuellen Gütern.

Eine Zusammenfassung der zentralen Untersuchungsergebnisse in Thesenform sowie einen Ausblick enthält schließlich das 7. und letzte Kapitel.

Kapitel 2 – Virtuelle Güter in virtuellen Welten

A. Grundlagen

Die künstlerische Darstellung von Landschaften und Lebensräumen findet ihren Ursprung bereits in den Anfängen der Menschheitsgeschichte. Davon zeugen bereits die Felsbilder der Steinzeit. Aus diesen ersten Ansätzen entwickelte sich im Laufe der Zeit das Bestreben unzähliger Künstler und Architekten, dem Betrachter neue Perspektiven der Wahrnehmung zu vermitteln. Ein Beispiel hierfür ist die während der Renaissance entwickelte Fluchtpunktperspektive, mit deren Hilfe dem Betrachter unter Bewahrung der Logik des Raumeindrucks, ein eindeutiger Standort in einer Darstellung zugewiesen werden konnte.²⁴ Hieraus resultierte neben der Identifikation des Betrachters mit dem Dargestellten auch das damit einhergehende Gefühl, sich an einen anderen Ort zu befinden. Man bezeichnet dieses Phänomen als Immersion.²⁵ Auch virtuelle Welten kennen den Immersionseffekt.²⁶ Nirgendwo sonst im Unterhaltungsbereich wird die Auflösung räumlicher Grenzen so intensiv und erfahrbar simuliert wie hier. Dem Nutzer präsentiert sich regelmäßig eine programmierte Realität, in der nahezu alles Erdenkliche als möglich erscheint.²⁷ Ähnlich wie in der realen Welt finden sich auch in diesen künstlichen Realitäten Objekte und Gegenstände, die sie als Inhalte füllen und den verschiedensten Zwecken dienen können. Man bezeichnet sie gemeinhin als virtuelle Güter.²⁸

Die rechtliche Betrachtung virtueller Güter setzt zunächst ein grundlegendes Basiswissen voraus. Die rechtlichen Herausforderungen, die sich im Zusammenhang mit virtuellen Gütern ergeben, sind ohne die umfassende Berücksichtigung der praktischen Gegebenheiten kaum zu erfassen. Die Vielfalt aller in Betracht kommenden Variationen und Erscheinungsformen führt regelmäßig dazu, dass sich das Konzept der virtuellen Güter oftmals nicht auf den ersten Blick erschließen lässt. Bei einem Untersuchungsgegenstand, welcher in seiner gesamten Existenz von der Erfüllung technologischer Voraussetzungen abhängig ist, wird auch eine juristische Beweisstellung nicht ganz von der Darstellung technischer Gegebenheiten Abstand nehmen können. Die folgenden Ausführungen sollen deshalb einen einleitenden Über-

²⁴ Zur Diskussion der Zentralperspektive in neuen Bildproduktionen: Hinterwaldner, *Das systemische Bild*, S. 52 ff.; sowie allgemein: Dubois, *Zentralperspektive*, S. 29 ff.

²⁵ Debusmann, *Handlungsfreiheit und Virtualität*, S. 78 f.; Frieling, *MW 2011*, 15 f.

²⁶ Nänni, *Märkte virtueller Welten*, S. 11 f.; Rittman, *MMORPGs als virtuelle Welten*, S. 12.

²⁷ So auch Rippert/Weimer, *ZUM 2007*, 272.

²⁸ Preuß, *Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern*, S. 38.

blick über die historische Entwicklung, die technische Realisierung und die häufigsten Erscheinungsformen virtueller Güter enthalten.

I. Historische Entwicklung

Die Entwicklung virtueller Welten und Güter war schon immer eng an die Historie der Videospiele geknüpft. Trotz der enormen Popularität die virtuelle Welten heutzutage genießen, sind sie keine Erfindung des 21. Jahrhunderts.²⁹ Die ersten konkreten Ansätze für eine virtuelle Welt entwickelten die beiden Studenten *Roy Trubshaw* und *Richard Bartle* bereits 1979 und realisierten diese in ihrem rein textbasierten Rollenspiel *MUD (Multi-User-Dungeon)* und dem Nachfolger *MUD2*.³⁰ Mittels einfacher Textbefehle konnte der Spieler den von ihm erdachten und gesteuerten Charakter durch ein Fantasieszenario führen und Abenteuer erleben.³¹ Eine grafische Untermalung gab es, über die Textausgabe hinausgehend, nicht.³² Der Nutzer musste vielmehr seine Phantasie bemühen, sich vorstellen, wie seine Umgebung aussah und dann dementsprechend seine Handlungen bestimmen. Das Spielkonzept von *MUD* war dabei nicht neu, sondern bereits aus den Anfang der 1970er Jahren populär gewordenen Pen-&-Paper-Rollenspielen³³ bekannt. Neu war nur die Idee, das Geschehen zu digitalisieren und mittels der damals zur Verfügung stehenden Netzwerktechnologie, einer breiteren Masse anzubieten. Virtuelle Güter kannten *MUD* und *MUD2* nicht. Im November des Jahres 1997 erschien dann das Online-spiel *Ultima Online*³⁴, welches bis heute als das erste kommerzielle Onlinespiel gilt, das den Handel mit virtuellen Gütern in einer persistenten Umgebung zu seinem Hauptinhalt erhoben hat.³⁵ Zum ersten Mal war es dem Spieler möglich, innerhalb einer grafisch ansprechenden Umgebung virtuelle Güter zu finden, herzustellen und damit Handel zu betreiben. Das neuartige Konzept wurde von den Spielern honoriert. Zu seinem besten Zeiten zählte *Ultima Online* mehr als 200.000 zahlende Nut-

²⁹ Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 8 f.; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 4; Lober/ders., Virtuelle Welten werden real, S. 7.

³⁰ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 29; Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 8 f.; Balkin/Noveck/Bartle, Virtual Worldliness S. 32.

³¹ Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 8 f.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 28.

³² Schneider, Virtuelle Werte, S. 28.

³³ Im Internet: <http://de.wikipedia.org/wiki/Pen-%26-Paper-Rollenspiel> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

³⁴ Im Internet: <http://www.uo.com/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

³⁵ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 9; Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 11.

zer³⁶ und wird auch heute noch von einer überschaubaren Anzahl von Fans besucht und am Leben gehalten. Von einer auch wirtschaftlich relevanten Kommerzialisierung virtueller Güter, über den Einzelfall hinaus, kann jedoch erst ab dem Jahren 1999/2000 gesprochen werden, als die ersten virtuellen Güter auf der Internet-Auktionsplattform *Ebay* angeboten wurden.³⁷ Ursächlich für diesen bis heute anhaltenden Trend war die Implementierung und Förderung virtueller Wirtschaftssysteme durch die Betreiber, allen voran durch Sony in dem Spiel *Everquest* aus dem Jahre 1999.³⁸ Die darauf folgende Zeit wurde von einer Vielzahl innovativer Neuerscheinungen geprägt, deren Fokus sich immer stärker auf eine wirtschaftliche Betätigung der Spieler richtete. So wurde 2003 neben der Wirtschaftssimulation *EVE Online* auch *Second Life* veröffentlicht.³⁹ Für weltweite Aufmerksamkeit in den Medien sorgte allerdings erst das Spiel *World of Warcraft*, das 2004 gestartet wurde und bis zum heutigen Tage der Marktführer unter den Onlinerollenspielen ist.⁴⁰

II. Technische Grundlagen

Virtuelle Güter sind das Ergebnis eines software-basierten, kreativen Entwicklungsprozesses.⁴¹ Die Programmierung erfolgt häufig durch kommerziell orientierte, professionelle Entwicklerfirmen, in der neueren Zeit aber auch vermehrt durch private Nutzer selbst, als sog. *user-generated-content*.⁴² Technisch betrachtet handelt es sich bei virtuellen Gütern um Softwarefragmente bzw. Datenpakete, die in den Quellcode einer übergeordneten Software eingegliedert werden.⁴³ Diese Daten werden nur in den seltensten Fällen auf dem heimischen Rechner lokal gespeichert. Die externe Speicherung der relevanten Daten durch die Betreiber hat vor allem technische, aber auch logistische Gründe. Ein normales, privates Heimsystem wäre regelmäßig nicht in der Lage, die enormen Datenmengen, die für die Visualisierung aufwendig gestalteter virtueller Welten notwendig sind, zu speichern bzw. zu verarbei-

³⁶ Lober/Schmitz, Virtuelle Welten werden real, S. 14; Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 11.

³⁷ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 30.

³⁸ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 9 f.; dazu auch Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 11.

³⁹ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 30 f.

⁴⁰ Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 14; Schneider, Virtuelle Werte, S. 29.

⁴¹ Leible/Sosnitza/Schrader, S. 93 ff.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 2 ff.; Nänni, Jusletter 2008, 3.

⁴² Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 3; ausführlich zum user-generated-content: Burri-Nenova, User-created content, S. 74 ff.

⁴³ Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 63; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 15; Nänni, Jusletter 2008, 3.

ten.⁴⁴ Darüber hinaus bieten externe Lösungen den Betreibern die Möglichkeit, jederzeit und unproblematisch Wartungsarbeiten oder notwendige Modifizierungen durchzuführen. Für den privaten Nutzer ist dabei die Art des konkreten Zuganges zu diesen Daten von wesentlicher Bedeutung. Regelmäßig verbleibt ihm hier nur sehr wenig oder gar kein Entscheidungs- oder Handlungsspielraum, da er sich nach den Vorgaben des Betreibers zu richten hat. Für die dauerhafte Bereitstellung und Synchronisation virtueller Güter mit dem Computer des Nutzers haben sich in der Vergangenheit vor allem Server-Client-Systeme und Peer-2-Peer Netzwerke bewährt.

1. Server-Client-Systeme

Die sogenannte Server-Client-Lösung⁴⁵ stellt das derzeit populärste Zugangsmodell dar und wird bei nahezu allen größeren virtuellen Welten angeboten.⁴⁶ Grundlage des Server-Client-Prinzips ist die Client-Software, die zuvor von dem Nutzer auf einem Datenträger erworben und auf seinem Computer installiert wird.⁴⁷ Seit einigen Jahren werden aber auch vermehrt rein digitale Versionen der Software angeboten, die direkt aus dem Internet heruntergeladen und auf der Festplatte gespeichert werden können.⁴⁸ Im Anschluss an die Installation erfolgt eine Registrierung mittels einer Eingabemaske über das Internet. Hierbei werden die personenbezogenen Daten des Nutzers, insbesondere sein Benutzername und sein individuelles Passwort, an die Serverzentrale weitergeleitet und dort gespeichert. Im Anschluss kann sich der Nutzer dann mittels der ihm bekannten Daten sowie der Client-Software auf den Server einloggen und innerhalb der virtuellen Welt agieren.⁴⁹ Der Server fungiert dabei als die zentrale Verwaltungseinheit des Hauptprogrammes.⁵⁰ Auf ihm werden alle relevanten Daten gespeichert und verarbeitet. Zu seinen Hauptaufgaben gehört

⁴⁴ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 29.

⁴⁵ Dazu ausführlich: Brothuhn/Chantelau, Multimediale Client-Server-Systeme, S. 40 ff.

⁴⁶ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 34; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 35; Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 24; Nänni, Jusletter 2008, 3. Klickermann, MMR 2007, 766.

⁴⁷ Conraths/Krüger, MMR 2016, 311; Fischer, CR 2014, 597; Klickermann, MMR 2007, 766; Schneider, Verträge über Internet-Access, S. 51; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 35 f.; Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 30 f.; Moser, Browsergames, S. 5; Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 11 f.

⁴⁸ Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 30 f.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 34.

⁴⁹ Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 24; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 36; Klickermann, MMR 2007, 766.

⁵⁰ Brothuhn/Chantelau, Multimediale Client-Server-Systeme, S. 40; Schneider, Verträge über Internet-Access, S. 50 f.; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 34 f.

es, die eingehenden mit Hilfe der Client-Software über das Internet übermittelten Nutzeranfragen, die sog. *Requests*⁵¹, zu überprüfen und, sofern in der internen Programmstruktur vorgesehen, zu realisieren.⁵² Dies geschieht dadurch, dass der Server seinerseits Informationen in der Form von kleinen Datenpaketen an die Client-Software zurückschickt, die daraufhin von der Hardware des Nutzers verarbeitet werden können.⁵³ Man bezeichnet diesen Vorgang als *Server-Response*⁵⁴. Das Ergebnis ist dann die audiovisuelle Darstellung der virtuellen Welt mitsamt deren Inhalte.⁵⁵ Die Client-Software hat demnach zwei Aufgaben: Zum einem stellt sie, bildlich gesprochen, eine Art Schlüssel für die virtuelle Welt dar und aus technischer Sicht ist sie die lokale Steuerungseinheit, mit deren Hilfe der Nutzer Befehle an den Server weiterleitet.⁵⁶ Beendet der Nutzer seine Sitzung, werden die bis zu diesem Zeitpunkt angesammelten Fortschritte, wie etwa neue virtuelle Güter oder Veränderungen im Aussehen der Spielfigur, auf dem Server gespeichert.⁵⁷ Bei einem erneuten *Log-in* stellt die Client-Software eine Anfrage an den Server, der daraufhin den zuletzt angelegten Speicherstand des Accounts zur Verfügung stellt. Dem Nutzer ist somit die Möglichkeit gegeben, stets mit den zuletzt vorgenommenen Modifizierungen fortzufahren. Server Architekturen sind in der Regel nicht exklusiv, sondern dienen einer Vielzahl von Client-Software als Bezugspunkt.⁵⁸ Die mögliche Belastung des Servers wird zuvor von den Anbietern festgelegt. Moderne Server, wie man sie etwa bei Onlinespielen vorfindet, sind häufig darauf ausgelegt, mehrere tausend Nutzer gleichzeitig zu fassen und deren Steuerungsbefehle und Anfragen gleichzeitig zu bearbeiten.⁵⁹ Trotz der kontinuierlich stattfindenden Kommunikation zwischen Server und Client in Form von abstrakten Daten besteht keine totale gegenseitige Abhängigkeit. Eine Client-Software ohne ansteuerbaren Bezugsserver ist nutzlos.⁶⁰ Umgekehrt kann ein Server jedoch auch ohne die Befehle eines bestimm-

⁵¹ Dünkel/Eberhart, System-Architekturen für verteilte Anwendungen, S. 22.

⁵² Schneider, Verträge über Internet-Access, S. 50 f.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 37; Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 62 f.

⁵³ Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 8; Brothuhn/Chantelau, Multimediale Client-Server-Systeme, S. 40.

⁵⁴ Dunkel/Eberhart, System-Architekturen für verteilte Anwendungen, S. 22.

⁵⁵ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 12; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 37; Klickermann, MMR 2007, 766.

⁵⁶ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 34; Moser, Browsergames, S. 5; Gössl, Kollisionsrecht, S. 41 ff.; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 561.

⁵⁷ Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 63 f.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 15.

⁵⁸ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 10 ff.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 37; Klickermann, MMR 2007, 766.

⁵⁹ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 34 f.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 35.

⁶⁰ Schneider, Virtuelle Werte, S. 37.

ten Clients weiterhin seinen Bestimmungszweck erfüllen.⁶¹ Innerhalb der Server-Client-Lösung sind virtuelle Güter aus Sicht der elektronischen Datenverarbeitung nicht mehr als eine bloße Ansammlung spezifischer Informationen, die in den jeweiligen Programmkontext eingegliedert werden.⁶² Die Zuordnung eines virtuellen Gutes erfolgt dabei mit Hilfe eigens für jeden Nutzer-Account angelegter Speicherbereiche auf dem Server.⁶³ Sämtliche Eigenschaften des virtuellen Gutes, wie etwa sein Aussehen, seine Fähigkeiten, Mechanismen oder seine Seltenheit werden serverintern tabellarisch angeordnet, dokumentiert und im Programmcode gespeichert.⁶⁴ Server-Client-Architekturen finden heute auch bei Browserspielen und nutzergenerierten Welten Anwendung.⁶⁵

2. Peer-to-Peer-Netzwerke

Im Gegensatz zu der Server-Client-Lösung wird im Rahmen eines *Peer-to-Peer-Netzwerkes* die stringente Rollenverteilung zwischen Server und Client aufgehoben.⁶⁶ Alle Rechner, die über das Internet oder über ein *Peer-to-peer-lokal-area-network* miteinander verbunden sind, sind gleichberechtigt.⁶⁷ Jeder Nutzer fungiert als Server und Client zugleich.⁶⁸ Die Verbindung wird hier über die Internetprotokoll-Adresse (IP-Adresse) des Nutzers hergestellt.⁶⁹ Diese Netzwerktechnologie hat sich auf dem kommerziellen Markt virtueller Welten bisher nicht stark durchgesetzt. Das hängt vor allem mit den damit verbundenen Missbrauchsmöglichkeiten zusammen. Dadurch, dass der Nutzer zugleich auch als Server tätig wird, hat er die Möglichkeit, bei entsprechendem Sachverstand Daten zu manipulieren und zu missbrauchen.⁷⁰

⁶¹ Dunkel/Eberhart, System-Architekturen für verteilte Anwendungen, S. 21 f.

⁶² Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 37.

⁶³ Dazu Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 10 f.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 37.

⁶⁴ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 37; Klickermann, MMR 2007, 766.

⁶⁵ Schneider, Virtuelle Werte, S. 37 ff.

⁶⁶ Gehrke, Peer-to-Peer-Applikationen, S. 16 ff.; Dunkel/Eberhart, System-Architekturen für verteilte Anwendungen, S. 142 f.; Solmecke, K&R 2007, 138; Dinger, Das Potential von Peer-to-Peer-Netzen, S. 15 ff.; Moser, Browsergames, S. 75; Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 9.

⁶⁷ Gehrke, Peer-to-Peer-Applikationen, S. 15 ff.; Dinger, Das Potential von Peer-to-Peer-Netzen, S. 15 ff.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 38; Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 9.

⁶⁸ Moser, Browsergames, S. 75; Solmecke, K&R 2007, 138; Dunkel/Eberhart, System-Architekturen für verteilte Anwendungen, S. 142 f.; Dinger, Das Potential von Peer-to-Peer-Netzen, S. 15 ff.

⁶⁹ Dunkel/Eberhart, System-Architekturen für verteilte Anwendungen, S. 142 f.; Dinger, Das Potential von Peer-to-Peer-Netzen, S. 16.

⁷⁰ Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 9; Schneider, Virtuelle Werte, S. 39.

B. Erscheinungsformen und Konzepte

Virtuelle Güter treten in unterschiedlichen Erscheinungsformen auf. Zumeist werden sie in digital dargestellte Umgebungen implementiert, die ihren jeweiligen Nutzungsmöglichkeiten den Kontext bieten. Die Vielfalt aller möglichen Erscheinungsformen macht eine abschließende Aufzählung dabei unmöglich. Im weiteren Verlauf werden deshalb nur diejenigen Konzepte virtueller Welten dargestellt, deren Systematiken sich in der Vergangenheit konsequent durchgesetzt haben und bis zum heutigen Tage als Vorlage für neue Programmierungen dienen. Hierzu gehören vor allem (I.) die Gruppe der Onlinerollenspiele, (II.) die nutzergenerierten Welten und (III.) Browseranwendungen.

I. Onlinerollenspiele

Ihre heutige Popularität haben virtuelle Güter nicht zuletzt dem enormen Erfolg der so genannten *Massively Multiplayer Online Roleplay Games* (MMORPGs) zu verdanken. Zu den berühmtesten und kommerziell erfolgreichsten Vertretern dieses Genres der Onlinespiele gehören heute neben dem bekannten *World of Warcraft* mit seinen mehr als 10,3 Millionen Spielern weltweit,⁷¹ auch *Star Wars The old Republic*⁷² oder *Herr der Ringe Online*⁷³. Im Gegensatz zu reinen „Offline-Anwendungen“⁷⁴ und Handy-Apps⁷⁵ leben Onlinerollenspiele von der Interaktion der Nutzer. Ihre dreidimensionalen Welten beherbergen oftmals mehrere tausend Spieler gleichzeitig und werden bereits von Entwicklerseite so konzipiert, dass sich die Spieler zusammenschließen müssen, um die Spielinhalte bewältigen zu können.⁷⁶ Durch die Steuerung eines nach seinen Vorstellungen und Wünschen erschaffenen digitalen Alter-Egos, dem so genannten Avatar⁷⁷, hat der Nutzer jederzeit die Möglichkeit, in

⁷¹ BBC Online v. 10.11.2011, <http://www.bbc.co.uk/news/technology-15672416> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁷² Im Internet: <http://www.swtor.com/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁷³ Im Internet: <http://www.lotro.com/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁷⁴ Hierunter werden Programme und Softwareanwendungen verstanden, die ohne Internetverbindung genutzt werden können.

⁷⁵ Zum Begriff der App: Baumgartner/Ewald, Apps und Recht, Kap. 1 Rdn. 1 f.

⁷⁶ Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 6; Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 10; Lober/Weber, MMR 2005, 653; Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 26; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 5; Nänni, Jusletter 2008, 3.

⁷⁷ Der Begriff Avatar leitet sich von dem hinduistischen Avatara ab und bezeichnet einen Gott oder ein zumindest gottähnliches Wesen, welches in menschlicher oder tierischer Gestalt die Welt betritt; Keilhauer, Die Bildsprache des Hinduismus, S. 65 ff.; Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 10; Moser, Browsergames, S. 7; Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 5.

Echtzeit auf seine Umwelt Einfluss zu nehmen und auf die Handlungen seiner Mitspieler zu reagieren.⁷⁸ Die Kommunikation zwischen den Nutzern erfolgt entweder durch interne Chatoberflächen oder unter Verwendung externer Sprachprogramme.⁷⁹ Onlinerollenspiele sind persistent ausgestaltet.⁸⁰ Das bedeutet, dass das Spielgeschehen auch dann weiter fortschreitet, wenn keine unmittelbare Beteiligung des Spielers gegeben ist, etwa weil er das Spiel verlassen hat.⁸¹ Ein fest definiertes Spielziel existiert nicht. Dem Spieler ist es grundsätzlich freigestellt, wie er seine Spielzeit in concreto gestaltet. Allerdings muss er sich nach den jeweiligen Vorgaben des Betreibers richten.⁸² Hierzu gehören neben dem Bestreiten von Missionen oder dem Töten von Monstern auch das Kämpfen gegen feindlich gesonnene Avatare anderer Spieler.⁸³ Die erlangten Belohnungen in Form von Ausrüstungsgegenständen, Beträgen in der virtuellen Spielwährung oder Erfahrungspunkten dienen vornehmlich der Entwicklung des Avatars.⁸⁴ Dadurch wird dieser stärker, erlernt neue Fähigkeiten und kann die immer neuen, stets anspruchsvoller werdenden Spielinhalte bestreiten, welche von den Betreibern mittels regelmäßig erscheinender Updates oder kostenpflichtigen Inhaltsergänzungen in das Spiel integriert werden.⁸⁵ Bis der Avatar seine maximale Ausbaustufe erreicht hat, können abhängig von der Zeit, die der Nutzer in das Spiel zu investieren bereit ist, Monate vergehen.⁸⁶ Ab dann bestimmt sich der weitere Fortschritt des Nutzers einzig aus einer Kombination seines spielerischen Geschicks und dem Erwerb neuer, mächtigerer Ausrüstungsgegenstände in der Gestalt virtueller Güter.⁸⁷ Diese können sich, in Abhängigkeit von den jeweiligen Szenarien, sehr unterschiedlich präsentieren.⁸⁸ Während etwa in den mittelalterlichen Fantasie-Welten von *World of Warcraft* oder *Herr der Ringe*

⁷⁸ Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 25 f.; Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 10; Gössl, Kollisionsrecht, S. 35; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 8 f.; Nänni, Jusletter 2008, 3.

⁷⁹ Wie etwa das Programm Skype, im Internet: <http://www.skype.com> (zuletzt besucht am 01.09.2016); Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 13 f.

⁸⁰ Lober/Weber, MMR 2005, 653; Gössl, Kollisionsrecht, S. 35; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 7 f.; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 13; Schneider, Virtuelle Werte, S. 23 f.

⁸¹ Gössl, Kollisionsrecht, S. 35; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 5; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 561.

⁸² Myrach/Zwahlen/Papadopoulos, S. 183; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 38 f.; Nänni, Jusletter 2008, 3.

⁸³ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 38; Schneider, Virtuelle Werte, S. 30 ff.

⁸⁴ Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 10; Klickermann, MMR 2007, 766; Schneider, Virtuelle Werte, S. 31.

⁸⁵ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 14 ff.

⁸⁶ Schneider, Virtuelle Werte, S. 31.

⁸⁷ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 5; Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 28 f.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 16.

⁸⁸ Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 27; Schneider, Virtuelle Werte, S. 30; Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 13 f.; Nänni, Jusletter 2008, 3.

Online Gegenstände nach historischem Vorbild dominieren, finden sich in futuristisch orientierten Umgebungen wie denen von *Star Wars The old Republic* auch Science-Fiction-Elemente, wie z. B. Raumschiffe oder Laserpistolen. Daneben besteht in den meisten Onlinerollenspielen die Möglichkeit den Avatar einen Beruf erlernen zu lassen, damit dieser, etwa als Schmied oder Schneider, eigene Gegenstände herstellen kann.⁸⁹ Eine Komplettauflistung aller in Onlinerollenspielen existierender Güter existiert derzeit nicht. Nahezu täglich werden neue Konzepte entwickelt.

II. Nutzergenerierte Welten

Nicht alle virtuellen Umgebungen sind auf die Bewältigung werksseitig implementierter Spielmechaniken ausgerichtet. Von den bereits beschriebenen MMORPG's sind deswegen die Konzepte virtueller Realitäten zu unterscheiden, deren Inhalte durch die Nutzer selbst geschaffen werden.⁹⁰ Ihr Fokus liegt nicht auf dem Erreichen bestimmter Ziele, sondern vielmehr in der sozialen Interaktion und Kommunikation der Nutzer untereinander.⁹¹ Auch die dreidimensionale Gestaltung der Welt erfolgt hierbei oftmals durch die Nutzer selbst.⁹² Mittels der von den Entwicklern zur Verfügung gestellter Menüs und Eingabemasken können die Nutzer eigene Objekte kreieren und diese dann über das Internet in das Spiel importieren.⁹³ Der Spieler bleibt dadurch nicht bloßer Protagonist, sondern wird Architekt der virtuellen Welt. Das Resultat ist die Entstehung einer lebendigen computergenerierten Umgebung, auf deren weitere Entwicklung die Nutzergemeinschaft maßgeblichen Einfluss hat. Derartige Phänomene wollen dem Selbstverständnis nach weniger ein bloßes Spiel, als vielmehr einen sozial und kommunikativ orientierten Entwicklungsraum darstellen, welcher der freien Entfaltung der Nutzer dient.⁹⁴ Eine einheitliche Begriffsbestimmung hat sich bisher noch nicht durchgesetzt. In der Literatur werden sie teilweise ohne Differenzierung schlicht als „soziale Welten“, „virtuelle

⁸⁹ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 41.

⁹⁰ Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 15; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 10; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 17; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 5; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 272; Nänni, Jusletter 2008, 5.

⁹¹ Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 5; Berberich, Virtuelles Eigentum S. 7; Kraniotakes, Die Multipersonelle Gesellschaft, S. 48 f; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 45; Moser, Browsergames, S. 9.

⁹² Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 15; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 272; Nänni, Jusletter 2008, 5.

⁹³ Uehlecke/Hamann, Die Zeit vom 01.04.2007, S. 17.

⁹⁴ Kraniotakes, Die Multipersonelle Gesellschaft, S. 48 f.; Stöcker, Second Life, S. 139.

Parallelwelten“, „Virtual Sims“ oder „Kommunikations- und Entwicklungsplattformen“ benannt.⁹⁵

Gerade der direkte Vergleich mit den aufgezeigten Charakteristika der Onlinerollenspiele verdeutlicht jedoch, dass die bisher verwendeten Bezeichnungen an einem erheblichen Mangel an Präzision leiden. Auch in MMORPG's finden sich Aspekte der Kommunikation und der sozialen Interaktion.⁹⁶ Ferner sorgt die ihnen gleichermaßen anhaftende Persistenz für einen kontinuierlichen Entwicklungsprozess, auch wenn dieser nicht in dem Maße durch die Nutzer selbst beeinflusst wird. Deswegen erscheint es für die Begriffsbestimmung angemessener, gerade auf die Elemente der Spielmechaniken einzugehen, die den Onlinerollenspielen fremd sind. Als zentraler und differenzierender Aspekt bleibt demnach die Erschaffung der Welt durch die Nutzer selbst. In den weiteren Ausführungen wird deshalb die Bezeichnung „nutzergenerierte Welt“ verwendet werden. Zu den bekanntesten Vertretern dieser nutzergenerierten Welten gehört *Second Life*⁹⁷, welches zu seiner Blütezeit im Jahre 2008 ca. 15 Millionen registrierte Benutzer zählte.⁹⁸

Eine weitere Besonderheit nutzergenerierter Welten ist die Implementierung und Entwicklung virtueller Wirtschaftssysteme.⁹⁹ Nach realem Vorbild haben die Benutzer die Möglichkeit, ihre Bedürfnisse durch den Erwerb verschiedener Produkte zu befriedigen.¹⁰⁰ Beispiele hierfür sind z. B. der Kauf von Garderobe, der Erwerb eines Kraftfahrzeuges sowie das Mieten einer exklusiven Immobilie, die durch den Avatar im Anschluss bewohnt wird. Die Währungen, mit denen all diese Güter im Spiel bezahlt werden, können in echtes Geld eingetauscht werden.¹⁰¹ Der Umtausch erfolgt dabei entweder auf der Basis zuvor festgelegter Wechselkurse oder, am Beispiel von *Second Life*, auf den Berechnungen der virtuellen Börse „LindeX“.¹⁰² Dem Nutzer wird somit die Möglichkeit einer wirtschaftlichen Betätigung innerhalb eines virtuellen Wirtschaftssystems geboten.¹⁰³ Auch wenn *Second Life* in den vergangenen Jahren an Bedeutung verloren hat und die Nutzerzahlen sinken,¹⁰⁴ ist davon auszugehen, dass die grundlegenden Konzepte der nutzergenerierten Welten

⁹⁵ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 45; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 10.

⁹⁶ Kapitel 2 B I.

⁹⁷ Im Internet: <http://www.secondlife.com> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁹⁸ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 19.

⁹⁹ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 50.

¹⁰⁰ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 17.

¹⁰¹ Kraniotakes, Die Multipersonelle Gesellschaft, S. 48; Hopf/Braml, ZUM 2007, 354; Nänni, Jusletter 2008, 5.

¹⁰² CNN Money v. 08.12.2006, http://money.cnn.com/2006/12/08/technology/sl_index/index.htm (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹⁰³ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 11 f.; Nänni, Jusletter 2008, 3.

¹⁰⁴ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 19.

weiter an Bedeutung gewinnen werden, da ihr Potential längst noch nicht voll ausgeschöpft wurde.¹⁰⁵

III. Browserspiele

Virtuelle Welten werden heutzutage oftmals mit aufwendig programmierten 3D-Umgebungen assoziiert. Dennoch ist das Merkmal „technische Komplexität“ kein Kriterium, an denen sich eine virtuelle Umgebung messen lassen muss.¹⁰⁶ Dies zeigt sich an den sog. Online-Browserspielen. Ihr Zugang ist regelmäßig an nur sehr geringe technische Voraussetzungen geknüpft.¹⁰⁷ Als zentrale Benutzerschnittstelle dient ein herkömmlicher Internet-Browser.¹⁰⁸ Da Browserspiele ohne separate Software auskommen müssen,¹⁰⁹ wird ihre Visualisierung auf das Notwendigste reduziert.¹¹⁰ Die Bedienung erfolgt über zweidimensionale Eingabemasken, die dem Nutzer die relevanten Informationen in Form von Text- und Tabellenelementen zukommen lassen.¹¹¹ Innerhalb der jeweiligen Umgebung wird der Nutzer mit bestimmten Aufgaben betraut. Zumeist handelt es sich dabei um die Entwicklung eines bestimmten Projektes innerhalb einer Simulation.¹¹² Die Landwirtschaftssimulation *Farmerama*¹¹³ etwa gewährt dem Spieler die Kontrolle über einen virtuellen Bauernhof, den er ganz nach seinem Belieben gestalten und eigenverantwortlich bewirtschaften kann. In den Weltraumszenarien des erfolgreichen Browserspiels *Ogame*¹¹⁴ dagegen ist der Bau strategischer Schiffsflootten und die Kolonialisierung fremder Planeten zielführend.¹¹⁵ Auch wenn das Konzept der Browserspiele mitunter stark von dem der Onlinerollenspiele und nutzergenerierten Welten abweicht, bestehen doch gerade im Hinblick auf virtuelle Güter große Parallelen. Damit Fortschritte erzielt werden können, werden Ressourcen oder Rohstoffe benötigt, die

¹⁰⁵ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 7; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 20.

¹⁰⁶ Schneider, Virtuelle Werte, S. 36.

¹⁰⁷ Schultheiss, Spielen im Internet, S. 41; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 29 ff.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 35; Moser, Browsergames, S. 6; Wandtke/Ohst/Kauert, Kap. 6 § 1 Rdn. 16.

¹⁰⁸ Conraths/Krüger, MMR 2016, 311; Fischer, CR 2014, 587; Duisberg/Picot/Oehler/von Ribbeck, S. 158; Schneider, Virtuelle Werte, S. 35.

¹⁰⁹ Moser, Browsergames, S. 6; Schultheiss, Spielen im Internet, S. 41; Lober/Weber, MMR 2005, 653.

¹¹⁰ Die Zeit Online, v. 27.08.2011, <http://www.zeit.de/2011/35/WOS-Gamescom/komplettansicht> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹¹¹ Schneider, Virtuelle Werte, S. 35.

¹¹² Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 33 f.

¹¹³ Im Internet: <http://www.farmerama.de/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹¹⁴ Im Internet: <http://www.ogame.de> (zuletzt besucht am 01.09.2016); vgl. speziell zu *Ogame*: Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 35 ff.

¹¹⁵ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 29 ff.

dem Spieler entweder innerhalb festgelegter Zeitintervalle automatisch zugeteilt werden oder die durch Handel mit den Mitspielern erworben werden.¹¹⁶ Sollte der Nutzer dabei zu irgendeinem Punkt des Spiels nicht mehr über die notwendigen Mittel verfügen, stagniert sein Spiel und er wird nicht mehr in der Lage sein, seine Ziele zu realisieren.

C. Monetarisierung

Die zunehmende Popularität virtueller Güter hat in den vergangenen Jahren einen eigenständigen Markt begründet, der die Veräußerung virtueller Güter gegen reale Währungen zum Gegenstand hat. Diesen Handel mit virtuellen Gütern bezeichnet man gemeinhin als Real-Money-Trading (RMT).¹¹⁷ RMT findet heute, wenn auch in unterschiedlicher Ausprägung, in nahezu jeder virtuellen Welt statt.

I. Wirtschaftliches Potential

Die Bedeutung des RMT beschränkt sich heute nicht bloß auf den virtuellen Raum. Es lässt sich ein immer stärker werdender Bezug zur Außenwelt und hier vor allem zu den realen Wirtschaftssystemen feststellen.¹¹⁸ So entsprach bereits im Jahre 2001 das Bruttosozialprodukt der virtuellen Welt Norrath in dem Onlinerollenspiel *Everquest* dem Bruttosozialprodukt von Bulgarien.¹¹⁹ Dass es sich hierbei nicht bloß um ein kurzlebigen Phänomen handelt, wird mit Blick auf die Wirtschaftszahlen schnell deutlich: Weltweit betrug der Umsatz mit virtuellen Gütern bereits im Jahre 2010 über 7 Milliarden US-Dollar.¹²⁰ Innerhalb der Europäischen Union war Deutschland im Jahre 2014 mit 477 Millionen Euro Umsatz der größte Absatzmarkt.¹²¹ 2010 betrug der Umsatz noch lediglich 137 Millionen Euro.¹²² Der Markt konnte demnach

¹¹⁶ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 35 f.

¹¹⁷ Nänni, Jusletter 2008, 3; dazu auch Duisberg/Picot/Oehler/von Ribbeck, S. 162.

¹¹⁸ Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 27 f.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 14; Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 27; Nänni, Jusletter 2008, 3.

¹¹⁹ Zeit Online v. 26.08.2007, <http://www.zeit.de/2007/35/Online-Spiele/seite-2> (zuletzt besucht am 01.09.2016); Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 15.

¹²⁰ Handelsblatt Online v. 19.08.2011, <http://www.handelsblatt.com/unternehmen/it-medien/milliarden-dollar-fuer-virtuelle-gueter/4515200.html> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹²¹ BIU online, im Internet: <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/infografik-kauf-digitaler-spiele-per-download/infografik-kauf-digitaler-spiele-per-download.html> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹²² Handelsblatt Online v. 19.08.2011, <http://www.handelsblatt.com/unternehmen/it-medien/milliarden-dollar-fuer-virtuelle-gueter/4515200.html?p4515200=all> (zuletzt besucht am 01.09.2016); Völzmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt, S. 327.

innerhalb von nur vier Jahren ein Wachstum von fast 350 % verbuchen.¹²³ Nach einer Studie des Bundesverbandes für Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) verbringen aktuell über 15,5 Millionen Bundesbürger einen Teil ihrer Zeit in einem Online- oder Browserspiel.¹²⁴ Insgesamt haben 3,7 Millionen deutsche Nutzer im Jahre 2011 ein virtuelles Gut gekauft.¹²⁵

II. Ursachen der Monetarisierung

Betrachtet man diese wirtschaftlichen Daten, liegt die Frage nicht fern, warum Menschen bereit sind, für den Erwerb virtueller Güter ihr reales Geld auszugeben. In diesem Zusammenhang wird oftmals dahingehend argumentiert, dass virtuelle Güter als Bestandteile von Videospielen über ihre immaterielle Darstellung hinaus nutzlos seien und bereits deswegen keinen Wert aufweisen können. Ein solcher Vorbehalt verkennt jedoch, dass die Zuordnung von Geldwerten auf Handelsgüter regelmäßig nicht grundlos geschieht. Auch dem Erwerb eines virtuellen Gutes liegt stets ein individuelles Handlungsmotiv zugrunde.¹²⁶

1. Spielerische Vorteile

Viele virtuelle Güter werden heute erworben, um einen spielerischen Vorteil gegenüber den Mitnutzern zu erlangen.¹²⁷ Das Spielkonzept von *World of Warcraft* etwa basiert – wie bei allen anderen MMORPG auch – im Wesentlichen darauf, dass der Spieler viel Zeit damit verbringt, seinen Avatar auszurüsten, um den zunehmend anspruchsvoller werdenden Inhalten des Spiels begegnen zu können.¹²⁸ Teilnehmer, die aus bestimmten Gründen nicht regelmäßig online sind, haben im Vergleich zu engagierteren Nutzern auf lange Sicht das Nachsehen. Das Qualitätsgefälle zwischen den Ausrüstungen wird größer und der Nutzer befindet sich rasch in der Situation, dass er den neuen Inhalten, mit denen seine Kameraden konfrontiert werden, nicht mehr folgen kann. Der Teilnehmer ist somit ständig angehalten, der

¹²³ BIU online, im Internet: <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen/virtuelle-zusatzinhalte/umsaetze-mit-zusatzinhalten.html> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹²⁴ BIU online, im Internet: <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen/online-und-browserspieler/nutzerzahlen.html> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹²⁵ BIU online, im Internet: <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen/virtuelle-zusatzinhalte/marktentwicklung.html> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹²⁶ Zu der Motivation der Nutzer bezüglich der Nutzung einer virtuellen Welt Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 35 f.

¹²⁷ Fischer, CR 2014, 588; Lober/Weber, MMR 2005, 654.

¹²⁸ Ausführlich dazu oben, Kapitel 2 B I.

nächsten Verbesserung hinterherzujagen, damit er nicht den Anschluss verliert. Dieses „Jäger und Sammlerprinzip“ ist von den Anbietern durchaus gewollt. Durch das ständige Optimierungsbestreben der Nutzer entsteht oftmals eine Art Wettrüsten, welches die Kunden an das Spiel fesselt. Onlinezeiten von mehreren Stunden pro Tag sind keine Seltenheit. Ein besonders tragischer Fall ereignete sich im Februar 2012 in Taipeh. Ein junger Mann starb in einem Internetcafé, nachdem er fast 72 Stunden am Stück *World of Warcraft* gespielt hatte.¹²⁹ Die Todesursache war multiples Organversagen durch Erschöpfung.¹³⁰ Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, ein kommerzielles Unternehmen mit der gezielten Verbesserung einzelner Attribute und Fähigkeiten zu beauftragen.¹³¹ Ein Mitarbeiter der Firma wird dann für einen bestimmten Zeitraum die Kontrolle über den Avatar übernehmen und den zuvor vom Spieler definierten Erfolg herbeiführen. Auch bei *Ebay* werden voll ausgestattete Avatare mitsamt Account zum Kauf angeboten.¹³² Aufgrund der besonderen Fähigkeiten, die virtuelle Güter ihrem Träger verleihen, können auch spielerische Defizite, wie etwa das Unvermögen des Nutzers eine taktisch besonders anspruchsvolle Aufgabe zu meistern, durch einen entsprechenden Erwerb ausgeglichen werden.¹³³ Der Erwerb virtueller Güter durch *Real Money Trading* dient in diesem Zusammenhang demnach vor allem der Kompensation subjektiver, spielerischer Defizite.

2. Exklusivität und Limitierung

Virtuelle Güter stehen den Nutzern zumeist nicht in unbegrenzter Anzahl zur freien Verfügung. Dies zeigt sich regelmäßig bei besonders mächtigen oder nützlichen Gütern, die sich besonderer Beliebtheit erfreuen. Meist sind sie sehr selten zu finden oder gar einzigartig, schwierig herzustellen oder ihr Erwerb ist an eine Vielzahl von Voraussetzungen geknüpft, die der Spieler zuvor erfüllen muss.¹³⁴ Anders als bei realen Wirtschaftsgütern ist diese Knappheit jedoch nicht charakteristisch, son-

¹²⁹ Gamestar online v. 05.02.2012, http://www.gamestar.de/hardware/news/vermishtes/2564455/internet_cafe.html (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹³⁰ Für derartige Extremfälle wurde in Deutschland von der Universitätsklinik Mainz eine eigene Ambulanz für Spielsucht eingerichtet. Im Internet unter: <https://www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/patienten/krankheitsbilder/spielsucht.html> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹³¹ Vgl. dazu das Angebot des europäischen Marktführers für virtuelle Güter MMOGA, im Internet: <http://www.mmoga.de/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹³² Sabellek/Heinemeyer, CR 2012, S. 719; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 272; Koch, JurPC Web-Dok. 57/2006, Abs. III; Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 398; Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 33.

¹³³ Fischer, CR 2014, 588.

¹³⁴ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 42 f.; Nänni, Jusletter 2008, 1.

dem wird durch die Anbieter bzw. durch die, in ihrem Auftrag tätig werdenden Entwickler, künstlich hervorgerufen und gesteuert.¹³⁵ Das hat wirtschaftliche und spielinterne Gründe. Neben dem Wunsch eine möglichst hohe Anzahl kostenpflichtiger Abonnements zu betreuen, ist das Interesse des Betreibers regelmäßig auch darauf gerichtet, diese möglichst lange zu halten und an das Spiel zu binden.¹³⁶ Beides wäre nach Ansicht der Betreiber nicht mehr gewährleistet, wenn der Nutzer jederzeit und auf einfachem Wege die Möglichkeit hätte, das von ihm gewünschte *Item*¹³⁷ in beliebiger Anzahl herzustellen oder zu nutzen, da eines der wesentlichen Spielkonzepte – das Bestreben nach immer hochwertigeren und besseren Items – wegfallen würde.¹³⁸ Die restriktive Verteilung der virtuellen Güter hat für die Nutzer jedoch einen angenehmen Nebeneffekt. Dadurch, dass bestimmte Gegenstände einen Seltenheitswert aufweisen, sind diese auch unter den Mitspielern begehrt und können dem gesellschaftlichen Status innerhalb der virtuellen Welt zuträglich sein.¹³⁹ Hierdurch wird unter den Nutzern eine gewisse Rivalität der Konsumtion¹⁴⁰ bewusst gefördert. Auch in virtuellen Welten gilt demnach der Grundsatz, dass das Streben nach Anerkennung und sozialer Größe eine Triebfeder menschlicher Handlungen sein kann.¹⁴¹ Einen besonderen spezifischen Nutzen müssen solche Gegenstände nicht zwangsläufig mit sich bringen.

3. Investitionsobjekte

Im Oktober 2005 kaufte der US-Amerikaner Jon Jacobs in der virtuellen Welt von *Entropia Universe* einen Asteroiden für 100.000 US-Dollar.¹⁴² Im Anschluss konzipierte und errichtete er auf dessen Oberfläche einen exklusiven, virtuellen Club mit Restaurants, Geschäften und Spielcasinos, welcher von anderen Avataren besucht werden konnte.¹⁴³ Darüber hinaus veräußerte er seine „Schürfrechte“ in den Rohstoffminen des Asteroiden. Die Investition zahlte sich aus: 2010 verkaufte Jacobs den Club für 635.000 US-Dollar weiter, nachdem er nach eigenen Aussagen einen

¹³⁵ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 45.

¹³⁶ Burri-Nenova, User-created content, S. 83.

¹³⁷ Der Begriff Item ist ein Synonym für ein virtuelles Gut.

¹³⁸ Kapitel 6 D.

¹³⁹ Fischer, CR 2014, 588; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 6.

¹⁴⁰ Fairfield, Boston University Law Review 2005, 1053 f.

¹⁴¹ Schneider, Virtuelle Werte, S. 10.

¹⁴² Daily Mail Online v. 18.11.2010, <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-1330552/Jon-Jacobs-sells-virtual-nightclub-Club-Nevedie-online-Entropia-game-400k.html> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹⁴³ Spiegel Online v. 12.01.2005, <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,384401,00.html> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

Profit von jährlich 20.000 US-Dollar erwirtschaftet hatte.¹⁴⁴ In einem anderen – skurrileren Fall – investierte ein Ultima-Online Nutzer 1000 US-Dollar in (seltenen) virtuellen Pferdedung. Danach portionierte er die raren Pferdeäpfel und verkaufte sie an geneigte Interessenten für 2000 US-Dollar weiter.¹⁴⁵ Anhand dieser beiden Beispielen lässt sich gut verdeutlichen, dass virtuelle Güter nicht bloß reine Konsumgüter darstellen müssen, sondern auch als Anlage- und Investitionsprodukte dienen können.¹⁴⁶

III. Ergebnis

Es ist wenig überraschend, dass für den Erwerb virtueller Güter in den allermeisten Fällen rein ideelle Motive ausschlaggebend sind. Dies gilt sowohl für die von den Nutzern begehrten spielerischen Vorteile als auch für die Fälle, in denen, bedingt durch eine künstliche Verknappung der Güter, eine Rivalität der Konsumtion gefördert wird. Nur in Ausnahmefällen werden rein wirtschaftliche Motive handlungsleitend sein, da die hierfür notwendigen Voraussetzungen in einem virtuellen Gut selten vorliegen. Die eingangs gestellte Frage, warum Nutzer bereit sind, ihr Geld für virtuelle Güter auszugeben, lässt sich an dieser Stelle nicht abschließend beantworten. Dennoch hat sich gezeigt, dass auch virtuelle Güter einen spezifischen (Nutz-) Wert aufweisen können, der über die bloße Darstellung hinausgeht. Der in der Gesellschaft verbreitete Vorbehalt, es würde sich bei virtuellen Gütern um nutz- und sinnlose Phänomene handeln, denen kein eigener Wert zukäme, ist daher nicht haltbar.

D. Begriffsbestimmung

Nachdem sich die vorangegangenen Ausführungen bereits mit den wesentlichen Merkmalen der virtuellen Güter auseinandergesetzt haben, kann nun der Frage nachgegangen werden, ob und inwiefern virtuelle Güter einer juristisch verwertbaren Begriffsbestimmung zugänglich sind. Die Notwendigkeit einer abschließenden Definition ergibt sich bereits aus der Vielzahl aller unterschiedlichen Erscheinungsformen und Umgebungen, die für virtuelle Güter in Betracht kommen. So lange

¹⁴⁴ BBC online v. 19.11.2010, <http://www.bbc.co.uk/news/technology-11795098> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹⁴⁵ Zeit online v. 26.08.2007, <http://www.zeit.de/2007/35/Online-Spiele/seite-2> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹⁴⁶ So auch: Lehdonvirta/Castronova, *Virtual Economies*, S. 238; Nänni, *Jusletter* 2008, 4 f.

nicht zumindest eine grundlegende Einigkeit über Reichweite und Grenzen einer begrifflichen Verwendung besteht, wird nahezu jede rechtliche Würdigung zu einer bloßen Ansichtssache.

Trotz einiger bisher vorgenommenen Untersuchungen, hat sich für virtuelle Güter und Welten bis zum heutigen Tage keine einheitliche Terminologie durchgesetzt.¹⁴⁷ Innerhalb der Literatur lassen sich nur wenige Ansätze finden.¹⁴⁸ Schwierigkeiten bereitet vor allem der Umstand, dass virtuelle Güter und Welten als frei modifizierbare Inhalte von Computerprogrammen einem stetigen Wandel unterzogen sind.¹⁴⁹ Die limitierenden Faktoren ihrer Attribute, Charakteristika und Konzepte sind letztlich nur die Kreativität sowie der Stand der Technik. Insofern besteht stets die Gefahr, dass ein zu enger Definitionsansatz von der technischen Umsetzung schnell überholt wird und deswegen nur das Schicksal einer bloßen Momentaufnahme teilt. Trotz der genannten Bedenken wird im Folgenden der Versuch unternommen, virtuelle Güter und Welten einer einheitlichen Definition zu unterziehen. Beabsichtigt ist dabei eine Begriffsbestimmung, die auch über die Grenzen dieser Arbeit hinaus Geltung beansprucht und zudem auch auf zukünftige Phänomene Anwendung finden kann. Nach dem hier verfolgten Ansatz kann ein solches Vorhaben dann gelingen, wenn sich die Methode auf diejenigen Merkmale virtueller Güter und Welten bezieht, die sich in der Vergangenheit bereits durch eine gewisse Kontinuität ausgezeichnet haben und aller Voraussicht nach auch in der weiteren Entwicklung eine Rolle spielen werden. Damit möglichst alle Erscheinungsformen erfasst werden können, sind hierzu die prägenden Merkmale virtueller Güter auf den kleinsten gemeinsamen Nenner zu reduzieren, ohne dabei die Gesamtheit aller Attribute aus den Augen zu verlieren. Deswegen wird nicht nur auf die bloßen Erscheinungsformen virtueller Güter abgestellt, sondern auch auf die bisher gewonnenen Erkenntnisse in technischer und wirtschaftlicher Hinsicht.

I. Merkmale virtueller Güter

Alle virtuellen Güter in Onlinespielen, Browser-Spielen und nutzergenerierten Welten teilen bestimmte Merkmale:

¹⁴⁷ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 24.

¹⁴⁸ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 21; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 24 ff.; Nänni, Jusletter 2008, 3.

¹⁴⁹ Kapitel 2 B.

1. Virtualität

Die Virtualität ist das herausragende Merkmal virtueller Inhalte und zugleich das Hauptabgrenzungskriterium zu traditionellen Gütern. Der Begriff umfasst eine als Möglichkeit vorhandene, imaginäre oder scheinbare Entität im transzendenten Zustand, die real existierenden, physischen Objekten (sofern vorhanden) ähnelt und deren Eigenschaften simulieren kann.¹⁵⁰ In der elektronischen Datenverarbeitung dient der Begriff der Beschreibung eines durch Computertechnologie erzeugten Surrogates einer materiellen Sache.¹⁵¹ Virtuell sind demnach Objekte, die in der realen Welt keine physische Manifestation aufweisen und im Grunde nicht existieren, aber dennoch den Eindruck vermitteln, als würden sie es tun.¹⁵²

2. Mittelbare Wahrnehmung

Allen virtuellen Gütern ist es gemein, dass sie vom menschlichen Geist wahrgenommen werden können.¹⁵³ Dieses geschieht mittelbar mit Hilfe von elektronischen Wiedergabemedien.

3. Interaktion

Virtuelle Güter können durch Befehle des Nutzers mit ihrer Umgebung interagieren oder bestimmte Funktionen erfüllen.¹⁵⁴ Die konkret gegebenen Möglichkeiten zur Interaktion können im Einzelfall stark variieren und werden zumeist durch die Entwickler vorgegeben.¹⁵⁵ Die Befehlseingabe erfolgt durch die Verwendung externer Peripherie, zumeist durch Computertastaturen und Computermäuse.

4. Exklusivität

Virtuelle Güter sind exklusiv im engeren Sinne. Ihr spezifischer Nutzwert, ihre Funktionen, Attribute und Eigenschaften stehen in der Regel nur einem einzelnen

¹⁵⁰ Zum Begriff der Virtualität ausführlich: Ries, Controlling in virtuellen Netzwerken, S. 14 ff.; Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 3 f.

¹⁵¹ Ein Beispiel hierfür sind virtuelle Laufwerke, Prevezanos, Computerlexikon, S. 918.

¹⁵² Oxford Dictionaries, <http://oxforddictionaries.com/definition/virtual> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹⁵³ Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 561; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 21.

¹⁵⁴ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 26.

¹⁵⁵ Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 6; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 26.

Nutzer zur Verfügung. So kann z. B. ein Avatar immer nur von einem Nutzer gesteuert oder ein virtuelles Pferd immer nur von einem Avatar „geritten“ werden. Eine Art nutzerübergreifende Beherrschbarkeit ist bei virtuellen Gütern in der Regel werksseitig nicht vorgesehen.

5. Dimensionalität

Heutzutage werden virtuelle Güter überwiegend mit dreidimensionalen Darstellungsformen assoziiert.¹⁵⁶ Ursache hierfür ist, dass sie vor allem durch den Erfolg der Onlinerollenspiele an Popularität gewonnen haben, die zumeist mit aufwendigen 3D-Grafiken aufwarten können.¹⁵⁷ Auch in der Literatur wird die Kategorisierung virtueller Güter überwiegend an einer dreidimensionalen Ausgestaltung festgemacht.¹⁵⁸ Eine solch enge Sichtweise verkennt jedoch, dass Virtualität keine bestimmten perspektivischen oder dimensional Anforderungen stellt. Es ist kein Grund ersichtlich, warum die Begriffsbestimmung von einer dreidimensionalen Perspektive abhängig gemacht werden sollte. Insbesondere die geldwerten und vielfach gehandelten Ressourcen bzw. Währungen wie etwa Gold in Onlinerollenspielen oder Rohstoffe in Browserwelten wären in solch einem Fall nicht zu den virtuellen Gütern zu zählen, da sie lediglich als bloße Zahlenwerte „virtueller Bankkonten“ angezeigt werden.¹⁵⁹ Es spricht nichts dagegen, auch zweidimensionale Darstellungsweisen zu erfassen, so lange die übrigen Voraussetzungen vorliegen.

6. Individualisierung

Virtuelle Güter können sowohl von ihrer Umgebung, aber auch von den restlichen darin befindlichen Objekten abgrenzt werden.¹⁶⁰ Zu unterscheiden ist demnach stets zwischen dem virtuellen Gut an sich und der ihm den Rahmen gebenden, virtuellen Welt. In Einzelfällen kann dieses jedoch auch zu Abgrenzungsschwierigkeiten führen. So stellt der Handel mit virtuellen Grundstücken in *Second Life* eine lukrative Einnahmequelle für Grundstücksspekulanten dar und zeigt, dass sich auch eine simulierte Umgebung individualisieren lässt.¹⁶¹ Um diese (seltenen) Sonderfälle zu

¹⁵⁶ Klickermann, MMR 2007, 766.

¹⁵⁷ Kapitel 2 B I.

¹⁵⁸ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 26 f.

¹⁵⁹ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 35 f.

¹⁶⁰ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 28.

¹⁶¹ Dworschak, Der Spiegel, Nr.3/2006, S. 132.

erfassen, bietet es sich an, auch im virtuellen Raum zwischen Mobilien und Immobilien zu differenzieren.

7. Veräußerbarkeit

In Abgrenzung zu den sonstigen Inhalten können virtuelle Güter auf andere Nutzer übertragen werden.¹⁶² Dort, wo dieses nicht der Fall ist, etwa weil die interne Spielmechanik nur den Erwerb, aber keine Veräußerung vorsieht, z. B. weil das virtuelle Gut nach dem Ausrüsten an den Avatar gebunden wird, ergibt sich die Verkehrsfähigkeit aus einer möglichen Übertragung des Avatars, mit dem das virtuelle Gut quasi „verschmilzt“.¹⁶³ Vereinzelt wird innerhalb des Schrifttums an dieser Stelle auf die vermeintlichen, mit realen Gütern vergleichbaren Funktionen und auf den in der realen Welt vorhandenen Marktwert als Abgrenzungskriterium hingewiesen.¹⁶⁴ Beide Faktoren taugen jedoch nur sehr bedingt für die Herleitung wesentlicher Merkmale. Die meisten virtuellen Güter sind nämlich rein fantastische Gebilde und weisen entweder keine oder nur wenige Funktionen auf, die sich mit denen realer Güter vergleichen lassen. Eine Fokussierung auf den – nicht unproblematischen – Marktwert¹⁶⁵ ist dagegen grundsätzlich möglich, kann aber gerade in den Fällen, in denen sich kein Marktwert ermitteln lässt, zu Abgrenzungsproblemen führen. Nicht erfasst würden all die Güter, die nicht gegen Geld, sondern auf andere Art und Weise erworben werden. Deswegen kann nur auf die zumindest potentielle Möglichkeit der Veräußerung hingewiesen werden.

II. Definition virtueller Güter

Unter Berücksichtigung der genannten Merkmale ist unter einem virtuellen Gut ein mit Hilfe von elektronischen Wiedergabemedien durch den menschlichen Geist sinnlich wahrnehmbarer, von seiner Umwelt abgrenzbarer und hinsichtlich der Nutzung exklusiver, zwei- oder dreidimensionaler Inhalt oder Teil einer virtuellen Umgebung zu verstehen, der einen spezifischen Nutzwert aufweist und mittel- oder unmittelbar durch den Nutzer veräußert werden kann.

¹⁶² Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 43.

¹⁶³ In solch einem Fall wird der Account von einem Nutzer auf den anderen übertragen; Kapitel 5 C IV.

¹⁶⁴ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 27 f.

¹⁶⁵ Kapitel 5 C IV 2.

III. Merkmale virtueller Welten

Analog zu den virtuellen Gütern weisen virtuelle Welten die Merkmale der Virtualität, Wahrnehmbarkeit und Dimensionalität auf. Diesbezüglich kann auf die vorherigen Ausführungen verwiesen werden.¹⁶⁶ Darüber hinaus existieren jedoch noch drei weitere Merkmale, die für eine virtuelle Umgebung charakteristisch sind und kollaborativ wirken.

1. Konsistenz

Allen bisherigen Konzepten virtueller Welten ist es zu eigen, dass sie den Versuch unternehmen, sich den Nutzern möglichst einheitlich und in einem widerspruchsfreien Zusammenhang zu vermitteln.¹⁶⁷ Erreicht wird dies unter anderem durch die Implementierung von simulierten physikalischen Gesetzmäßigkeiten und einer für die Nutzer nachvollziehbaren Geographie.¹⁶⁸ Die Konsistenz einer virtuellen Welt ergibt sich aus der gleich- oder zumindest gleichartigen Wahrnehmung der Umgebung durch die Nutzer.¹⁶⁹ Sie ist eine der wesentlichen Voraussetzungen für simultane Partizipation innerhalb virtueller Umgebungen.

2. Persistenz

Wie im Zusammenhang mit den Onlinerollenspielen bereits erläutert wurde,¹⁷⁰ zeichnen sich moderne virtuelle Welten durch persistente Strukturen aus.¹⁷¹ Ihre Inhalte sind nicht flüchtig, sondern haben, unabhängig von der tatsächlichen Einflussnahme eines bestimmten Nutzers, dauerhaft Bestand.¹⁷²

¹⁶⁶ Kapitel 2 D I.

¹⁶⁷ Bartle, *Designing Virtual Worlds*, S. 269 ff.; Bell, *Journal of Virtual Worlds Research* 2008, 3.

¹⁶⁸ Bell, *Journal of Virtual Worlds Research* 2008, 3.

¹⁶⁹ Bartle, *Designing Virtual Worlds*, S. 269.

¹⁷⁰ Kapitel 2 B I.

¹⁷¹ Creutz, *Regeln virtueller Welten*, S. 4; Moser, *Browsergames*, S. 8.

¹⁷² Gössl, *Kollisionsrecht*, S. 28; Nänni, *Jusletter* 2008, 2; Lober/Weber, *MMR* 2005, 653; Vetter, *Rechtsfragen in virtuellen Welten*, S. 8; Berberich, *Virtuelles Eigentum*, S. 13; Moser, *Browsergames*, S. 8; Creutz, *Regeln virtueller Welten*, S. 4 f.

3. Immersion

Das Phänomen der Immersion¹⁷³ ist ein Resultat der mittelbaren Interaktion des Nutzers durch seinen Avatar. Immersion bezeichnet im Zusammenhang mit virtuellen Welten die gesteigerte Identifikation mit dem Dargestellten und eine damit einhergehende Verminderung der eigenen Persönlichkeitswahrnehmung. Der Immersionseffekt kann im Einzelfall – bedingt durch die Unterschiede in den Persönlichkeiten – in seiner Intensität sehr stark variieren. Dennoch ist er ein omnipräsentes Merkmal aller virtuellen Welten.¹⁷⁴

IV. Definition virtueller Welten

Parallel zu den virtuellen Gütern stehen die virtuellen Welten als mit Hilfe von elektronischen Wiedergabemedien und durch den menschlichen Geist sinnlich wahrnehmbare, konsistent und persistent geprägte zwei- oder dreidimensionale Umgebungen, die trotz ihrer nicht vorhandenen physischen Existenz bei den Teilnehmern ein Gefühl der Zugehörigkeit hervorrufen können.

E. Zusammenfassung und Ergebnis

Die Erscheinungsformen virtueller Güter und Welten haben sich in den vergangenen Jahren weiterentwickelt. Der Zugang in eine virtuelle Welt erfolgt für den Nutzer dabei über das Internet. Für die Verwaltung seiner Daten sind Serveranlagen verantwortlich, die von den Betreibern der virtuellen Welten unterhalten werden. Zu den derzeit populärsten virtuellen Welten gehören die Onlinerollenspiele, die nutzergenerierten Welten und die Browser Spiele. Die Gründe für die zunehmende Monetarisierung virtueller Güter lassen sich nicht abschließend klären. Tatsächlich ist es aber so, dass die meisten virtuellen Güter über ihre bloße Darstellung hinaus einen bestimmten Nutzzweck aufweisen. Dieser mag sich zwar oftmals erst aus der individuellen Erwartungshaltung des jeweiligen Nutzers heraus erschließen, bezeugt aber, dass es sich bei virtuellen Gütern um mehr handelt als um virtuellen Nonsense. Da sich virtuelle Güter und virtuelle Welten durch bestimmte spezifische Merkmale auszeichnen, ist es möglich, beide Begriffe einheitlich zu definieren.

¹⁷³ Zum Begriff der Immersion: Debusmann, Handlungsfreiheit und Virtualität, S. 78 ff.

¹⁷⁴ Bartle, Designing Virtual Worlds, S. 154 ff.

Kapitel 3 – Das Recht in der virtuellen Welt

A. Vorüberlegungen

Die bisherigen Ergebnisse der Untersuchung haben die Grundlagen für eine rechtliche Würdigung virtueller Güter und Welten gelegt. Dennoch soll an dieser Stelle zunächst auf eine weitere, wichtige Fragestellung eingegangen werden, deren positive Beantwortung bisher zwar stillschweigend vorausgesetzt, aber kaum begründet wurde: Sollten virtuelle Welten und deren Inhalte überhaupt rechtlich geregelt werden?

Eine rechtliche Harmonisierung ist grundsätzlich kein Selbstzweck, sondern vornehmlich ein Hilfsmittel für die Fälle, in denen anderweitige Regulatoren entweder nicht vorhanden sind oder kein taugliches Mittel darstellen, um Dritte vor der Verletzung ihrer Rechte zu bewahren. Auch (oder gerade) für technologische Neuschöpfungen gilt dabei, dass die Grenzen ihrer Autonomie im Einzelfall zu bestimmen sind und sich insbesondere an den schützenswerten Bedürfnissen und den Interessen etwaiger Dritter auszurichten haben. Die folgenden Ausführungen werden sich deswegen mit den Argumenten auseinandersetzen, die sich für und gegen eine Regelung virtueller Welten und Güter durch das Recht aussprechen.

B. Virtuelle Welten als Sonderfall

Seit einigen Jahren wird die Rechtsanwendung auf virtuelle Welten von der Literatur vor allem mit dem Hinweis auf die zum Internet bestehenden Parallelen kaum bezweifelt, sondern größtenteils als selbstverständlich vorausgesetzt.¹⁷⁵ Auch virtuelle Welten sind Netzwerke gesellschaftlicher Interaktion¹⁷⁶ und räumen ihren Nutzern eine Vielzahl von Freiheiten ein, die diese zum Erreichen von verwerflichen Zielen ausnutzen können. Andererseits verfügen sie mit ihren Betreibern und deren Spielregeln aber bereits über eine Art Kontrollinstanz, die schon aus eigenem Interesse heraus das Verhalten der Nutzer steuert und interne Verstöße gegen die vorgeschriebenen Regeln sanktioniert.¹⁷⁷ Wenn eine solche Kontrolle aber bereits stattfindet und darüber hinaus auch effektiv umgesetzt wird, könnte man dieses zum Anlass nehmen, eine bloß interne Regulierung etwaiger Verfehlungen der Nutzer durch

¹⁷⁵ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 1 f.; Klickermann, MMR 2007, 769.

¹⁷⁶ Dazu ausführlich: Thimm/Klement, Gesellschaftsentwurf, S. 191 ff.

¹⁷⁷ Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 82.

die Betreiber als ausreichend zu erachten. Hierfür könnten sich auch die spielerischen Aspekte der virtuellen Welten aussprechen.

I. Vorteile einer Autonomie

Virtuelle Welten haben sich aus den Videospiele herausgebildet und weisen noch heute eine Vielzahl spielerischer Aspekte auf.¹⁷⁸ Für den Großteil der Nutzer sind sie ein reines Freizeitvergnügen, ohne dass eine unternehmerische Absicht im Vordergrund steht. Sieht man in einem Spiel nicht bloß „eine wenig ernstzunehmende Realität“¹⁷⁹, sondern einen schöpferischen, der gesellschaftlichen Persönlichkeitsentfaltung dienenden Raum,¹⁸⁰ vermag sich ein eigenständiger Wert des Spieles zu offenbaren, der im Hinblick auf das im Grundgesetz statuierte allgemeine Persönlichkeitsrecht aus Art. 2. I. und Art 1. I. GG zudem verfassungsrechtlich geschützt ist.¹⁸¹ Der niederländische Kulturhistoriker Huizinga beschrieb Spiele einst als Basis einer jeden Kultur¹⁸² und auch nach Friedrich Schiller ist „der Mensch nur dort wirklich Mensch, wo er spielt“¹⁸³. Deswegen kann sich durchaus die Frage stellen, ob man dem Menschen nicht zumindest innerhalb von Spielen bestimmte Freiräume zur Verfügung stellt, in denen er keine Maßnahmen der hoheitlichen Gewalt befürchten muss. Auch im Schrifttum finden sich deswegen Stimmen, die auch in virtuellen Welten rechtsfreie Räume sehen.¹⁸⁴ Mit den Spielregeln sei bereits eine praktikable, interne Rechtsordnung vorhanden, die infolge externer Einflussnahmen Gefahr läuft, vernichtet zu werden.¹⁸⁵ Ein Ausschluss der Rechtswirkungen auf virtuelle Welten wird auch von denjenigen bejaht, die Spielregeln als „Nichtrecht“ einstufen.¹⁸⁶ Danach sind Spiele bereits aufgrund ihrer sinngemäßen Strukturen gegen staatliches Recht immunisiert. Ihre Regeln beschränken sich ausschließlich auf eine nach außen hin abgrenzbare Eigenwelt, die zudem keine öffentlichen Interessen be-

¹⁷⁸ Kapitel 2 B.

¹⁷⁹ Robles, Rechtsregeln und Spielregeln, S. 6.

¹⁸⁰ Debusmann, Handlungsfreiheit und Virtualität, S. 68 ff.; Castendyk, TV-Diskurs 2008, 83; Balkin/Noveck/Castronova, The Right to Play, S. 78.

¹⁸¹ Castendyk, TV-Diskurs 2008, 85.

¹⁸² Huizinga, Homo Ludens, S. 13; Castendyk, TV-Diskurs 2008, 83.

¹⁸³ Rittelmeyer, Ästhetische Erziehung, S. 121; Castendyk, TV-Diskurs 2008, 83.

¹⁸⁴ Castronova, The Right to play, S. 185 ff.

¹⁸⁵ Castendyk, TV-Diskurs 2008, 85; mit Verweis auf Kummer, Spielregel und Rechtsregel, S. 44.

¹⁸⁶ Knefeli, Die Haftung bei Sportverletzungen, S. 33; Kummer, Spielregel und Rechtsregel, S. 77.

rührt.¹⁸⁷ Durch die staatliche Einflussnahme würden Spiele ihre Bedeutung als Entwicklungsräume der menschlichen Persönlichkeit verlieren.¹⁸⁸

II. Nachteile einer Autonomie

Sieht man in virtuellen Welten kulturell prägnante Entwicklungsräume mit gesellschaftlicher Relevanz und bejaht man ferner die Notwendigkeit ihrer rechtlichen Autonomie, läuft dies grundsätzlich auf eine Selbstregulierung durch Betreiber und Nutzer hinaus. Wer jedoch für eine solch weitreichende Unabhängigkeit plädiert, muss auch die Folgen berücksichtigen. Vor allem in der jüngeren Vergangenheit hat sich gezeigt, dass sich straf- und urheberrechtlich relevante Streitigkeiten weder an virtuellen Grenzen orientieren noch auf diese beschränken lassen. Entsprechendes gilt für die Verletzung von Persönlichkeitsrechten oder den Verstoß gegen sonstige gesetzliche Verbote.¹⁸⁹ Virtuelle Welten zeichnen sich diesbezüglich durch eine verschobene Symmetrie aus. Die meisten der von Hand gesteuerten Aktionen der Avatare bleiben nicht nur bloße Interna, sondern weisen durchaus, wenn auch nur reflexartig, sehr reale Bezüge zur Außenwelt auf. Bei aller gesellschaftlichen Relevanz darf der hinter dem digitalen „alter Ego“ befindliche Mensch als Rechtssubjekt nicht verloren gehen. Eine Art Sonderbehandlung virtueller Welten wäre zudem auch aus rechtsdogmatischer Sicht eine kleine Provokation. Die Geltung abstrakter Rechtsnormen sollte, auch im virtuellem Raum, die Regel und nicht die Ausnahme darstellen.¹⁹⁰ Eine von diesem Grundsatz abweichende Praxis lässt sich auch nicht mit dem bloßen Verweis auf eventuell auftretende negative Auswirkungen auf die Spielerfahrung begründen. Spielerische Freiheiten dürfen nicht dazu führen, dass gesellschaftliche (Rechts-) Strukturen verlottern. Auch die in Art. 2 I, 1 I GG statuierte Handlungsfreiheit findet grundsätzlich ihre Grenzen dort, wo Rechte Dritter tangiert werden.¹⁹¹ Warum sollte dies bei Spielen anders sein? Vorbehaltlos gewährleistete Freiheiten findet man in den Konzeptionen des Gesetzgebers ohnehin nur sehr selten. Darüber hinaus bestehen Zweifel an der praktischen Realisierbarkeit von rechtsfreien virtuellen Räumen des Vorhabens. Die Betreiber werden ihre eige-

¹⁸⁷ Kummer, Spielregel und Rechtsregel, S. 44 f.

¹⁸⁸ Castranova, The Right to play, S. 185 ff.; Debusmann, Handlungsfreiheit und Virtualität, S.173 ff.

¹⁸⁹ Das weltweit wohl populärste Beispiel für Diffamierung im virtuellen Raum stammt aus dem Jahr 2006. Der Avatar der Second Life Millionärin Ailin Gräf wurde während eines Interviews von fliegenden, männlichen Geschlechtsorganen attackiert, Schulz/Heilmann, Reales Recht und virtuelle Welten, S. 26.

¹⁹⁰ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 35 ff.

¹⁹¹ Sodan/ders., Art. 2 GG, Rdn. 13; Pjeroth/Jarass/Jarass, Art 2 GG, Rdn. 14 f.

nen, finanziellen Interessen regelmäßig stärker gewichten als den Rechtsschutz der Nutzer. Die Nutzungsbestimmungen aller derzeit auf dem Markt befindlichen virtuellen Welten beinhalten, wenn überhaupt, nur sehr rudimentäre Verhaltensvorschriften.¹⁹² Ein Anspruch der Nutzer auf ein Eingreifen des Betreibers im Streitfall ist regelmäßig nicht vorgesehen. Der Betreiber von *World of Warcraft*, *Activision Blizzard*, behält sich das Recht vor, jederzeit Änderungen am Verhaltenskodex vorzunehmen.¹⁹³ Auch die Durchführung disziplinarischer Maßnahmen, wie z. B. den temporären oder permanenten Ausschluss vom Spielgeschehen liegt im Ermessen des Betreibers.¹⁹⁴ Von einer umfassend gewährleisteten (Rechts-) Sicherheit der Nutzer kann daher nicht die Rede sein. Problematisch sind auch die Fälle, in denen Rechte Dritter verletzt werden, die in keiner unmittelbaren (Vertrags-) Beziehung zum Betreiber stehen und deswegen auch nicht durch die Spielregeln „geschützt“ werden. Hier erscheint der Rückgriff auf die reale Rechtsordnung geradezu zwingend. Gleiches gilt für Vermögensschädigungen durch Handlungen im virtuellen Raum oder durch Entscheidungen sowie Regeln der Betreiber.¹⁹⁵ Würde man in virtuellen Welten hermetisch abgeschlossene Rechtsräume sehen, stünden die Nutzer den Betreibern ohnmächtig gegenüber.¹⁹⁶ Der Rückgriff auf externe Kontrollinstanzen, z. B. Gerichte, wäre zudem ausgeschlossen.

III. Zwischenergebnis

Wie auch das Internet haben die meisten virtuellen Welten in den vergangenen Jahren eine Entwicklung durchgemacht und sich dabei weit von dem entfernt, was heutzutage noch als rein spielerische Betätigung nach dem Vorbild von Mensch-ärger-Dich-nicht und Co verstanden werden kann. Die Zeiten, in denen die Handlungen der Nutzer virtueller Welten lediglich als deren Privatangelegenheit angesehen werden konnten, sind – sofern es sie überhaupt jemals gegeben haben mag – längst vorbei. Der Grund hierfür liegt vor allem in der dargestellten, verschobenen Symmetrie virtueller Welten. Nahezu alle Handlungen, die innerhalb einer virtuellen Welt vorgenommen werden, wirken sich nicht nur auf das interne Geschehen, son-

¹⁹² Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 18 ff.; vgl. dazu auch Art. 4 der Nutzungsbestimmungen von *World of Warcraft* v. 02.11.2012, http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/wow_tou.html (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹⁹³ Art. 4 der Nutzungsbestimmungen von *World of Warcraft* v. 02.11.2012, http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/wow_tou.html (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹⁹⁴ Art. 6 der Nutzungsbestimmungen von *World of Warcraft* v. 02.11.2012, http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/wow_tou.html (zuletzt besucht am 01.09.2016).

¹⁹⁵ Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 121.

¹⁹⁶ So im Ergebnis auch Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 121.

dem oftmals auch auf nicht fiktionale Rechtsgüter aus. Wenn aber durch spielinterne Handlungen rechtserhebliche Folgen herbeigeführt werden können, sind einfache Spiel- und Verhaltensregeln für sich genommen keine geeigneten Werkzeuge mehr, um die Rechtssicherheit aller Beteiligten zu gewährleisten und um die Interessen der Betroffenen zu schützen. Aus diesem Grund erscheint ein imperativ geprägter Ansatz zur Regulierung virtueller Welten als ein sinnvoller Weg, um in virtuellen Welten für „Recht und Ordnung“ zu sorgen.

IV. Kritische Würdigung

Die Regulierung virtueller Welten durch das Recht und die damit einhergehende Geltung der abstrakten Rechtsnormen sind keine Selbstläufer. Die für die Rechtsanwendung erforderliche juristische Geltung des Rechts setzt zunächst ganz allgemein voraus, dass die Tatbestandsmerkmale der in Betracht kommenden Normierungen auf die entsprechenden Sachverhalte anwendbar sind. Ob und inwiefern dies der Fall ist, wird im weiteren Verlauf dieser Arbeit noch an anderer Stelle untersucht werden.¹⁹⁷

In diesem Zusammenhang stellt sich jedoch vorab die Frage, wie stark das staatliche Recht sinnvollerweise in das Spielgeschehen virtueller Welten eingreifen sollte, denn auch imperativ geprägte Regulierungskonzepte können durchaus in verschiedenen Abstufungen ihre Wirkung entfalten. Im Gegensatz zu den bisher dargestellten Herausforderungen geht es somit nun auch nicht mehr um das „Ob“, sondern um das Maß der Rechtsanwendung. In Betracht kommen verschiedene Regelungsstufen, die ihrerseits auf verschiedenen Denkansätzen beruhen.

Eine mögliche Vorgehensweise wäre zunächst die Harmonisierung der Rechtsanwendung mit dem spielerischem Freiraum der Nutzer. Dieses Vorhaben sollte nicht dahingehend verstanden werden, dass die Nutzer durch eine möglichst liberale Anwendung der Gesetze bevorzugt werden. Stattdessen geht es um die Frage, wie man den Geltungsanspruch des Rechts innerhalb virtueller Welten und die spielerischen Freiheiten der Nutzer effektiv in Einklang bringen kann und zwar ohne, dass die persönlichkeitsbezogenen Komponenten virtueller Welten über das notwendige Maß hinaus eingeschränkt werden müssen. Eine solche Regulierung mag sich zwar durchaus aufwendiger gestalten, als ein einseitiges Diktat von Verhaltensvorschriften, hätte aber zugleich wohl auch positive Auswirkungen auf die moralische Ak-

¹⁹⁷ Kapitel 4 und 5.

zeptanz seitens aller Betroffenen und damit auch auf die – nicht kontrollierbare – faktische Geltung des Rechts innerhalb virtueller Welten.¹⁹⁸

Damit eine Harmonisierung gelingen kann, müsste sich die Rechtsanwendung jedoch zunächst intensiver mit den Eigenheiten und Konzepten virtueller Welten und Güter auseinandersetzen, als sie es bisher getan hat. Auch die politische und mediale Auseinandersetzung mit virtuellen Welten täte gut daran, sich nicht mehr bloß auf einzelne, besonders öffentlichkeitswirksame Problembereiche – z. B. die Debatte über datenschutzrechtliche Fragestellungen – zu beschränken, sondern damit zu beginnen, die Konzepte und Inhalte virtueller Welten als Ganzes zu durchdringen und zu verstehen. Selbst wenn hierdurch – aufgrund des stetigen Entwicklungsprozesses virtueller Welten – nur eine temporäre Zeichnung der zukünftigen Erwartungen an das Verhalten der Nutzer gelingen sollte, wäre damit immerhin eine notwendige Grundlage für weitere regulatorische Schritte vorbereitet.

Die eingehende Beschäftigung mit virtuellen Welten wird, für sich betrachtet, jedoch auch nicht ausreichen, um eine interessengerechte Regulierung virtueller Welten zu gewährleisten. Neben dem Umstand, dass die externe Regulierung von dynamischen Gesellschaftsräumen stets mit einigen Schwierigkeiten einhergeht, haben die spezifischen Besonderheiten der Internetwirtschaft den herkömmlichen Steuerungs- und Regulierungsansätzen bereits in der Vergangenheit ihre Grenzen aufgezeigt. Im Zusammenhang mit virtuellen Welten werden sich ähnliche Probleme aus deren Entwicklungsgeschwindigkeit heraus ergeben. Die Betreiber virtueller Welten verfügen bei der Implementierung neuer Inhalte zudem über einen enormen Wissensvorsprung. Den in der Literatur bisher verfolgten Regulierungsansätzen bleibt zumeist nur die Option mit Verspätung oder mit der holzschnittartigen Anwendung von Gesetzen auf bereits etablierte Veränderungen zu reagieren. Für eine effektive und harmonische Regulierung virtueller Welten wäre es jedoch von Vorteil, wenn der Vorsprung der Betreiber so gering wie möglich gehalten wird.¹⁹⁹

Eine weitere Herausforderung besteht darin, dass der effektive Rechtsschutz der Beteiligten nur dann möglich ist, wenn die Rechtsordnung frühzeitig auf etwaige Missstände aufmerksam wird, was voraussetzt, dass die Streitigkeiten an die Öffentlichkeit herangetragen werden. Das dies jedoch – gemessen an der Anzahl der bisher geführten Prozesse – bisher nur selten der Fall gewesen ist, hängt wohl vor allem damit zusammen, dass sich die kosten- und zeitintensive Bestreitung des

¹⁹⁸ Ähnlich Reip, Selbstregulierung, S. 25; Kern, Regulierung und Selbstregulierung, S. 35.

¹⁹⁹ So auch Reip, Selbstregulierung, S. 35 für die Regulierung des Internets.

Rechtswegs für die Nutzer oftmals nicht lohnt und aufgrund der bestehenden Rechtsunsicherheiten gescheut wird. In derartigen Fällen bleiben somit die Betreiber die erste und zugleich auch letzte Kontrollinstanz des Spielgeschehens, ohne dass eine externe Kontrolle durch das staatliche Recht überhaupt stattfinden könnte. Diese Herausforderungen sprechen sich zwar nicht von vornherein gegen die Anwendung des staatlichen Rechts aus, jedoch verdeutlichen sie die Grenzen der heutzutage noch immer überwiegend befürworteten Regulierungsansätze.

C. Zusammenfassung und Ergebnis

Die Untersuchung hat gezeigt, dass virtuelle Welten keine rechtsfreien Räume darstellen und dass es notwendig ist, ihre Inhalte sowie das Verhalten der Nutzer und der Betreiber dem Geltungsanspruch der Rechtsordnung zu unterwerfen. Virtuelle Welten sind digital-vermittelte Räume der gesellschaftlichen Interaktion und werden vornehmlich durch spielerische Aspekte geprägt. Das Verhalten der beteiligten Nutzer kann jedoch Einfluss auf die Rechtspositionen etwaiger Dritter nehmen, da viele der in virtuellen Welten vorgenommenen Handlungen den hinter den Avatar stehenden Menschen als Rechtssubjekt tangieren. Sofern aber die Rechte von Menschen beeinträchtigt werden, erscheinen Spielregeln oder die reine Selbstregulierung durch die Betreiber als keine probaten Mittel, um den Schutz oder die Rechtssicherheit aller Betroffenen zu gewährleisten.

Die Herausforderung bei der Regulierung virtueller Welten besteht in der Beantwortung der Frage, wie stark die Rechtsordnung in das Spielgeschehen eingreifen sollte. Hier erscheint ein harmonischer Regulierungsansatz, durch den der Geltungsanspruch des Rechts mit dem für ein Spiel notwendigen Freiraum der Nutzer in Einklang gebracht wird, als besonders vorteilhaft.

Kapitel 4 – Die Rechtsnatur virtueller Güter

Die bisherigen Ausführungen haben aufgezeigt, was unter virtuellen Gütern zu verstehen ist, welche Eigenschaften sie aufweisen und warum ihre rechtliche Regelung notwendig ist. Vor diesem Hintergrund kann nun auch auf die Rechtsnatur virtueller Güter eingegangen werden. Die Bestimmung der Rechtsnatur stellt für die noch folgenden, schuldrechtlichen und dinglichen Untersuchungen die dogmatischen Weichen.²⁰⁰ Während bisher vornehmlich die technischen Aspekte virtueller Güter im Vordergrund standen, geht es nun primär um die Frage, ob und wie virtuelle Güter, unter Berücksichtigung und Würdigung der ihnen immanent anhaftenden Eigenarten, einer Eingliederung in das bestehende Gefüge der gesetzlichen Ordnung zugänglich sind. Hierauf aufbauend kann untersucht werden, ob und unter welchen Bedingungen sich eine absolut geschützte Rechtsposition an virtuellen Gütern begründen lässt. Als Ausschließlichkeitsrechte verschaffen absolute Rechtspositionen dem berechtigten Inhaber die ausschließliche und rechtlich geschützte Herrschaftsmacht über einen bestimmten Bereich. Sie wirken im Gegensatz zu relativen Rechten erga omnes und damit gegenüber jedermann. Der Inhaber kann etwaige Dritte von der Nutzung ausschließen, da ihm allein das Recht der ausschließlichen Nutzung zusteht. Absolute Rechte stellen demnach den Ursprung der Verfügungsmacht über einen bestimmten Gegenstand dar. Aufgrund dieser Vorteile ist die Frage, unter welchen Voraussetzungen eine absolute Rechtsposition an virtuellen Gütern entstehen kann, nicht nur für die Nutzer virtueller Güter von besonderer Bedeutung.

A. Ansätze

Die Untersuchung virtueller Güter und deren Einordnung in bereits vorhandene Rechtspositionen kann auf verschiedene Art und Weisen erfolgen. In Betracht kommt zunächst eine technisch-verbundene Betrachtungsweise, die das virtuelle Gut als abhängigen Bestandteil eines verkörperten Datenträgers wahrnimmt. Die vorangegangenen Ausführungen haben aufgezeigt, dass virtuelle Güter das Ergebnis eines kreativen Entwicklungsprozesses und daneben Bestandteile von Computerprogrammen sind.²⁰¹ In ihrer Abhängigkeit von bestimmten technologischen Plattformen weisen sie im Vergleich zu den meisten herkömmlichen Gütern eine lo-

²⁰⁰ Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 29; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 51.

²⁰¹ Kapitel 2.

gische Doppelnatur auf.²⁰² Die Tatsache, dass virtuelle Güter nicht nur mit Hilfe von elektronischen Wiedergabemedien wahrgenommen werden, sondern bezüglich ihrer relevanten Daten auf körperlichen Datenträgern (Serveranlagen bzw. Festplatten) angewiesen sind, stellt dabei die Grundlage für die technisch-verbundene Betrachtungsweise: Es wird danach gefragt, ob sich die Rechtsnatur virtueller Güter von der Rechtsnatur des Trägermediums ableiten lässt.²⁰³

Neben einer an technischen Gegebenheiten orientierten Untersuchung stellt die isolierte Betrachtung virtueller Güter den nächstmöglichen Ansatz für die Bestimmung der Rechtsnatur. Hierbei geht es nicht um eine Ableitung der Rechtsnatur von technischen Abhängigkeiten, sondern um eine eigenständige Betrachtung der auf dem Bildschirm angezeigten Darstellungen.²⁰⁴

B. Sachenrechte an virtuellen Gütern

Die Vorteile einer sachenrechtlichen Regelung von virtuellen Gütern für den Rechtsverkehr ergeben sich aus dem Regelungsinhalt des 3. Buches des BGB. Bereits für die Zuordnung der Inhaberschaft an einem virtuellen Gut könnte demnach auf die schon existierenden Regelungen zurückgegriffen werden. Dies gilt gleichermaßen für die Reichweite der Befugnisse des etwaigen Eigentümers und/oder Besitzers. Zudem werden durch das Sachenrecht die Voraussetzungen für eine Veränderung eines Rechtsverhältnisses klar definiert.

Wenn demnach der Anwendungsbereich des Sachenrechts für virtuelle Güter eröffnet ist, könnte in der Praxis auf ein Instrumentarium zur Regelung zurückgegriffen werden, welches sich in der Vergangenheit bewährt hat und gegebenenfalls ohne den Rückgriff auf anderweitige Rechtsinstitute auszukommen vermag.

I. „Virtuelles Eigentum“

Die Rede über sog. „virtuelles Eigentum“ ist derzeit sehr populär. Bei der Verwendung dieser Begrifflichkeit wird allerdings zumeist verkannt, dass es sich dabei um

²⁰² Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 69.

²⁰³ Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 435; Psczolla, Virtuelle Gegenstände als Objekte der Rechtsordnung, Abs. 4; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 29 f.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 70; Lutzi, NJW 2012, S. 71.

²⁰⁴ Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 435; Koch, JurPC Web-Dok. 57/2006, Abs. 1 ff.; Krasemann, MMR 2006, 351 f.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 56 ff.; Vetter, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 69 ff.; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 561; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 45.

nichts anderes als um einen reinen Kunstbegriff handelt. Dem deutschen Recht ist ein derartiges Rechtsinstitut bisher vollkommen fremd. Für die Bestimmung der Rechtsnatur von virtuellen Inhalten hat das zur Folge, dass sie sich deswegen vornehmlich an den herkömmlichen dogmatischen Strukturen und bereits vorhandenen Rechtsinstituten zu orientieren hat.²⁰⁵

Gem. § 903 BGB ist Eigentum als absolutes Recht das umfassende Herrschaftsrecht einer Person über eine bestimmte Sache.²⁰⁶ § 903 BGB wird demnach originär durch den Sachbegriff des BGB beschränkt. Nach § 90 BGB sind aber nur körperliche Gegenstände Sachen im Sinne des Gesetzes. Dies erscheint für virtuelle Güter zunächst problematisch, da sie dem Nutzer doch letztlich nur als zwei- oder dreidimensionale Darstellungen auf einem Bildschirm erscheinen. Die konkrete Art der Darstellung ist aber nur dann von Bedeutung, wenn es auf sie auch tatsächlich ankommt.

II. Technisch-verbundene Einordnung

Zumindest die technisch-verbundene Betrachtungsweise kann sich ihrem Ansatz nach von der Art der konkreten Darstellung virtueller Güter lösen. Abgestellt wird hier stattdessen auf die technischen Bezugsgrößen, die mit den virtuellen Gütern untrennbar verbunden sind. Die Sacheigenschaft virtueller Güter und damit auch ein über das Eigentum und den Besitz vermitteltes, absolutes Recht an virtuellen Gütern, könnte sich demnach zunächst aus der Rechtsnatur ihrer übergeordneten und auf dem Datenträger verkörperten Software ableiten lassen. Als gedankliche Grundlage dient dabei die folgende These: Die Sacheigenschaft verkörperter Software hat zur Folge, dass auch virtuelle Güter Sachen im Sinne des § 90 BGB sind.²⁰⁷

Grundvoraussetzung hierfür ist jedoch zunächst, dass eine verkörperte Software eine Sache im Sinne des § 90 BGB darstellt.

²⁰⁵ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 51.

²⁰⁶ Dazu auch Prütting, Sachenrecht, S. 122 f.; Vieweg/Werner, Sachenrecht, S. 67; Erman/Wilhelmi, § 903 BGB, Rdn. 1 f.; Palandt/Bassenge, § 903 BGB, Rdn.1; MüKo/Säcker, § 903 BGB, Rdn. 4 f.; Prütting/Lemke, § 903 BGB, Rdn. 2.

²⁰⁷ Ähnlich: Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 42.

1. Sacheigenschaft verkörperter Software

Ob einer verkörperten Software die Sachqualität zugesprochen werden kann, ist mehr als 25 Jahre auf vielschichtigen Ebenen diskutiert worden.²⁰⁸ In der Vergangenheit wurde die Diskussion vornehmlich im Zusammenhang mit der Anwendung von gewährleistungsrechtlichen Regelungen auf Softwareüberlassungsverträge geführt.²⁰⁹ Spätestens seit der Stellungnahme des BGH in seiner ASP-Entscheidung²¹⁰ ist die Sacheigenschaft von Software jedoch höchstrichterlich entschieden.²¹¹ Aus diesem Grund erfolgt die Darstellung des Streitstandes, als Grundlage für die weiteren Überlegungen, in der gebotenen Kürze.

a) Argumente gegen die Sacheigenschaft

Nach der wohl ehemals vorherrschenden Auffassung im Schrifttum kann verkörperte Software keine Sachqualität aufweisen.²¹² Danach sei Software lediglich ein immaterielles Gut.²¹³ Diesem immateriellen Gut haften auch der eigentliche Wert an, auf den es für den Erwerber ankommt.²¹⁴ Der Erwerber habe regelmäßig weniger Interesse an dem Datenträger als an dessen Inhalt.²¹⁵ Hierdurch wird der Trägerhardware der Software (USB-Sticks, CD-Roms, DVDs, Festplatten, Server etc.) eine eigenständige Bedeutung versagt. Die Speichermedien seien vielmehr bloßes Mittel zum Zweck und würden primär dem Transport der Software dienen.²¹⁶ Die Rechtsnatur einer Software werde insbesondere nicht durch die Archivierung auf ei-

²⁰⁸ Bartsch, CR 2010, 558.

²⁰⁹ Statt vieler: Redeker, NJW 1992, 1739 ff.; König, NJW 1989, 2604 ff.; Mehrings, GRUR 1985, 189 ff.; Lorenz, Immaterialgüterschutz, 63 ff.

²¹⁰ BGH, NJW 2007, 2394.

²¹¹ Die Rechtsprechung des BGH bejaht die Sachqualität von Software, wenn sie auf körperlichen Datenträger gespeichert wird: BGH, NJW 2007, 2394; BGHZ 143, 307; BGHZ 109, 97; BGHZ 102, 135; vgl. für die Rechtsprechung der jüngeren Zeit auch: OLG Hamm, NJW-RR 2014, 878 (879); LG Saarbrücken, Ur. v. 23.12.2013, Az. 5 S 36/12; OLG München, MMR 2010, 649; LG Oldenburg, Ur. v. 13.01.2016, Az. 5 S 224/15.

²¹² Schneider, Virtuelle Werte, S. 107; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 34; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 47 f.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 76; Müller-Hengstenberg, NJW 1994, 3128 ff.; Hilty, MMR 2003, 5; Kort, DB 1994, 1505 ff.; König, Das Computerprogramm im Recht, S. 73; Diedrich, CR 2002, 476; Redeker, NJW 1992, 1739 ff.; Prütting/Völzmann-Stickelbrock, § 90 BGB, Rdn. 5; MüKo/Stresemann, § 90 BGB, Rdn. 25.

²¹³ König, Das Computerprogramm im Recht, S. 73; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 86.

²¹⁴ Schneiderbach, Haftung für Software, S. 48; König, Das Computerprogramm im Recht, S. 73; Müller-Hengstenberg, NJW 1994, 3130.

²¹⁵ Redeker, NJW 1992, 1739; Müller-Hengstenberg, NJW 1994, 3130; BFH Ur. v. 05.10.1979, Az. III R 40/76.

²¹⁶ Stichtenoth, K&R 2003, 107; Redeker, NJW 1992, 1739; Müller-Hengstenberg, CR 2004, 164; MüKo/Stresemann, § 90 BGB, Rdn. 25.

nem Datenträger beeinflusst. Dies soll auch für die Fälle gelten, in denen das Speichermedium eine Voraussetzung für die Wahrnehmung sei, etwa bei MP3-Musikstücken oder bei Büchern.²¹⁷ Die geringe praktische Relevanz des Speichermediums zeige sich vor allem an seiner Beliebigkeit.²¹⁸ Für den Nutzer mache es regelmäßig keinen Unterschied, worauf seine Software abgespeichert wird. Der Datenträger sei jederzeit austauschbar und darüber hinaus auch wertmäßig den darauf befindlichen Inhalten untergeordnet.²¹⁹ Immaterielle Werke würden stets anderen Regelungen unterworfen als der Datenträger, auf denen sie abgespeichert werden.²²⁰ Aufgrund der fortschreitenden Verbreitung von Cloud-Dienstleistungen²²¹ würde es kaum noch auf den physischen Datenträger ankommen.²²²

Zudem sei es unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten unangemessen, der verkörperten Software die Sachqualität zuzusprechen. Der Software komme als geistiges Werk, im Gegensatz zu dem physischen Datenträger, die größere Bedeutung zu. Durch die dem Erwerber ermöglichte Anfertigung von Sicherheitskopien werde demnach verdeutlicht, dass es sich bei der Software und dem Datenträger um zwei verschiedene Dinge handle, die auch unterschiedlichen gesetzlichen Regelungen unterworfen werden müssen.²²³ Sachen im Sinne des § 90 BGB seien nur körperliche Gegenstände und insbesondere Daten, die lediglich als elektronische Spannungen einzuordnen seien.²²⁴

Als weiteres Argument wird der Vergleich mit Druckerzeugnissen herangezogen. Es bestehe eine unabdingbare Abhängigkeit zwischen dem immateriellen, geistigen Inhalt des Verfassers und der zur Erfassung durch den Leser notwendigen Verkörperung in Form einer Zeitschrift oder eines Buches. Die Behauptung, dass ein rein geistiges Werk, etwa Goethes Werther, für sich genommen eine Sache sei, sei aber bereits vom allgemeinem Sprachverständnis her absurd.²²⁵ Im Gegensatz zu dem geschriebenen Wort könnten Daten nach dem Start der Software eigenständig bestehen und sich eigenständig verwalten.²²⁶ Hingewiesen wird auch auf den derzeit

²¹⁷ Müller-Hengstenberg, NJW 1994, 3128 ff.; Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 436.

²¹⁸ Schneidenbach, Haftung für Software, S. 45 ff.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 33; Müller-Hengstenberg, NJW 1994, 3128 ff.

²¹⁹ Müller-Hengstenberg, CR 2004, 164.

²²⁰ Müller-Hengstenberg, NJW 1994, 3132.

²²¹ Hiermit ist die Archivierung von Daten im Internet auf einer rein digitalen Festplatte gemeint. Diesen Vorgang bezeichnet man als Cloud-Computing Kaulartz, Cloud Computing, S. 4.

²²² Schneidenbach, Haftung für Software, S. 46; Berberich, WRP 2011, 543.

²²³ Mehrings, NJW 1993, 3102 ff.; ders., NJW 1988, 2438 ff.; ders., GRUR 1985, 189 ff.; MüKo/Stresemann, § 90 BGB, Rdn. 25.

²²⁴ LG Konstanz, NJW 1996, 2662.

²²⁵ Redeker, NJW 1992, 1739; wohl auch Bormann/Bormann, DB 1991, 2641 ff.

²²⁶ Heussen, GRUR 1987, 780.

erkennbaren Trend, der auf eine zunehmende Distanzierung von physischen Speichermedien schließen lässt. Datenübertragungsvorgänge über das Internet würden heutzutage vermehrt körperlos und ohne Verwendung eines verkörperten Speichermediums erfolgen.²²⁷

b) Argumente für die Sacheigenschaft

Dem gegenüber steht die mittlerweile herrschende Meinung, welche die Sachqualität von Software vor allem mit dem Hinweis auf die enge und einheitliche Beziehung von Software und Datenträger begründet.²²⁸ Es wird darauf hingewiesen, dass die Verkörperung einer Software unabdingbare Voraussetzung für deren Nutzung ist.²²⁹ Erst durch die Speicherung auf einem Datenträger wird der Zugriff auf die Software ermöglicht, woraus letztendlich jedwede Nutzung resultiert.²³⁰ Dies gelte für Software, aber auch für andere Medien, etwa Bücher, da ohne ein körperliches Bezugs- und Speichermedium eine Nutzung unmöglich sei.²³¹ Das hinter der Software stehende Konzept der Entwickler mit all seinen Qualitäten bliebe letztendlich nur eine bloße, für den Endnutzer unbrauchbare und unzugängliche Idee.²³² Da aber das Vorliegen eines körperlichen Datenträgers eine wesentliche Voraussetzung für die Nutzung einer Software sei, handele es sich auch bei dem Datenträger nicht bloß um eine von der Software zu unterscheidende Größe, der die eigenständige Bedeutung zu versagen ist.²³³ Software und Datenträger sind danach als einheitliche Sache anzusehen, die Software hat Anteil an der Körperlichkeit des Speichermediums.²³⁴ Dem folgt auch die Rechtsprechung des BGH, der sich in verschiedenen Urteilen für die Sachqualität von Software ausgesprochen hat.²³⁵ Eine weitere, vereinzelt vertretene Ansicht stellt zur Abgrenzung auf die Wirkung von Software auf die Umwelt ab. Danach hat ein jeder Softwarebefehl, parallel zu unstreitig körperlichen Gegenständen und sei es nur durch elektrische Ladungen innerhalb des Computers,

²²⁷ Schneidenbach, Haftung für Software, S. 46 f.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 33.

²²⁸ BGH, NJW 2007, 2394; BGH, NJW 1993, 2436; BGH, NJW 1988, 406; Hoeren, Softwareüberlassung, S. 30 ff.; Weitz, Software, S. 110; Krauß, Softwareverträge, S. 16; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 54 ff.; König, NJW 1993, 3124; Prütting, Sachenrecht, S. 1; Vieweg/Werner, Sachenrecht, S. 9 f.; Bartsch, CR 1989, 694; ders., CR 2010, 554; Walter, DB 1980, 1766 ff.; Lehmann, NJW 1992, 1721.

²²⁹ BGH, NJW 2007, 2394 f.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 55. Krauß, Softwareverträge, S. 16 f.

²³⁰ Bydlinski, AcP 1998, 284 und 296; Marly, Softwareverträge, Rdn. 723.

²³¹ Marly, Softwareverträge, Rdn. 724.

²³² Psczolla, Onlinespielrecht, S. 55.

²³³ König, NJW 1989, 2604 ff.; ders., NJW 1990, 1584 ff.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 55; a.A. Müller-Hengstenberg, NJW 1994, 3131.

²³⁴ Hoeren, Softwareüberlassung, S. 32; Maume, MMR 2007, 620 ff.; Marly, BB 1991, 432.

²³⁵ BGH, NJW 2007, 2394; BGHZ 143, 307; BGHZ 109, 97; BGH, NJW 1988, 406.

Einfluss auf sein direktes Umfeld (Wirkungstheorie).²³⁶ Eine solche Außenwirkung fände sich aber generell nur bei körperlichen Gegenständen und nicht bei rein immateriellen Gütern wie etwa Ideen.²³⁷ Da die einzelnen Vorgänge innerhalb und außerhalb der Software aber kaum voneinander abgrenzbar sind, wird dafür plädiert, von vornherein von der Sachqualität von Software auszugehen.²³⁸

c) Stellungnahme

Gegen die Sacheigenschaft von verkörperter Software spricht, dass die aufgeführte Wirkungstheorie für sich genommen unbrauchbar ist. Eine derartig weite und rein auf die Außenwirkung abstellende Ansicht ist als Argument und Abgrenzungskriterium nicht tauglich, da der vertretene Ansatz vollkommen verkennt, dass materielle Gegenstände kein Monopol auf Außenwirkung haben. Auch immaterielle Güter, wie etwa Ideen, können das direkte Umfeld beeinflussen und sei es durch aus ihnen resultierenden Handlungen des Urhebers.²³⁹ Darüber argumentieren einige Befürworter der Sachqualität von Software ergebnisorientiert. So verweist etwa *Marly* auf die Anwendbarkeit des Werkrechts, sollte man der verkörperten Software keine Sachqualität zubilligen.²⁴⁰ Gleichmaßen zweckmäßig argumentiert auch *König*, der lediglich eine unterschiedliche, rechtliche Behandlung von Datenträger und Software vermeiden möchte.²⁴¹

Unabhängig davon erscheint es jedoch – immer noch – unangemessen, dem Datenträger und seiner Beziehung zu der abgespeicherten Software gar keine Bedeutung zuzumessen.²⁴² Die zunehmende Verbreitung des körperlosen Datenverkehrs vermag, entgegen einiger Ansichten in der Literatur, hieran nichts zu ändern.²⁴³ Zwar verliert hier während des eigentlichen Datenübertragungsvorganges ein etwaiges Speichermedium seine Relevanz als Transportmittel, jedoch muss hier konsequent weitergedacht und gefragt werden, woher die Daten kommen und wohin sie trans-

²³⁶ Weitz, Software, S. 20.

²³⁷ Günther, CR 1993, 546.

²³⁸ Weitz, Software, S. 20.

²³⁹ Weitz, Software, S. 22.

²⁴⁰ Marly, BB 1991, 435.

²⁴¹ König, NJW 1989, 2604 ff.

²⁴² So auch Malzer, Softwarevertrag, S. 366; Hoeren, Softwareüberlassung, S. 32 ff.; ders. GRUR 1988; 342; Krauß, Softwareverträge, S. 16 ff.; a. A. dagegen Schneidenbach, Haftung für Software, S. 45 ff.

²⁴³ Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 36.

portiert werden. Ohne ein bereitgestelltes Trägermedium können Daten, auch via Datenübertragung über das Internet, weder archiviert noch empfangen werden.²⁴⁴ Das von Befürwortern, aber auch Gegnern der Sachqualität von Software jeweils zu den eigenen Zwecken instrumentalisierte „Bücher-Argument“²⁴⁵, überzeugt ebenfalls nicht. Beide Ansichten verkennen schlicht, dass Bücher und Datenträger bzw. die darauf befindliche Software, kaum gemeinsame Charakteristika aufweisen und ihrem Wesen nach letztlich verschieden sind. Dies zeigt sich vor allem, wenn man auf die Inhalte und deren Nutzbarkeit abstellt. Das Buch dient primär der Archivierung, der Weitergabe und damit letztlich dem Fortbestand einer geistigen Leistung eines Autors. Der Inhalt eines Buches ist jedoch, um seine Wirkung zu entfalten, nicht unbedingt auf eine Verkörperung angewiesen.²⁴⁶ Es wäre z. B. ebenso denkbar, Goethes Werther auswendig zu lernen und anderen vorzutragen.²⁴⁷ Die Qualität des Werkes würde nicht darunter leiden. Bei Software ist der Fall dagegen anders gelagert. Der abstrakte Quellcode eines Programms kann dem vorgebildeten Leser zwar Aufschluss über Intention und Absicht des Programmierers liefern, seine Wirkung aber nicht entfalten.²⁴⁸ Er ist, von dem rein geistig erfassbaren Gehalt abgesehen, vollkommen nutzlos. Notwendig ist stets eine Verkörperung auf einem Datenträger.²⁴⁹ Erst dadurch kann der Quellcode seine nutzbare Qualität entfalten und gegebenenfalls eigenständig operieren. Letztendlich sprechen daher die besseren Argumente für die Sachqualität verkörperter Software. Soweit Computerprogramme auf einem Datenträger gespeichert werden, sind sie deshalb als Sachen gemäß § 90 BGB anzusehen.²⁵⁰

d) Ergebnis

Sofern eine Software auf einem verkörperten Datenträger abgespeichert wird, teilt die Software dessen Sacheigenschaft, da sie von dem Datenträger abhängig ist. Für die technisch-verbundene Untersuchung folgt daraus, dass auch den für die Anzeige

²⁴⁴ Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 36; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 52; a. A. Schneidenbach, Haftung für Software S. 45 ff.

²⁴⁵ Redeker, NJW 1992, 1739.

²⁴⁶ Reh binder, Urheberrecht, S. 30.

²⁴⁷ Ähnlich Bartsch, CR 2010, 554, der jedoch zwischen Romanen und Gedichten differenziert.

²⁴⁸ Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 36 f.; Bartsch, CR 2010, 554.

²⁴⁹ BGH, NJW 2007, 2394; Bartsch, CR 2010, 554.

²⁵⁰ BGH, NJW 2007, 2394; BGH, NJW 1993, 2436; BGH, NJW 1988, 406; Sedlmeier/Kolk, MMR 2002, 77; Weitz, Software, S. 110; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 54 ff.; König, NJW 1993, 3124; Prütting, Sachenrecht, S. 1; Vieweg/Werner, Sachenrecht, S. 9 f.; Bartsch, CR 1989, 694; Lehmann, NJW 1992, 1721; Hoeren, Softwareüberlassung, S. 30 ff.; Krauß, Softwareverträge, S. 16; Walter, DB 1980, 1766 ff.; Günther, Roboter und rechtliche Verantwortung, S. 94.

und Gestaltung von virtuellen Gütern verantwortlichen Programmdateien über die Gesamtsoftware die Sachqualität zugesprochen werden kann, so lange sie in der Datenmenge des Datenträgers eingebettet bleiben und mit dem übrigen Programmcode eine Art „Gesamtsoftware“ bilden.

2. Sacheigenschaft virtueller Güter

Bejaht man die Sachqualität von Software, ist die erste Voraussetzung der technisch-verbundenen Untersuchung erfüllt. Mit der verkörperten Software existiert ein, zumindest auf den ersten Blick, tauglicher Bezugsgegenstand. In einem zweiten Schritt kann nun überprüft werden, ob virtuellen Gütern als Teile einer Software gleichermaßen die Sachqualität zugesprochen werden kann.

Die Diskussion über eine vom Trägermedium abgeleitete Sacheigenschaft virtueller Güter ist in den vergangenen Jahren jedoch zunehmend in den Hintergrund getreten. Dieser Umstand lässt sich auf die Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs zum Handel mit gebrauchten Softwarelizenzen zurückführen. Der EuGH hatte im Sommer 2012 auf einen Vorlagebeschluss des BGH²⁵¹ hin zu entscheiden, ob und unter welchen Voraussetzungen sich das urheberrechtliche Verbreitungsrecht an der Kopie eines Computerprogramms erschöpft, wenn das Programm mit der Zustimmung des Rechteinhabers aus dem Internet heruntergeladen wird.²⁵² Der EuGH bejahte infolge dessen die Anwendung des urheberrechtlichen Erschöpfungsgrundsatzes auch für die Fälle, in denen eine Programmkopie ausschließlich über das Internet bezogen wird.²⁵³ Die dauerhafte Übertragung von Nutzungsrechten an einem Computerprogramm sei zudem nicht als Lizenzvertrag, sondern als reiner Kaufvertrag einzuordnen.²⁵⁴ Es mache keinen Unterschied, ob das Programm auf einem Datenträger veräußert oder online über das Internet bezogen wird.²⁵⁵ Dieses ergebe sich aus Art. 4 II der einschlägigen Richtlinie 2009/24/EG²⁵⁶, wonach sich das Verbreitungsrecht des Rechteinhabers "mit dem Erstverkauf einer Programmkopie in

²⁵¹ BGH, Vorlagebeschluss, v. 03.02.2011, Az. I ZR 129/08.

²⁵² EuGH, GRUR 2012, 904; Roth, ZUM 2015, 981; Dietrich, NJ 2012, 282; Ulmer/Hoppen, ITRB 2012, 232; Hoeren/Völkel, Big Data und Recht, S. 14.

²⁵³ EuGH, GRUR 2012, 904 (906); Kubach, Startschuss für den digitalen Trödelmarkt, S. 364; Wandtke/Ohst/Jani, Kap. 1 § 13 Rdn. 123.

²⁵⁴ EuGH, GRUR 2012, 904 (906); Hoeren/Försterling, MMR 2012, 643; Ulmer/Hoppen, ITRB 2012, 232.

²⁵⁵ EuGH, GRUR 2012, 904 (905); Ulmer/Hoppen, ITRB 2012, 232; Kubach, Startschuss für den digitalen Trödelmarkt, S. 364.

²⁵⁶ Richtlinie 2009/24/EG des Europäischen Parlamentes und des Rates v. 23.04.2009 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen, Abl. EG Nr. L 111, S. 16.

der Gemeinschaft durch den Rechtsinhaber oder mit seiner Zustimmung erschöpft".²⁵⁷ Ein Verkauf im Sinne der Richtlinie setzt nach Ansicht des EuGH voraus, dass sich die Parteien darüber einig sind, dass die Eigentumsrechte an einem körperlichen oder unkörperlichen Gegenstand gegen Zahlung eines Entgeltes auf eine andere Person abgetreten werden sollen.²⁵⁸ Auch bei der Online-Erschöpfung sei deswegen auf die Übertragung von Eigentum abzustellen, so dass es für den Verkauf letztlich keinen Unterschied mache, in welcher Form ein Computerprogramm veräußert wird.²⁵⁹

Vor dem Hintergrund der EuGH-Rechtsprechung ist demnach durchaus fragwürdig, ob der Versuch einer sachenrechtlichen Einordnung virtueller Güter nicht längst überholt ist. Diesbezüglich ist jedoch zu beachten, dass der EuGH virtuelle Güter nicht ausdrücklich als Sachen einordnet. Sofern der EuGH annimmt, dass Eigentumsrechte an unkörperlichen Gegenständen abgetreten werden können,²⁶⁰ geht es dem Gericht nicht um eine sachenrechtliche Einordnung. Der EuGH hat kein neues Sachenrecht begründet, zumal es ihm hierfür auch an der erforderlichen Kompetenz fehlt.²⁶¹ Das Gericht hat im Rahmen einer wirtschaftlichen Gesamtabwägung eine Auslegung des Begriffes "Erstverkauf" vorgenommen und damit einen wirtschaftlichen Eigentumsbegriff für digitale Inhalte geprägt, der eine darüber hinausgehende sachenrechtliche Einordnung nach deutschem Recht nicht ausschließt.²⁶² Die Frage nach der Sacheigenschaft virtueller Güter ist deswegen nicht vollkommen belanglos, weswegen die nachfolgenden Ausführungen darauf eingehen werden.

Auf den ersten Blick erscheint es naheliegend, den Teil einer Sache ebenfalls als Sache zu klassifizieren. Sachen müssen als körperliche Gegenstände zugleich aber auch sinnlich wahrnehmbar²⁶³ und beherrschbar sein.²⁶⁴ Die Beherrschbarkeit einer Sache ist nur im Falle der möglichen Abgrenzung im Raum zu bejahen.²⁶⁵ Während ein physischer Datenträger diese Voraussetzungen zweifelsfrei erfüllt, müssen diese

²⁵⁷ EuGH, GRUR 2012, 904 (906).

²⁵⁸ EuGH, GRUR 2012, 904 (905).

²⁵⁹ Kubach, Startschuss für den digitalen Trödelmarkt, S. 364; Hoeren/Försterling, MMR 2012, 643.

²⁶⁰ EuGH, GRUR 2012, 904 (905).

²⁶¹ Druschel/Oehmichen, CR 2015, 175 mit Verweis auf Art. 5 II EUV.

²⁶² Druschel/Oehmichen, CR 2015, 175.

²⁶³ Soergel/Marly, § 90 BGB, Rdn. 1; MüKo/Stresemann, § 90 BGB, Rdn. 1; Jauernig/Mansel, Vor § 90 BGB, Rdn. 4.

²⁶⁴ Vieweg/Werner, Sachenrecht, S. 9; Prütting/Völzmann-Stickelbrock, § 90 BGB, Rdn. 2; Erman/Schmidt, Vor § 90 BGB, Rdn. 10; MüKo/Stresemann, § 90 BGB, Rdn. 1; Meyer, Nutzung von Software, S. 133.

²⁶⁵ Palandt/Ellenberger, § 90 BGB, Rdn. 1; Erman/Schmidt, Vor § 90 BGB, Rdn. 10; Bamberger/Roth/Fritsche, § 90 BGB, Rdn. 5; MüKo/Stresemann, § 90 BGB, Rdn. 8; Vieweg/Werner, Sachenrecht, S. 9; Meyer, Nutzung von Software, S. 132.

Voraussetzungen auch auf die Daten virtueller Güter gleichermaßen zutreffen, um die Sacheigenschaft bejahen zu können.

a) Sinnliche Wahrnehmung

Virtuelle Güter werden von vornherein so konzipiert, dass sie in ihren digitalen Umgebungen über den Bildschirm sinnlich wahrnehmbar werden. Dies allein reicht für die Bejahung einer sinnlichen Wahrnehmung aber noch nicht aus. Das maßgebliche Korrektiv für die sinnliche Wahrnehmung eines körperlichen Gegenstandes ist nach der herrschenden Meinung die allgemeine Verkehrsauffassung.²⁶⁶ Auch physikalische bzw. naturwissenschaftliche Erwägungen spielen bei der Beurteilung keine Rolle.²⁶⁷ Dass für die Bewertung der Wahrnehmung auf die Verkehrsauffassung abzustellen ist, rührt daher, dass das Eigentum als absolutes Recht von jedermann zu achten und zu respektieren ist.²⁶⁸ Deshalb sind auch die zumeist höchst abstrakten Betrachtungsweisen der Naturwissenschaften als Maßstab häufig ungeeignet, da sie für den Laien nur schwer nachvollzogen werden können und den Einsatz technischer Hilfsmittel voraussetzen.

Zunächst könnte also direkt auf die auf dem Datenträger befindlichen Datenpakete abgestellt werden.²⁶⁹ Teile der Literatur verweisen hier bereits auf die Parallelen von Daten und Elektrizität.²⁷⁰ Elektrischer Strom gilt heute trotz der physikalisch nachweisbaren Sachqualität nicht als Sache im Sinne des § 90 BGB.²⁷¹ In seiner energetischen Urform ist er durch den Menschen nicht wahrnehmbar, sondern allenfalls mit Hilfe technischer Hilfsmittel messbar.²⁷² Zu unterscheiden ist dabei zwischen der Elektrizität als solche und dem aus ihrer Nutzung und Umwandlung resultierenden Ergebnis, etwa dem Licht einer Glühbirne.²⁷³ Nicht anderes könne deswegen für virtuelle Güter gelten. Der Maßstab ihrer Wahrnehmbarkeit sei danach nicht das Endprodukt des Umwandlungsprozesses, z. B. die Darstellung eines Schwertes auf dem Bildschirm, sondern vielmehr das dem virtuellen Gut zu Grunde liegende Da-

²⁶⁶ Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 45; Bydlinski, AcP 1998, 302; Palandt/Ellenberger, § 90 BGB, Rdn. 1; Soergel/Marly, § 90 BGB, Rdn. 2; Erman/Schmidt, § 90 BGB, Rdn. 4.

²⁶⁷ Soergel/Marly, § 90 BGB, Rdn. 1; Erman/Schmidt, § 90 BGB, Rdn. 1; Bamberger/Roth/Fritsche, § 90 BGB, Rdn. 7.

²⁶⁸ Prütting/Lemke, § 903 BGB, Rdn. 2; Soergel/Baur, § 903 BGB, Rdn. 5 ff.

²⁶⁹ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 72 f.

²⁷⁰ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 71 ff.

²⁷¹ Erman/Schmidt, § 90 BGB, Rdn. 2; Bamberger/Roth/Fritsche, § 90 BGB, Rdn. 6; Palandt/Ellenberger, § 90 BGB, Rdn. 2; Soergel/Marly, § 90 BGB, Rdn. 2.

²⁷² OLG Hamm, Urt. v. 12.09.2003, Az. 29 U 14/03; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 73.

²⁷³ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 74.

tenpaket.²⁷⁴ Da man dieses Datenpaket nicht wahrnehmen könne, seien auch virtuelle Güter nicht wahrnehmbar.

Eine solche Ansicht verkennt aber, dass Elektrizität und virtuelle Güter schon ihrem Wesen nach, auch für die maßgebliche Verkehrsauffassung, nicht miteinander vergleichbar sind. Die Allgemeinheit sieht im Strom und einer durch Stromfluss zum Leuchten gebrachte Glühbirne zwei verschiedene Dinge. Die Elektrizität ist in diesem speziellen Fall das Mittel zum Zweck, um Licht hervorzurufen. Ihr Einsatz ist jedoch nicht auf die Glühbirne beschränkt. Die Datenpakete digitaler Güter dagegen beinhalten von vornherein nur die zur Darstellung eines bestimmten Gegenstandes notwendigen Anlagen.²⁷⁵ Eine anderweitige Verwendungsmöglichkeit existiert generell nicht. Auch ist anerkannt, dass durchaus externe technische Hilfsmittel zur Wahrnehmung einer Sache herangezogen werden bzw. diese erst ermöglichen können, etwa bei abgefülltem Wasser.²⁷⁶ Wenn fließendes Wasser aber erst durch das Abfüllen in eine leere Flasche Sachqualität erlangt, warum sollte dann für Dateien, die auf einen leeren Datenträger gespeichert werden, etwas anderes gelten? In beiden Fällen ergibt sich die sinnliche Wahrnehmung aus dem Bezug zu einem körperlichen Trägermedium. Insofern zeigen sich hier wiederum Parallelen zu der aufgezeigten Diskussion über die Sachqualität von Software: Sieht man virtuelle Güter als Teile einer ihnen übergeordneten Bezugsgröße, nämlich der Software, und bejaht man deren sinnliche Wahrnehmbarkeit aufgrund der Speicherung auf einem körperlichen Datenträger, dann kann für einzelne Datenpakete nichts anderes gelten.²⁷⁷ Die Daten virtueller Güter sind deshalb als Teile einer verkörperten Software über das Speichermedium sinnlich wahrnehmbar.

b) Abgrenzung im Raum

Mit der Wahrnehmung virtueller Güter ist allerdings noch nichts über die gleichermaßen notwendige Abgrenzung im Raum gesagt. Um beim oben genannten Wasserbeispiel zu bleiben: Auch fließendes Wasser kann sinnlich wahrgenommen werden, ist aber ohne den Einsatz externer Hilfsmittel nicht abgrenzbar und deswegen auch nicht beherrschbar. Fraglich ist nun, ob nicht auch hier für virtuelle Güter auf vergleichbare Hilfsmittel zurückgegriffen werden darf. Der derzeitige Stand der

²⁷⁴ Nänni, Jusletter 2008, 5; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 74.

²⁷⁵ Kapitel 2.

²⁷⁶ Palandt/ Ellenberger, Vor § 90 BGB, Rdn. 8; Prütting/Völzmann-Stickelbrock, § 90 BGB, Rdn. 2; Soergel/Marly, Vor § 90 BGB, Rdn. 3.

²⁷⁷ Schneider, Virtuelle Werte, S. 107.

Technik würde es durchaus ermöglichen, mit Hilfe externer Computerprogramme eine Software auszulesen und einzelne Datei-Partitionen vom Rest abzugrenzen. Die beschriebenen, magnetisierten Teile eines Datenträgers können identifiziert und im Rahmen einer mittelbaren Untergliederung räumlich isoliert werden.²⁷⁸ Eine derartig aufwendige und komplizierte Lösung spricht allerdings gegen eine entsprechende Verkehrsauffassung. Diese lässt regelmäßig nur sehr einfache und alltägliche Hilfsmittel zur Abgrenzung zu, z. B. ein handelsübliches Vergrößerungsglas.²⁷⁹ Ferner weist die auf dem Rechner des Nutzers abgespeicherte Client-Software einen sehr fragmentarischen Charakter auf. Erst durch die Kommunikation mit der Server-Einheit und dem daraus resultierenden Austausch von Informationen und der Zuordnung von Datenpaketen ist der virtuelle Gegenstand für den Anwender nutzbar, abgrenzbar und damit beherrschbar.²⁸⁰ Ohne die Verbindung zum Bezugs-Server enthalten die Informationen des Clients nicht mehr als die rudimentären Anlagen für ein bestimmtes virtuelles Gut.²⁸¹ Teilweise werden die relevanten Daten zudem in mehrere Pakete aufgegliedert und an unterschiedlichen Stellen des Programmcodes implementiert.²⁸² Eine Verkehrsauffassung, die unter solchen Umständen die Sacheigenschaft virtueller Güter bejaht, ist nicht gegeben.²⁸³ Demnach ist die Abgrenzbarkeit der für virtuelle Güter verantwortlichen Daten im Rahmen von Server-Client-Architekturen zu verneinen.²⁸⁴

c) Ergebnis

Nach der hier verfolgten Ansicht weist eine verkörperte Software, im Einklang mit der herrschenden Meinung in Literatur und Rechtsprechung, grundsätzlich Sachqualität auf. Virtuelle Güter sind über ihre Software sinnlich wahrnehmbar, soweit diese Software ihrerseits auf einem körperlichen Gegenstand archiviert ist. Dennoch können virtuelle Güter nicht eigenständig im Raum abgegrenzt werden. Die hierfür in Betracht kommenden, technischen Methoden erfüllen nicht die Voraussetzungen, die durch die Verkehrsauffassung gefordert werden. Virtuelle Güter sind demnach keine körperlichen Gegenstände im Sinne des § 90 BGB und somit auch

²⁷⁸ Meier/Wehlau, NJW 1998, 1588; Schneider, Virtuelle Werte, S. 107.

²⁷⁹ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 75.

²⁸⁰ Kapitel 2 A II.

²⁸¹ Kapitel 2 A II 1.

²⁸² Schneider, Virtuelle Werte, S. 108.

²⁸³ A. A. wohl Willems, der bezüglich der Abgrenzbarkeit lediglich auf die durch Technik erzeugte Bildschirmdarstellung abstellt und deswegen die Sacheigenschaft virtueller Güter bejaht: Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 46.

²⁸⁴ Dein, Repräsentation in Onlinewelten, S. 47; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 56.

keine Sachen.²⁸⁵ Aus diesem Grund erfüllen virtuelle Güter auch nicht die Anforderungen, die das Gesetz mit dem Eigentum oder den Besitz verbindet, denn auch der Besitz wird als absolutes Recht nur durch die Herrschaft über eine Sache im Sinne des § 90 BGB vermittelt. Stellt man demnach lediglich auf den Datenträger und dessen Beziehung zu einem virtuellen Gut ab, kann ein Sachenrecht an einem virtuellen Gut nicht begründet werden. Folglich kann hieraus auch keine absolute Rechtsposition abgeleitet werden.

III. Isolierte Betrachtung

Da sich die Rechtsnatur virtueller Güter nicht von ihren technischen Abhängigkeiten ableiten lässt,²⁸⁶ stellt die isolierte Betrachtung virtueller Güter den nächstmöglichen Ansatz im Rahmen dieser Untersuchung. Den Ausgangspunkt für die isolierte Betrachtung bietet dabei der Gegenstandsbegriff des BGB.²⁸⁷

1. Rechtsobjekte

Unabhängig von ihrer sonstigen rechtlichen Einordnung stellen virtuelle Güter nach der vorherrschenden Auffassung Rechtsgegenstände dar, über die Rechtsmacht ausgeübt werden kann.²⁸⁸

Der Grund für diese Annahme ist zunächst die Erkenntnis, dass der Begriff des Rechtsgegenstandes durch das BGB zwar nicht selber bestimmt wird,²⁸⁹ das BGB jedoch an verschiedenen Stellen auf den Gegenstandsbegriff Bezug nimmt. Ein Beispiel hierfür findet sich im Wortlaut des § 90 BGB, wonach nur Sachen körperliche Gegenstände darstellen. Durch den ausdrücklichen Hinweis des § 90 BGB auf die vorausgesetzte Verkörperung des Gegenstandes lässt sich im Umkehrschluss vermuten, dass dem Bürgerlichen Recht, sofern es den körperlichen Gegenstand namentlich aufzeigt, auch der unkörperliche Gegenstand nicht fremd sein kann.²⁹⁰ Tat-

²⁸⁵ Dein, Repräsentation in Onlinewelten, S.48; Lober/Weber, MMR 2005, 653; Völzmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt, S. 327; Lutzi, NJW 2012, 2071; Prütting/Völzmann-Stickelbrock, § 90 BGB, Rdn. 3; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 55 f.; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 44.

²⁸⁶ A. A. Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 43.

²⁸⁷ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 56 f.

²⁸⁸ Lutzi, NJW 2012, 2071; Krasemann, MMR 2006, 352; Habel, MMR 2008, 74; Lober/Weber, MMR 2005, 654 f.; Rippert/Weimar, ZUM 2007, 275; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 59; Koch, JurPC Web-Dok. 57/2006, Abs. 21 ff.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 96; letztlich wohl auch Preuß, Rechtlich geschützte Interessen, S. 54 ff.

²⁸⁹ Heidel/Hüßtege/Ring, Vor § 90 BGB, Rdn. 2; Soergel/Marly, Vor § 90 BGB, Rdn. 1.

²⁹⁰ Haedicke, Rechtskauf und Rechtsmängelhaftung, S. 55.

sächlich verweist das Gesetz an verschiedenen Stellen auf Gegenstände, die ihrerseits in Relation entweder zu dinglichen Verfügungen (so z. B. in den §§ 135, 161, 185, 747, 816 und 2040 BGB) oder zu schuldrechtlichen Verpflichtungen (etwa §§ 256, 260, 273, 285, 292, 453, 581 und 2374 BGB) stehen.²⁹¹ Daraus folgt, dass auch unkörperliche Güter vom Gegenstandsbegriff des BGB erfasst werden können.

Problematisch ist jedoch, dass die uneinheitliche Verwendung des Gegenstandsbegriffes durch das BGB letztlich nicht darüber aufklärt, welche Voraussetzungen ein Rechtsgegenstand erfüllen muss. Innerhalb der Rechtswissenschaften wurden deshalb in der Vergangenheit verschiedene Ansätze entwickelt, um sich der Lösung dieser Herausforderung zu nähern. Eine Ansicht versucht sich dabei, den Inhalt der Rechtsgegenstände abstrakt-formal zu erschließen. Danach ist ein Rechtsgegenstand ein durch menschliche Handlungen beeinflusster, inhaltlicher Bezugspunkt von objektiven Rechtssätzen.²⁹² Dem liegt der Gedanke zugrunde, dass Erlaubnis- und Verbotssätze sowie die sonstigen (verbindlichen) sozialen Maßstäbe einen direkten Einfluss auf das rechtlich relevante Verhalten von Rechtssubjekten entfalten. Die daraus resultierenden Handlungsweisen der Rechtssubjekte suchen sich danach ihrerseits einen Bezugsgegenstand, auf den sie sich in causa und consequentia erstrecken.²⁹³ Ein Rechtsgegenstand im Sinne des Gesetzes sei demnach stets ein Bezugsgegenstand rechtlich relevanten Verhaltens, der durch die Willensherrschaft des Menschen beeinflusst wird.²⁹⁴

Daneben wird auch der materielle Vermögenswert überwiegend als essentielles Merkmal eines Rechtsgegenstandes aufgefasst.²⁹⁵ Trotz der Vielzahl an unterschiedlichen Bestimmungsansätzen in der Literatur wird heute, außerhalb der akademischen Debatte, eine Differenzierung der unterschiedlichen Auffassungen zum Gegenstandsbegriff kaum noch vorgenommen. Sowohl in der Literatur als auch in der Rechtsprechung werden die genannten Aspekte nicht alternativ, sondern vielmehr kumulativ angewandt.²⁹⁶ Vorherrschend ist die Auffassung unter den Begriff der Rechtsgegenstände alle vermögenswerten und individualisierbaren und nicht notwendig materiellen Objekte der natürlichen Welt zu fassen, die der rechtlichen Einflussnahme durch Rechtssubjekte grundsätzlich zugänglich sind.²⁹⁷

²⁹¹ Soergel/Marly, Vor § 90 BGB, Rdn. 1 f.

²⁹² Staudinger/Jickeli/Stieper, Vorm. zu §§ 90-103, Rdn. 5; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 90.

²⁹³ Staudinger/Jickeli/Stieper, Vorbemerkung zu §§ 90-103 BGB, Rdn. 5.

²⁹⁴ Wolf/Neuner, BGB AT, § 24, Rdn. 1 ff.

²⁹⁵ Wieacker, AcP 1943, 65.

²⁹⁶ Staudinger/Jickeli/Stieper, Vorbemerkung zu §§ 90-103, Rdn. 4.

²⁹⁷ Heidel/Hüßtege/Ring, § 90 BGB, Rdn. 2; Soergel/Marly, vor § 90 BGB, Rdn. 2; Wieacker, AcP 1943, 65 f.; Brox/Walker, BGB-AT, § 35 Rdn. 775 ff.

Virtuelle Güter erfüllen diese Voraussetzungen. Wie bereits aufgezeigt wurde, weisen die meisten virtuellen Güter einen Vermögenswert auf, der sehr stark durch die subjektiven Interessen des Nutzers beeinflusst wird, dessen Motive wiederum ihren Ursprung in der Bedürfnisbefriedigung finden.²⁹⁸ Dem steht nicht entgegen, dass sich der spezifische Nutzwert der Bezugsgüter ausschließlich auf einen virtuellen Raum beschränkt. Die Praxis zeigt vielmehr, dass sich der Handel mit wertvollen, oder seltenen Waren generell zumeist innerhalb eines beschränkten Kreises von Interessenten bewegt.²⁹⁹ Virtuelle Güter stellen deswegen keine Besonderheit dar. Fraglich ist allerdings, ob man den Vermögenswert bei allen virtuellen Gütern bejahen kann. Gegen eine ausdifferenzierende Bejahung eines Vermögenswertes könnte nämlich eine Besonderheit der virtuellen Güter sprechen: Anders als Gegenstände der materiellen Welt, unterliegen bestimmte virtuelle (Massen-) Güter nämlich nicht den Grundsätzen der Knappheit, sondern könnten oftmals von den Nutzern (oder Betreibern) in beliebiger Menge und ohne jedwede Voraussetzungen jederzeit hergestellt werden.³⁰⁰ Ein Beispiel hierfür sind Gebrauchsgüter, wie z. B. Wasser oder Brot, die der Avatar verzehren kann, um seine Attribute zu regenerieren. Auch diese virtuellen „Massenwaren“ werden von der hier verfolgten Definition virtueller Güter³⁰¹ erfasst und können veräußert und erworben werden. Für diese Art von virtuellen Gütern existiert aber, in Ermangelung des Interesses der Nutzer, zumeist keine Nachfrage und deswegen auch kein ernst zu nehmender Markt. Für die Einordnung als Rechtsobjekte ist es jedoch nicht notwendig, zwischen denjenigen virtuellen Gütern, die einen Vermögenswert aufweisen und denjenigen virtuellen Gütern, die quasi wertlos sind, zu unterscheiden. Der Gegenstandsbegriff des Bürgerlichen Rechts verlangt nicht, dass ein Vermögenswert ununterbrochen und bestimmbar präsent sein muss. Eine potentielle, wirtschaftliche Verkehrsfähigkeit reicht hier aus. Darüber hinaus wird man den Vermögenswert von virtuellen Massengütern im Einzelfall auch aus der Kostenpflicht des Zugangs ableiten können. Virtuelle Güter weisen demnach einen Vermögenswert auf.³⁰²

Sie können zudem auch ohne Weiteres individualisiert werden. Dies ergibt sich aus der durch die externe Peripherie ermöglichten visuellen Wahrnehmung und den dar-

²⁹⁸ Kapitel 2 C II.; ebenso Lutzi, NJW 2012, 2070.

²⁹⁹ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 94.

³⁰⁰ Haberstumpf, NJOZ 2015, 793.

³⁰¹ Kapitel 2 D.

³⁰² Psczolla, Onlinespielrecht, S. 59; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 36; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 46.

aus resultierenden Abgrenzungsmöglichkeiten sowohl von dem anderweitigen Bildschirmgeschehen als auch von der materiellen Welt.³⁰³

Zuletzt haben die bisher gewonnenen Ergebnisse verdeutlicht, dass virtuelle Güter mehr sind als immaterielle Gedanken, die sich ausschließlich auf den geistigen, nicht fassbaren Wirkungskreis erstrecken. Virtuelle Güter weisen durchaus reale Aspekte auf, die sie von rein imaginären Vorgängen abgrenzen und sie gleichzeitig auch als Objekte der natürlichen Welt prägen.³⁰⁴

2. Eigentum

Auf die Frage nach einem möglichen Sacheigentum an virtuellen Gütern wurde bereits im Rahmen der technisch-verbundenen Betrachtung eingegangen. Dort musste die Bejahung der Sacheigenschaft an der Tatsache scheitern, dass sich virtuelle Güter nicht innerhalb des Raumes abgrenzen lassen.³⁰⁵ Folgerichtig kann auch die isolierte Betrachtung zu keinem anderen Ergebnis kommen. Die Überprüfung des für die Verkehrsauffassung wesentlichen Abgrenzungsfaktors scheidet bereits an dem Nichtvorhandensein eines geeigneten Bezugspunktes. Im Rahmen der technischen Untersuchung konnte zumindest an die Sachqualität der verkörperten Software angeknüpft werden. Da die verkörperte Software für die isolierte Betrachtung der Rechtsnatur virtueller Güter jedoch gerade keine Bedeutung hat, verbleibt für die Untersuchung lediglich das virtuelle Gut in seiner Endform, der auch eine wohlwollend ausgelegte Verkehrsauffassung keine Sachqualität zusprechen kann, da keinerlei Abgrenzung im Raum möglich ist.³⁰⁶

3. Analoges Eigentum

Da ein über die Sacheigenschaft vermitteltes Eigentum an virtuellen Gütern ausscheidet, ist fraglich, ob nicht stattdessen auf die analoge Anwendung des § 90 BGB abgestellt werden kann.³⁰⁷ Wie bei jeder Analogie sind hierbei jedoch zunächst die besonderen Analogievoraussetzungen zu berücksichtigen. Neben einer

³⁰³ Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 561; Geis/Geis, CR 2007, 721; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 275.

³⁰⁴ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 97 f.

³⁰⁵ Kapitel 4 II.

³⁰⁶ So auch Leible/Lehmann/Spindler S. 271 f.; Geis/Geis, CR 2007, 722 f.; Lober/Weber, MMR 2005, 655; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 274; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 60; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 36 f.; Nänni, Jusletter 2008, 3; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen, S. 54.

³⁰⁷ Die Diskussion hierzu wurde (wohl) erstmalig von Völzmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt, S. 337; Lober/Weber, MMR 2005, 656; sowie Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 435 begründet.

vergleichbaren Interessenlage muss insbesondere eine planwidrige, vom Gesetzgeber nicht insistierte Regelungslücke, existieren, die es durch die Analogie zu schließen gilt.³⁰⁸ Eine solche Regelungslücke wurde von der Literatur vor der großen Schuldrechtsreform im Jahre 2002 vereinzelt bejaht, da virtuelle Güter durch das Kaufrecht erfasst werden sollten. Durch den im Rahmen der Schuldrechtsreform geschaffenen § 453 BGB, hat sich ein solches Bedürfnis jedoch nachträglich erledigt.³⁰⁹ Gemäß § 453 I BGB sind die Regelungen des Kaufrechts auch auf Rechte und die sogenannten sonstigen Gegenstände anzuwenden. Zu den sonstigen Gegenständen gehören insbesondere immaterielle Güter als nicht körperliche Vermögensgegenstände.³¹⁰ Der Gesetzgeber hat hierbei klargestellt, dass auf Software und deren Teile vornehmlich § 453 BGB angewendet werden soll.³¹¹ Es besteht demnach schon aus schuldrechtlicher Sicht kein Bedürfnis mehr, virtuelle Güter als „Quasi-Sachen“ einzustufen, weswegen eine Analogie zu § 90 BGB ausscheidet.³¹²

4. Besitz

Fraglich ist, ob an einem virtuellen Gegenstand ein Besitzrecht im Sinne des § 854 entstehen kann. Unter Besitz versteht man die von einem Besitzwillen getragene tatsächliche, aber nicht unbedingt rechtliche Herrschaftsmacht über eine Sache.³¹³ Der Besitz gehört dabei, parallel zum Eigentum, zu den absoluten, d. h. gegenüber jedermann geltenden Rechten und wird durch die §§ 859 ff. BGB durch Selbsthilferechte des Besitzers in seinem Bestand geschützt.

Die Einordnung virtueller Güter unter die Besitzregelungen scheidet jedoch, in Hinblick auf § 90 BGB, an den Konzeptionen des Gesetzgebers. Gemäß § 854 BGB ist der Besitz nur an Sachen möglich.³¹⁴ Da virtuelle Güter, wie aufgezeigt wurde, keine Sachen sind, kommt die direkte Anwendung der §§ 854 ff. BGB auf sie deswegen nicht in Betracht.

³⁰⁸ Larenz, Methodenlehre, S. 258 ff.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 76.

³⁰⁹ Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 435.

³¹⁰ Leible/Lehmann/Peukert, S. 96; Erman/Grunewald, § 453 BGB, Rdn. 27; Prütting/Schmidt, § 453 BGB, Rdn. 15 f.; Palandt/Weidenkaff, § 453 BGB, Rdn. 9.

³¹¹ BT-Drucks. 15/6040 S. 242.

³¹² Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 76.

³¹³ MüKo/Joost, Vor § 854 BGB, Rdn. 2 f.; Hk-BGB/Schulte-Nölke, § 854 BGB, Rdn. 3; Prütting/Iders., § 854 BGB, Rdn. 1.

³¹⁴ Vieweg/Werner, Sachenrecht, S. 13; Erman/Lorenz, Vor § 854 BGB, Rdn. 2; Palandt/Bassenge, Überblick v. 854, Rdn. 3.

5. Analoger Besitz

Innerhalb des Schrifttums wird die analoge Anwendung der besitzrechtlichen Regelungen vor allem mit dem Verweis auf das nicht gegebene räumliche Näheverhältnis zwischen Nutzer und virtuellem Gut abgelehnt.³¹⁵ Vornehmlich wegen der im Vergleich zu realen Gütern bestehenden Wesensverschiedenheiten sei es dem Nutzer nicht möglich, in einer vergleichbaren Art und Weise Herrschaftsmacht über ein virtuelles Gut auszuüben.³¹⁶ Durch die räumliche Entfernung und der sich daraus ergebenden sehr beschränkten Einflussmöglichkeit des Nutzers, sei eine mit realen Gütern vergleichbare Beziehung nahezu unmöglich.³¹⁷ Zudem wird darauf hingewiesen, dass das Besitzverhältnis nicht für jedermann klar erkennbar sei, da es sich im Wesentlichen innerhalb digitaler Grenzen abspiele.³¹⁸ Die Betreiber virtueller Welten hätten zudem die Möglichkeit, den Zugriff des Nutzers auf ein beliebiges virtuelles Gut oder sogar den Spielzugang in seiner Gesamtheit zu verhindern, wogegen der Nutzer nichts machen könne.³¹⁹

Diese herrschende Auffassung wird dem spezifischen Verhältnis zwischen dem Nutzer und seinen virtuellen Gütern nicht gerecht. Der Besitz verlangt die Begründung und Ausübung einer Herrschaftsmacht, die sowohl in ihrem Bestand als auch in ihrer Dauer von einiger Intensität sein muss.³²⁰ Die nähere Ausgestaltung des zwischen Besitzer und Besitztümern bestehenden Herrschaftsverhältnisses kann jedoch durchaus von Fall zu Fall variieren und seine ganz eigene Prägung aufweisen.³²¹

Vor allem aus der Art der spezifischen Beschaffenheit und den Eigenschaften einer Sache können sich naturgemäß Unterschiede ergeben, die sich auf den Umfang der Besitzausübung auswirken, Anforderungen an den Besitzer stellen und ihn sogar in den Möglichkeiten seiner Herrschaftsausübung einschränken können. Das für die Besitzbegründung maßgebliche Herrschaftsverhältnis wird dabei aber nicht reflexartig reduziert oder gar vollständig verhindert. Ein Beispiel für diesen Umstand

³¹⁵ Duisberg/Picot/Oehler/von Ribbeck, S. 160; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 37 ff.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 69 f.; dagegen einen „Quasi – Besitz“ bejahend Lober/Weber, MMR 2005, 656.

³¹⁶ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 164 f.

³¹⁷ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 69.

³¹⁸ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 37 f.

³¹⁹ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 70.

³²⁰ Soergel/Stadler, § 854 BGB, Rdn. 4 ff.; Erman/Lorenz, § 854 BGB, Rdn. 3; Palandt/Bassenge, § 854 BGB, Rdn. 3; MüKo/Joost, § 854 BGB, Rdn. 5.

³²¹ Soergel/Stadler, § 854 BGB, Rdn. 4 f.; dazu auch MüKo/Joost, § 854 BGB, Rdn. 5 mit Verweis auf „eine auf den Tatsachen des Lebens beruhende Machtbeziehung einer Person zu einer Sache“.

bietet etwa der Besitz von abgefüllten³²² Chemikalien. Aufgrund ihrer besonderen Beschaffenheit und wesentypischer Faktoren diktieren sie hinsichtlich Lagerung, Umgang und Zugriffsmöglichkeiten typischerweise bestimmte Anforderungen an den Besitzer, an denen dieser sich bei der Ausübung seiner Herrschaftsmacht zu orientieren hat. Wird dies nicht berücksichtigt, werden sie unbrauchbar, nutzlos, gefährlich oder zu etwas gänzlich anderem. Hieran lässt sich aufzeigen, dass einem Gegenstand durchaus immanente Grenzen anhaften können, die sich dazu eignen, die Ausübung einer etwaigen Herrschaftsmacht inhaltlich zu beeinflussen und zu beschränken. Deswegen sollte das alleinige Bestehen von Wesensverschiedenheiten zwischen virtuellen und realen Gütern nicht automatisch dazu führen, dass die Ausübung vergleichbarer Herrschaftsmacht verneint wird. Wesensverschiedenheiten liegen vielmehr auch in der Natur von realen Gütern. Die räumliche Entfernung zwischen Nutzer und Gut steht der Ausübung von Herrschaftsmacht nicht zwingend entgegen. Ein tatsächlicher, körperlicher Kontakt ist für den Besitz nicht notwendig.³²³ Dem Nutzer bietet sich jederzeit die Möglichkeit, unter Verwendung einer Internetverbindung und der Client-Software auf seine virtuellen Güter zuzugreifen. Eine etwaig bestehende, räumliche Distanz zwischen dem wahrnehmbaren virtuellen Gut mitsamt dessen spezifischen Nutzwert und dem Verbraucher wird hierdurch vollständig überwunden. Auf eine bestimmte Verteilung der Zugriffs- bzw. Belegenheitsorte kommt es demnach nicht an. Das Herrschaftsverhältnis ergibt sich aus der vom Nutzerwillen getragenen, tatsächlichen Zugriffsmöglichkeit auf das virtuelle Gut. Hierfür spricht auch, dass die jeweils relevanten Daten einem bestimmten Account zugeordnet werden. Hierdurch wird die Nutzung eines bestimmten virtuellen Gegenstandes personalisiert und Dritte von einer Einwirkung ausgeschlossen. Wie in der realen Welt auch, kann der Nutzer den Gegenstand modifizieren, veräußern, an- und ablegen oder gar zerstören. Der bloße Umstand, dass der Betreiber die Möglichkeit hat, auf dieses Verhältnis einzuwirken, ist dabei unwesentlich.³²⁴ Würde die potentielle Möglichkeit einer Fremdeinwirkung für eine Negation des Herrschaftsverhältnisses bzw. dessen Begründung ausreichen, wäre auch der Besitz an einer realen Sache schlichtweg undenkbar.³²⁵ Deswegen ist anerkannt, dass die gesi-

³²² Werden Flüssigkeiten oder Gase in Behälter abgefüllt, gelten sie nach allgemeiner Ansicht als Sachen im Sinne des § 90 BGB, vgl. statt vieler MüKo/Stresemann, § 90 BGB, Rdn. 8 f.

³²³ MüKo/Joost, § 854 BGB, Rdn. 5 f.; Prütting/ders; § 854 BGB, Rdn. 7; Soergel/Stadler, § 854 BGB, Rdn. 5; Erman/Lorenz, § 854 BGB, Rdn. 3.

³²⁴ RG 151, 187; Erman/Lorenz, § 854 BGB, Rdn. 2.

³²⁵ Zum Besitzerwerb, wenn die Sache im Einwirkungsbereich des früheren Besitzers verbleibt: BGH, WM 1970, 1518 (1519 f.); OLG Düsseldorf, Urt. v. 12.04.1984, Az. 10 U 9/84; Staudinger/Bund, § 854 BGB, Rdn. 5.

cherte Möglichkeit, andere von der Einwirkung auszuschließen, keine Grundvoraussetzung sein kann.³²⁶ Die Beziehung zwischen Nutzer und virtuellem Gut ist darüber hinaus auch nach außen hin erkennbar. Spezielle Datenbanken, bei *World of Warcraft* das sogenannte *Arsenal*, erlauben es jedem beliebigen Dritten, sich jederzeit über die Ausrüstung eines bestimmten Avatars in Kenntnis zu setzen.³²⁷ Ferner steht es jedem interessierten Dritten frei, innerhalb der virtuellen Welt von den Habseligkeiten eines Dritten Kenntnis zu erlangen, indem er den fremden Avatar inspiziert. Lässt man die spezifischen Besonderheiten virtueller Güter demnach nicht vollständig außer Acht, zeichnet sich für die Beziehung zwischen Nutzer und Gut ein Bild, welches durchaus mit realen Besitzverhältnissen vergleichbar ist.³²⁸

Der Grund dafür, warum der herrschenden Auffassung zumindest in ihrem Ergebnis doch zuzustimmen ist, liegt in der vom Gesetz konzeptionell vorgegebenen Trennung zwischen körperlichen und unkörperlichen Gegenständen.³²⁹ Danach werden all jene Gegenstände, die sich der Sachdefinition des § 90 BGB verschließen, parallel zum Sachenrecht, vornehmlich vom Recht der unkörperlichen Gegenstände erfasst.³³⁰ Ob diese Vorschriften zur Erfassung virtueller Güter tatsächlich geeignet sind, ist eine andere Frage, der im Folgenden nachgegangen wird. Allerdings würde eine Analogie der gesetzgeberischen Konzeption zuwiderlaufen. Zumindest die hierfür notwendige Planwidrigkeit der Regelungslücke ist mithin nicht gegeben.

6. Ergebnis

Sofern man lediglich auf die bildliche Darstellung virtueller Güter abstellt, kommt eine Einordnung in das Sachenrecht nicht in Betracht. Aufgrund der nicht möglichen Abgrenzung im Raum entsprechen virtuelle Güter nicht dem Sachbegriff des BGB. Demnach kann an virtuellen Gütern weder Eigentum noch Besitz begründet werden. In Ermangelung einer planwidrigen Regelungslücke scheidet auch eine analoge Einordnung unter das Eigentum und den Besitz. Im Gegensatz zu den bisher in der Literatur vertretenen Auffassungen hat sich allerdings gezeigt, dass auch im Verhältnis zu virtuellen Gütern eine Art digital-vermitteltes Herrschaftsverhält-

³²⁶ OLG Köln, MDR 1998, 522 (523); Prütting/ders; § 854 BGB, Rdn. 7; MüKo/Joost, § 854 BGB, Rdn. 5.

³²⁷ Auch unterwegs, via Handy-App, im Internet: <http://eu.battle.net/wow/de/shop/mobile-armory/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

³²⁸ A. A.: Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 38; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 70; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 158 ff.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 242.

³²⁹ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 87 ff.

³³⁰ Pierson/Ahrens/Fischer/Pierson, S. 39 f.

nis denkbar ist. Insbesondere die räumlichen Entfernungen stehen einer, dem Besitzverhältnis sehr ähnlichen, Ausübung von Herrschaftsmacht nicht entgegen. Die Beziehung zwischen einem Nutzer und seinem virtuellen Gut weist zumindest Gemeinsamkeiten mit einem herkömmlichen Besitzverhältnis auf.

C. Immaterialgüterrechte an virtuellen Gütern

Virtuelle Güter können als Rechtsgegenstände des BGB nicht dem Sachenrecht zugeordnet werden. Somit stellt sich die Frage nach den verbleibenden Einordnungsmöglichkeiten. Hier fällt der Blick nun auf das speziell für unkörperliche Güter zugeschnittene Recht, dem Immaterialgüterrecht. Als Oberbegriff für verschiedene Rechtsinstitute erfasst das Immaterialgüterrecht neben dem Urheberrecht, auch das Patent- und Markenrecht sowie das Halbleiterschutzgesetz, die Sortenschutzrechte, das Geschmacksmusterrecht und die Schutzzertifikate.³³¹ Darin enthalten sind vor allem Schutz- und Verbotsrechte, die zugunsten eines bestimmten Rechteinhabers die Voraussetzungen und Rechtsfolgen der unberechtigten Nutzung eines immateriellen Gutes durch Dritte regeln.³³²

I. Virtuelle Güter als Immaterialgüter

Immaterielle Güter sind ubiquitär, also allgegenwärtig.³³³ Aufgrund ihrer nicht gegebenen physischen Manifestation, weisen sie innerhalb von Zeit und Raum keine fest definierte Positionierung auf.³³⁴ Dennoch haftet virtuellen Gütern ein bestimmter Vermögenswert sowie ein spezifischer, materieller Nutzen für die reale Welt an. Dies setzt voraus, dass sich die geistige Leistung einen inneren Bezugs- und Wirkungsgegenstand sucht, durch den sie, unabhängig von einer physischen Manifestation, Außenwirkung entfalten kann.³³⁵ Als vermögenswerte Produkte eines schöpferisch-kreativen Entwicklungsprozesses vereinen virtuelle Güter diese Merkmale und entfalten durch die Implementierung in wahrnehmbaren Computerprogrammen die notwendige Außenwirkung. Virtuelle Güter sind deswegen Immaterialgüter im Sinne des BGB.³³⁶

³³¹ Pierson/Ahrens/Fischer/Pierson, S. 39.

³³² Eisenmann/Jautz, Gewerblicher Rechtsschutz, S. 5 f.

³³³ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 43.

³³⁴ Schack, Urheberrecht, S. 10.

³³⁵ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 38 f.

³³⁶ Lutzi, NJW 2012, 2071; Lober/Weber, MMR 2005, 655; Völmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt, S. 327; Nänni, Jusletter 2008, 6; Krasemann, MMR 2006, 352; vgl. dazu auch die Aus-

II. Entstehung von Immaterialgüterrechten

Die bloße Existenz eines Immaterialguts trifft für sich genommen noch keine Aussage über die Entstehung von Immaterialgüterrechten.³³⁷ Es bedarf einer Prüfung im konkreten Einzelfall, ob und inwiefern an einem bestimmten immateriellen Gut ein entsprechendes Immaterialgüterrecht existiert. Als subjektiv geprägte und wirtschaftlich verwertbare Positionen weisen Immaterialgüterrechte einen absoluten Charakter auf. Analog zu den sonstigen absoluten Rechten kann der Rechteinhaber im Rahmen des negativen und positiven Anwendungsbereichs frei über sein absolutes Recht verfügen, Dritte von der Nutzung ausschließen und das immaterielle Gut zum Gegenstand von Rechtsgeschäften machen.³³⁸ Der Anknüpfungspunkt bzw. die Grundlage der Entstehung eines Immaterialgüterrechts ist jedoch nie das immaterielle Gut an sich. Als Bezugspunkt für die Entstehung von Immaterialgüterrechten dient die jeweils vorausgehende, schöpferisch-kreative Leistung, die dem immateriellen Gut zu Grunde liegt.³³⁹ Hiervon erfasst werden regelmäßig z. B. Informationen, Ideen, Erfindungen, Methoden, geistige Werke und Konzepte (z. B. Know-How sowie Firmengeheimnisse) und anderweitige gedankliche Leistungen bzw. Schöpfungen eines bestimmten Rechtssubjekts.³⁴⁰

1. Urheberrechte

Die Frage nach der Entstehung von Urheberrechten ist sowohl für die Betreiber als auch für die Nutzer virtueller Welten von großer Bedeutung. Das Urheberrecht erfasst als kulturelles Sonderschutzrecht somit alle ideellen und materiellen Interessen eines Urhebers an einem spezifischen Geisteswerk (vgl. § 11 UrhG).³⁴¹ Es berücksichtigt den Umstand, dass ein geistig-ästhetischer Inhalt in seiner Beziehung zum Schöpfer bzw. in Relation zu Dritten, durchaus schützenswert sein kann.³⁴² Spezielle Berücksichtigung findet dieses in den Regelungen zum Urheberpersönlichkeits-

führungen von Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 561; Prütting/Völzmann-Stickelbrock, § 90 BGB, Rdn. 3.

³³⁷ Troller, Immaterialgüterrecht, S. 50 f.

³³⁸ Schönherr, FS Troller, S. 63 ff.; Loewenheim/ders./Flehsig, § 3 Rdn. 13 ff.

³³⁹ Grünig, Urheberrechtliche Einordnung, S. 38 ff.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 101.

³⁴⁰ Pierson/Ahrens/Fischer/Pierson, S. 42 ff.; Loewenheim/ders./Flehsig, § 3 Rdn. 13 ff.

³⁴¹ Schack, Urheberrecht, S. 2; Lettl, Urheberrecht, S. 18; Wandtke/Bullinger/ders.; § 11 UrhG, Rdn. 2; Loewenheim/ders.; § 1, Rdn. 4 ff.; Ahlberg/Götting/Ahlberg, Einführung zum UrhG, Rdn. 12.

³⁴² Hertin, Urheberrecht, Rdn. 56 f.

recht gem. §§ 12 ff. UrhG sowie in den auf die Nutzung des Werkes abstellenden Verwertungsrechten der §§ 15 ff. UrhG. Gemäß § 15 I UrhG hat der Urheber das ausschließliche Recht, sein Werk zu verwerten und entscheidet allein über die Vielfältigung, die Verbreitung und die weitere Nutzung seines Werkes.³⁴³

Die Existenz des Urheberrechts begründet sich auf der Erkenntnis, dass demjenigen, der das gesellschaftliche Leben zuerst mit einem wertvollen Gedanken bereichert, auch ein gerechter Lohn in Form eines ausschließenden Rechts zukommen soll.³⁴⁴ Das Urheberrecht stellt demnach kein reines Vermögensrecht dar, sondern weist auch einen stark persönlichkeitsorientierten Charakter auf.³⁴⁵ Es regelt den Umfang, den Inhalt, die Übertragbarkeit und ferner die Folgen einer Verletzung subjektiver Rechte.

a) Werkbegriff

Das zentrale Kriterium für die Entstehung eines Urheberrechts ist die Existenz eines Werkes.³⁴⁶ Nach § 2 II UrhG erfasst der Werkbegriff des UrhG alle persönlichen, geistigen Schöpfungen eines Urhebers. Gem. § 2 I UrhG können die Werke einen literarischen, wissenschaftlichen oder künstlerischen Hintergrund aufweisen. Der in § 2 I UrhG gelistete Werkkatalog ist dabei nicht abschließend zu begreifen, sondern weist einen exemplarischen Charakter auf.³⁴⁷ Die unendliche Vielzahl aller möglichen geistigen Schöpfungen ließe sich nicht abschließend aufzählen oder gar katalogisieren.³⁴⁸ Dem UrhG liegt somit ein offener Werkbegriff zu Grunde, der grundsätzlich alle denkbaren Werkarten umfasst.³⁴⁹ Hier stellt sich die Frage, wann ein geistiges Substrat die für seine Schutzfähigkeit nach dem Urheberrecht notwendige sogenannte Schöpfungshöhe erreicht.³⁵⁰ Rein ästhetisch oder künstlerisch orientierte Aspekte sind hierbei grundsätzlich außer Acht zu lassen.³⁵¹ Als subjektive Gesichtspunkte entziehen sie sich, in Ermangelung eines einheitlichen gesellschaftlichen

³⁴³ Wandtke/Ohst/Jani, Kap. 1 § 13 Rdn. 111.

³⁴⁴ Loewenheim/ders., § 1, Rdn. 4 f.; Rehbinde/Peukert, Urheberrecht, Rdn. 2 f.

³⁴⁵ Lettl, Urheberrecht, S. 21; Ahlberg/Götting/Ahlberg, Einführung zum UrhG, Rdn. 12; Rehbinde, Urheberrecht, S. 167; Loewenheim/Dietz/Peukert, § 17 UrhG, Rdn. 1.

³⁴⁶ Grünig, Urheberrechtliche Einordnung, S. 38; Schlütter, Der Begriff des Originals im Urheberrecht, S. 55 ff.; Loewenheim/ders., § 5, Rdn. 4; Lettl, Urheberrecht, S. 32 ff.; Hertin, Urheberrecht, Rdn. 56.

³⁴⁷ Leistner, EuZW 2016, 166.

³⁴⁸ Schack, Urheberrecht, S. 102; Lettl, Urheberrecht, S. 43.

³⁴⁹ Dreier/Schulze/Schulze, § 2 UrhG, Rdn. 3; Wandtke/Bullinger/ders., § 2 UrhG, Rdn. 2.

³⁵⁰ Leible/Lehmann/Spindler, S. 273; Ahlberg/Götting/Ahlberg, § 2 UrhG, Rdn. 50 ff.; Lettl, Urheberrecht, S. 36.

³⁵¹ Grünig, Urheberrechtliche Einordnung, S. 41.

Wertemaßstabes, der für die eine juristische Betrachtung und Würdigung notwendigen, objektiven Kohärenz.³⁵² Das maßgebende Kriterium ist deswegen die einem geistigen Werk zu Grunde liegende Individualität.³⁵³ Diese Individualität kann sich sowohl aus dem inhaltlichen Konzept, aber auch aus der äußeren Form der Schöpfung ergeben. Beide Aspekte können alternativ, aber auch kumulativ zum Maßstab der urheberrechtlichen Einordnung gemacht werden.³⁵⁴ Die Rechtsprechung hat hier in den vergangenen Jahren erkennen lassen, dass sie keine besonders hohen Anforderungen an das Maß der Individualität stellt.³⁵⁵ Man bezeichnet dies allgemein als „die kleine Münze“ des Urheberrechts.³⁵⁶ Danach entsprechen auch Gegenstände des alltäglichen Lebens dem urheberrechtlichen Werkbegriff, solange individuelle Züge dem Ansatz nach erkennbar sind.³⁵⁷ Die weite Auslegung des Werkbegriffes hat somit zur Folge, dass auch technologische Neuschöpfungen erfasst werden können.³⁵⁸ Virtuelle Güter könnten demnach den urheberrechtlichen Schutz genießen, soweit sich in ihnen die dafür notwendigen Voraussetzungen verwirklichen.³⁵⁹

Damit ein virtuelles Gut als Werk im Sinne des Urheberrechts anzusehen ist, muss es demnach zunächst eine gewisse Schöpfungshöhe aufweisen. Aufgrund der Tatsache, dass die Auflistung der Werkarten in § 2 UrhG gemäß der gesetzgeberischen Konzeption nicht abschließend gestaltet wurde, ist der urheberrechtliche Schutz von der Zuordnung zu einer der genannten Werkarten grundsätzlich unabhängig. Deswegen werden neben den in § 2 UrhG genannten Werkarten auch nicht klar abgrenzbare Misch- und Sonderformen von Werktypen erfasst.³⁶⁰

b) Virtuelle Güter als Kunst

Virtuelle Güter werden heute vornehmlich der Werkkategorie der Kunst zugeordnet.

³⁵² Schack, Urheberrecht, S. 103 f.

³⁵³ BGH, GRUR 1987, 704 (706); Schlütter, Der Begriff des Originals im Urheberrecht, S. 59 ff.; Lettl, Urheberrecht, S. 36 ff.; Grünig, Urheberrechtliche Einordnung, S. 38.

³⁵⁴ Grünig, Urheberrechtliche Einordnung, S. 38 ff.; Lettl, Urheberrecht, S. 38 ff.

³⁵⁵ BGH, GRUR 2000, 144; BGH, GRUR 1995, 581; BGH, GRUR 1991, 533; BGH, NJW 1989, 387; BGH, GRUR 1988, 810.

³⁵⁶ BGH, GRUR 1981, 267 (268); Hertin, Urheberrecht, Rdn. 59; Nänni, Jusletter 2008, 3; Schack, Urheberrecht, S. 151 ff.; Wandtke/Ohst/Jani, Kap. 1 § 6 Rdn. 51.

³⁵⁷ Eisenmann/Jautz, Gewerblicher Rechtsschutz, S. 12.; Pierson/Ahrens/Fischer/Pierson S. 336 f.; Grünig, Urheberrechtliche Einordnung, S. 41 f.

³⁵⁸ Schack, Urheberrecht, S. 102 ff.

³⁵⁹ Nänni, Jusletter 2008, 3; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 62; Lutz, NJW 2012, 2071; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 345; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 70; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 276 f.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 111 ff.; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 561.

³⁶⁰ BGH GRUR 1985, 529; Loewenheim/ders., § 5, Rdn. 2.

Das Urheberrecht differenziert in § 2 I Nr. 4 UrhG zwischen der reinen Kunst und der sogenannten angewandten Kunst.³⁶¹ Das entscheidende Abgrenzungsmerkmal zwischen den beiden Kunstarten ist das Vorhandensein eines Gebrauchszwecks.³⁶² Während Werke der bildenden Kunst über ihren künstlerisch-ästhetischen Gehalt keinerlei Gebrauchsmöglichkeiten aufweisen, können die Werke der angewandten Kunst eine bestimmte Aufgabe oder einen Nutzen erfüllen und in ihrem jeweiligen Kontext verwendet werden.³⁶³ Beispiele für bildende Kunst sind etwa Statuen, Bilder oder Zeichnungen. Zu den Werken der angewandten Kunst können auch Alltagsgegenstände gehören, so lange neben dem künstlerischen Aspekt auch eine Gebrauchsmöglichkeit existiert.³⁶⁴ Eine etwaige Verkörperung ist jedoch nicht notwendig, weswegen auch unkörperliche Inhalte von beiden Kunstbegriffen erfasst werden können.³⁶⁵

Die Voraussetzungen, die für den Urheberrechtsschutz an Werke der angewandten Kunst gestellt werden, haben sich seit der Geburtstagszug-Entscheidung³⁶⁶ des BGH gewandelt.³⁶⁷ Darin stellt der BGH fest, dass an Werke der angewandten Kunst nunmehr keine strengeren Maßstäbe an die Schöpfungshöhe gestellt werden dürfen, als an reine Kunstwerke.³⁶⁸ Das alte Stufenverhältnis der Rechtsprechung, wonach die „kleine Münze des Urheberrechts“ im Hinblick auf das Geschmacksmusterrecht für Werke der angewandten Kunst gerade nicht gilt und an die Schöpfungshöhe der angewandten Kunst überdurchschnittliche Anforderungen zu stellen sind,³⁶⁹ ist somit ausdrücklich aufgegeben worden.³⁷⁰ Für den urheberrechtlichen Schutz von Werken der angewandten Kunst, sind demnach „grundsätzlich keine anderen Anforderungen zu stellen, als an den Urheberrechtsschutz von Werken der zweckfreien bildenden Kunst oder des literarischen und musikalischen

³⁶¹ Wandtke/Bullinger/ders., § 2 UrhG, Rdn. 96; Hertin, Urheberrecht, Rdn. 91 f.; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 59 ff.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 171 ff.; Lettl, Urheberrecht, S. 49 f.

³⁶² Pierson/Ahrens/Fischer/Pierson, S. 345; Lettl, Urheberrecht, S. 50; Hertin, Urheberrecht, Rdn. 93.

³⁶³ BGH, GRUR 1995, 581 (582); Fromm/Nordemann/ders., § 2 UrhG, Rdn. 139; Hertin, Urheberrecht, Rdn. 92 f.

³⁶⁴ Vgl. dazu BGH, GRUR 1972, 38 zur Urheberrechtsfähigkeit von einem Vasenleuchter sowie OLG Düsseldorf, GRUR 1993, 903 zur Urheberrechtsfähigkeit von einer Bauhausleuchte; ausführlich auch Ahlberg/Götting/Ahlberg, § 2 UrhG, Rdn. 130 ff.

³⁶⁵ LG Köln, Urt. v. 21.04.2008, Az. 28 O 124/08.

³⁶⁶ BGH, NJW 2014, 469.

³⁶⁷ Obergfell, GRUR 2014, 621; Schumacher, Update Immaterialgüterrecht, S. 347.

³⁶⁸ Obergfell, GRUR 2014, 621; Ahlberg/Götting/Ahlberg, § 2 UrhG, Rdn. 108.

³⁶⁹ BGH, GRUR 1981, 267 (268); Verweyen/Richter, MMR 2015, 156 f.

³⁷⁰ Klawitter, GRUR-Prax., 2014, 30; Schumacher, Update Immaterialgüterrecht, S. 347; Obergfell, GRUR 2014, 622; Wandtke/Ohst/Jani, Kap. 1 § 6 Rdn. 51; Verweyen/Richter, MMR 2015, 156 f.

Schaffens“.³⁷¹ Es sei vielmehr ausreichend, wenn Werke der angewandten Kunst „eine Gestaltungshöhe erreichen, die es nach Auffassung der für Kunst empfänglichen und mit Kunstanschauungen einigermaßen vertrauten Kreisen rechtfertigt, von einer „künstlerischen Leistung“³⁷² zu sprechen. Die für den urheberrechtlichen Schutz relevante Schöpfungshöhe sei jedoch nur dann erreicht, wenn die für den Bewertungsmaßstab maßgebliche, äußere Gestaltungsweise des Werkes nicht bereits aus den Erfordernissen seines Gebrauchszweckes resultiere.³⁷³ Urheberrechtsschutz kommt Gebrauchsgegenständen nach der Entscheidung des BGH demnach nur dann zu, wenn sie „über ihre von der Funktion vorgegebene Form hinaus künstlerisch gestaltet sind und diese Gestaltung eine Gestaltungshöhe erreicht, die Urheberrechtsschutz rechtfertigt“.³⁷⁴

Somit hat die Differenzierung zwischen zweckfreier und angewandter Kunst auch nach der Geburtstagszug-Entscheidung des BGH nicht an Bedeutung verloren. Das Merkmal des Gebrauchszweckes hat bei angewandter Kunst weiterhin Einfluss auf die Voraussetzungen für den Urheberrechtsschutz. Dies ergibt sich auch aus der Folgeentscheidung des OLG Schleswig³⁷⁵, wonach bei angewandter Kunst die bloße Wiederholung oder leichte Abänderung von vorhandenen Gestaltungsformen für den Urheberrechtsschutz nicht ausreichen soll, so lange keine über den Gebrauchszweck hinausgehende, „künstlerisch berücksichtigungsfähige Änderung“ im Sinne einer individuellen Gestaltungsweise stattfindet.³⁷⁶ Das Merkmal des Gebrauchszweckes dient der Rechtsprechung bei angewandter Kunst somit weiterhin als Abgrenzungsmerkmal, durch das die urheberrechtliche Monopolisierung von allzu simplen Gestaltungsformen verhindert werden soll.

aa) Abgrenzung der Kunstarten

Im Gegensatz zu traditionellen, körperlichen Gütern kann die Bestimmung eines Gebrauchszweckes bei einem virtuellen Gut zu erheblichen Schwierigkeiten führen. Problematisch sind hierbei insbesondere die Maßstäbe, die an den Gebrauchszweck einerseits und an die für dessen Beurteilung maßgebliche Perspektive gesetzt werden.³⁷⁷ Im Kern geht es um die Beantwortung der Fragen, wann ein virtuelles Ob-

³⁷¹ BGH, NJW 2014, 469 (472); Wandtke/Ohst/Jani, Kap. 1 § 6 Rdn. 51.

³⁷² BGH, NJW 2014, 469 (472).

³⁷³ Obergfell, GRUR 2014, 624.

³⁷⁴ BGH, NJW 2014, 469 (474).

³⁷⁵ OLG Schleswig, MMR 2015, 49; vgl. dazu auch OLG Nürnberg, GRUR 2014, 1199.

³⁷⁶ OLG Schleswig, MMR 2015, 49 (51); Verweyen/Richter, MMR 2015, 159.

³⁷⁷ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 169 ff.

jekt der Kunst einen Gebrauchszweck aufweist und auf wessen Sicht hierfür abzustellen ist. Zur Erläuterung soll die nachfolgende Darstellung dienen.

(1) Perspektiven

Während sich der Gebrauchszweck eines kunstvoll gearbeiteten Handföns wohl nahezu jedem verständigen Menschen auf dem ersten Blick erschließen dürfte, kommt es bei einem virtuellen Pendant entscheidend darauf an, auf welche Perspektive man abstellt. Die Gebrauchs- und Verwendungsmöglichkeit eines virtuellen Gutes kann nämlich nicht nur aus der Sicht der Nutzer, sondern auch aus der Sicht objektiver Dritter beurteilt werden. Ferner kann auch auf den Avatar abgestellt werden, für den die Interaktion mit einem virtuellen Gegenstand durch den ihn steuernden Nutzer gleichermaßen Bedeutung haben kann (etwa durch die Erlangung besonderer Fähigkeiten).³⁷⁸

Die eigentliche Herausforderung besteht darin, dass jede dieser für die Bestimmung des Gebrauchszweckes in Betracht kommenden Perspektiven zu einem anderen Ergebnis führt, denn: Wenn der Avatar letztlich nicht nass werden kann, weist die Verwendung eines Föns keine inhaltliche oder anderweitig auf den vorgegebenen Spielverlauf gelagerte Relevanz auf. Der Nutzer dagegen kann den Fön mit dem Avatar kombinieren und damit auch gebrauchen. Ein objektiver Dritter wiederum könnte nun einerseits auf den Avatar als Spielinhalt abstellen und eine Gebrauchsmöglichkeit verneinen oder die bloße Gebrauchsmöglichkeit durch den Nutzer ausreichen lassen. Im ersten Fall müsste dann eine Gebrauchs- und Verwendungsmöglichkeit verneint werden, da der Trocknungsvorgang für den Avatar letztlich nutzlos ist. Im zweiten Fall müsste man die Existenz eines Gebrauchszweckes bejahen, da der Nutzer mit dem virtuellen Fön agieren kann. Denkbar ist ferner, den Gebrauchszweck eines virtuellen Gutes an einem vergleichbaren, realen Gegenstand festzumachen.³⁷⁹ Hierbei kommt es dann wiederum darauf an, ob man bei virtuellen Gütern hinsichtlich ihrer Gebrauchsmöglichkeiten die gleichen Maßstäbe ansetzt, wie in der realen Welt. So könnte z. B. durchaus vertreten werden, dass virtuelle Möbel nicht zum Sitzen taugen, da der Sitzvorgang lediglich simuliert wird.³⁸⁰

³⁷⁸ Ähnlich Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 172.

³⁷⁹ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 173.

³⁸⁰ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 60; a.A. Psczolla, Onlinespielrecht, S. 28.

Noch komplizierter werden die denkbaren Konstellationen dann, wenn zu dem virtuellen Gut gar kein reales Pendant existiert oder sich sein Nutzen erst aus einer inhaltlichen Besonderheit der virtuellen Umgebung ergibt, so dass für die Einordnung nicht auf Erfahrungswerte mit realen Gegenständen zurückgegriffen werden kann.

(2) Stellungnahme

Unter Berücksichtigung der aufgezeigten Ansätze stellt sich die Frage, anhand welcher Perspektiven der Gebrauchszweck eines virtuellen Gutes zu beurteilen ist.³⁸¹

Zunächst ist festzustellen, dass die Perspektive des Avatars für die Konkretisierung eines Gebrauchszwecks ungeeignet ist. Die Gefahr besteht hier insbesondere darin, jede noch so fernliegende hypothetische Gebrauchsmöglichkeit eines virtuellen Gutes ausreichen zu lassen. Sowohl der Nutzer als auch die Entwickler hätten die Möglichkeit, auf das Ergebnis der Beurteilung Einfluss zu nehmen, z. B. indem sie virtuelle Güter im Hinblick auf die Verwendungsmöglichkeit durch den Avatar umprogrammieren. Darüber hinaus würde man gerade in den Fällen, in denen sich der Gebrauch eines virtuellen Gutes erst aus der wechselseitigen Beziehung zu anderen virtuellen Gütern oder Welten ergibt, fundierte Kenntnisse der Spielinhalte und deren Konzepte voraussetzen, die in der Rechtspraxis zunächst erworben werden müssten.

Auf der anderen Seite wird eine reine abstrakt-objektive Beurteilung des virtuellen Gutes aus der Sicht eines externen Dritten in den meisten Fällen ebenfalls nicht zu sachgerechten Ergebnissen führen. Es wurde darauf hingewiesen, dass virtuelle Güter nur insoweit real sind, als sie wahrgenommen werden können und bestimmte Formen der Interaktion erlauben. Sie können einem realen, körperlichen Gegenstand zwar ähneln, zugleich aber auch differenzierende Funktionsweisen aufzeigen, die lediglich innerhalb einer virtuellen Umgebung Sinn machen bzw. nachvollziehbar sind. Der bloße Vergleich mit realen Gütern kann deswegen zu keinem vernünftigen Ergebnis führen, wenn spezifische Besonderheiten und synergetische Effekte völlig außer Acht gelassen werden.³⁸² Wer tatsächlich danach fragt, ob ein virtuelles Möbelstück in der Realität zum Sitzen taugt und daran die Existenz oder Nichtexistenz einer Gebrauchsmöglichkeit festmachen will, verkennt, dass eine Gebrauchsmöglichkeit nicht zwingend an das Vorhandensein von Materie gebunden ist.³⁸³

³⁸¹ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 171 ff.

³⁸² Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 173.

³⁸³ So aber Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 176.

Würde man stets einen mit der realen Welt vergleichbaren Nutzen fordern, müssten nahezu alle Immaterialgüter der rein bildenden Kunst zugeordnet werden.

Angemessener erscheint deswegen eine ganzheitliche Betrachtungsweise aus Sicht eines objektiven Dritten in der Person eines verständigen Nutzers.³⁸⁴ Hierfür spricht, dass der Nutzer letztlich derjenige ist, der die Herrschaft über Steuerung, Kontrolle und Verwendungsmöglichkeiten innehat. Er ist die zentrale Person des Geschehens, in der sich alle wesentlichen Aspekte des Spielgeschehens vereinigen. Bestimmte Funktions- und Gebrauchsweisen eines virtuellen Gutes können erst aus seiner Perspektive Sinn und Zweck entfalten. Deswegen bietet es sich objektiv an, aus Sicht des Nutzers zu fragen, ob und inwiefern ein virtuelles Gut einen spezifischen Gebrauchszweck aufweist. Hierbei sollte man jedoch nicht jeden Zweck ausreichen lassen. Maßgeblich kann nur der bestimmungsgemäße Gebrauchszweck sein, der in den grundlegenden Anlagen virtueller Güter zu finden ist. Auf diese Art und Weise werden Werke der bildenden Kunst ausreichend von den Werken der angewandten Kunst abgegrenzt. Insbesondere den denkbaren Zweckentfremdungen durch die Nutzer wird hierdurch begegnet. Falls dennoch Abgrenzungsprobleme auftreten sollten, kann als zusätzliches Abwägungskriterium auf den Schwerpunkt der Existenz des virtuellen Gutes im Rahmen einer Gesamtbetrachtung abgestellt werden. Bei einem virtuellen Kunstwerk werden regelmäßig nur rein ästhetische Aspekte im Vordergrund stehen, weshalb sich durch die bloße Ausstellungsmöglichkeit kein Gebrauchszweck des Kunstwerkes begründen lässt. Sein Gehalt erschöpft sich, wie auch in der Realität, in seiner ästhetischen Darstellung.³⁸⁵

Durch eine derartig vorgenommene Abgrenzung kann ferner für jedes virtuelle Gut eine eigenständige Betrachtung und Kategorisierung erfolgen, die zu einem ganzheitlichen, die besonderen Aspekte virtueller Welten berücksichtigenden, Ergebnis führt. Die Nutzer erfahren als agierende Adressaten des Geschehens angemessene Berücksichtigung. Die Zuordnung einzelner virtueller Güter zu Bereichen der angewandten oder bildenden Kunst kann darüber hinaus im Einzelfall entschieden werden und muss nicht pauschal vorweggenommen werden.

Demnach ergibt sich für das eingangs beschriebene Fön-Beispiel, dass hier aus Sicht eines objektiven Nutzers ein Werk der angewandten Kunst gegeben ist, da der Fön eine konkrete Verwendungsmöglichkeit aufweist.

³⁸⁴ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 174 ff.

³⁸⁵ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 71.

bb) Zwischenergebnis

Sofern ein virtuelles Gut den Anforderungen an die Schöpfungshöhe genügt, kann ein urheberrechtlicher Schutz entstehen. Ob dieses zutrifft, ist für jedes virtuelle Gut im Einzelfall zu bestimmen. Virtuelle Güter sind grundsätzlich als Werke der Kunst gem. § 2 I Nr. 4 UrhG einzuordnen und stellen entweder Werke der angewandten oder der reinen Kunst dar. Der für die Bestimmung der angewandten Kunst relevante Gebrauchszweck ist objektiv und ganzheitlich aus Sicht eines objektiven Beobachters in der Person eines Nutzers zu bestimmen.

c) Urheberschaft

Die Tatsache, dass an virtuellen Gütern Urheberrechte entstehen können, trifft für sich genommen noch keine Aussage darüber, wer denn letztlich auch der Inhaber der entstandenen Rechte ist.³⁸⁶ Nach § 7 UrhG ist der Schöpfer des Werkes als Urheber anzusehen. Sein Urheberrecht entsteht durch einen Realakt³⁸⁷ unmittelbar durch das Gesetz³⁸⁸ und führt zu den in § 15 UrhG genannten ausschließlichen Verwertungsrechten an seinem Werk.³⁸⁹ Eine juristische Person kann dabei nie selbst der originäre Inhaber eines Urheberrechts sein.³⁹⁰ Auch die verwendeten technischen Hilfsmittel sind lediglich Werkzeuge und können nicht selbst zum Urheber werden.³⁹¹ Bei der Frage, wem im Einzelfall ein Urheberrecht an einem virtuellen Gut zusteht, sind etwaige Urheberrechte an der Programmsoftware der virtuellen Welt von den Urheberrechten an einem virtuellen Gut strikt zu trennen. Auf die Frage, inwieweit die sonstigen audiovisuellen Darstellungen, wie z. B. die dem Spiel zu Grunde liegende Geschichte, die Musik und die sonstigen Handlungselemente urheberrechtlich zu bewerten sind,³⁹² wird an dieser Stelle nicht eingegangen, da hieraus für die Untersuchung virtueller Güter keine Erkenntnis erwächst. Wie bereits aufgezeigt wurde, sind virtuelle Güter als Rechtsgegenstände einer isolierten rechtlichen Betrachtung durchaus zugänglich.³⁹³ Unter Berücksichtigung der mit der

³⁸⁶ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 30.

³⁸⁷ Solmecke/Taeger/Feldmann/Solmecke, Kap. 6 Rdn. 4; Wandtke/Ohst/Jani, Kap. 1 § 5 Rdn. 36.

³⁸⁸ Loewenheim/Hoeren, § 10, Rdn. 4; Grünig, Urheberrechtliche Einordnung, S. 120; Lettl, Urheberrecht, S. 69; Wandtke/Bullinger/Thum, § 7 UrhG, Rdn. 1 ff.; Schack, Urheberrecht, S. 161 f.

³⁸⁹ Zapf, Wahrnehmung von Urheberrechten, S. 67.

³⁹⁰ Solmecke/Taeger/Feldmann/Solmecke, Kap. 6 Rdn. 4; Schack, Urheberrecht, S. 160; Lettl, Urheberrecht, S. 69.

³⁹¹ Dreier/Schulze/ders., § 7 UrhG, Rdn. 2.

³⁹² Dazu am Beispiel von Computerspielen: Bullinger/Czychowski, GRUR 2001, 19 ff.

³⁹³ Kapitel 4 III.

Entstehung von Immaterialgüterrechten einhergehenden Begründung von absoluten Verwertungsrechten und deren Relevanz wollen die folgenden Ausführungen deshalb auf die Frage eingehen, welchen Personenkreisen Immaterialgüterrechte an virtuellen Gütern und Welten zustehen können.

aa) Urheberrechte der Betreiber

(1) Programmsoftware

An der Entwicklung und inhaltlichen Ausgestaltung virtueller Welten sind regelmäßig viele Personen beteiligt. Zu nennen wären hier beispielsweise Regisseure, Produzenten, Konzeptzeichner, Grafiker, Programmierer, Koloristen, Textur- und Story-Designer, Komponisten, Architekten und Animatoren.³⁹⁴ Gem. § 8 UrhG steht die Miturheberschaft mehreren Personen dann zu, wenn sie ein Werk gemeinsam geschaffen haben, ohne dass sich ihre Anteile gesondert verwerten lassen.³⁹⁵ Virtuelle Welten werden zwar nicht als eigenständige Werkart durch das Urheberrecht aufgeführt, sie zeichnen sich aber, wie nahezu alle anderen modernen Computerspiele, durch das Zusammenspiel einer Vielzahl unterschiedlicher, programmierter Gestaltungselemente aus, die eine virtuelle Welt als eine hybride Werkart und zugleich als Unterfall der durch § 2 I Nr. 1, 69 a ff. UrhG geschützten Computerprogramme erscheinen lassen.³⁹⁶ Die Voraussetzungen für die Entstehung von Urheberrechten sind dabei mit den bereits aufgezeigten Anforderungen an die Schöpfungshöhe vergleichbar. Gemäß § 69 a III S.1 UrhG werden Computerprogramme dann geschützt, „wenn sie individuelle Werke in dem Sinne darstellen, dass sie das Ergebnis der eigenen geistigen Schöpfung ihres Urhebers sind“. Als Faustregel gilt dabei, dass der urheberrechtliche Schutz umso eher angenommen werden kann, je komplexer sich das jeweilige Computerprogramm darstellt.³⁹⁷ Geschützt sind insbesondere der Programmcode, die inhaltlichen Verweisungen und die einzelnen Entwicklungsstadien.³⁹⁸

³⁹⁴ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 32.

³⁹⁵ Wandtke/Bullinger/Thum, § 8 UrhG, Rdn. 1; Lettl, Urheberrecht, S. 71; Schack, Urheberrecht, S. 165 f.; Solmecke/Taeger/Feldmann/Solmecke, Kap. 6 Rdn. 5.

³⁹⁶ So auch Hofmann, CR 2012, 282 mit dem Verweis auf Bullinger/Czychowski, GRUR 2011, 19; für virtuelle Güter vgl. Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 400; Lober/Weber, MMR 2005, 658; Krasemann, MMR 2006, 344.

³⁹⁷ BGH, GRUR 2005, 860.

³⁹⁸ Lambrecht, Bildschirmspiele, S. 161.

Aufgrund der schon im Eingangskapitel dargestellten Komplexität und inhaltlichen Tiefe der für die Darstellung virtueller Welten verantwortlichen Software, ist deswegen in den meisten Fällen von einem urheberrechtlichen Schutz der Software auszugehen.³⁹⁹ Die für die Vermarktung notwendige Übertragung der Nutzungsrechte auf den Betreiber erfolgt gesetzlich durch § 69 b UrhG.⁴⁰⁰ Danach ist der Arbeitgeber dann „zur Ausübung aller vermögensrechtlichen Befugnisse an dem Computerprogramm berechtigt“, wenn „ein Computerprogramm von einem Arbeitnehmer in Wahrnehmung seiner Aufgaben oder nach den Anweisungen seines Arbeitgebers geschaffen“ wird und keine andere Vereinbarung zwischen Arbeitgeber und Arbeitnehmer getroffen ist. Die sich aus § 15 UrhG ergebenden Verwertungsrechte stehen dann ausschließlich dem Arbeitgeber zu. Auch eine schuldrechtliche Einräumung der Nutzungsrechte ist ohne weiteres denkbar.⁴⁰¹

(2) Audiovisuelle Inhalte

Eines der wesentlichen Merkmale der Onlinerollenspiele besteht darin, dass sie den Nutzer durch bewegte Bilder, musikalische Untermalungen und programmtechnisch editierte Wiedergaben durch eine Geschichte führen, dessen Held der Nutzer selbst ist.⁴⁰² Aus diesem Grund ordnet ein großer Teil der Literatur und Rechtsprechung virtuelle Welten bzw. die Gesamtheit ihrer audiovisuellen Darstellungen als Filmwerk oder zumindest einem Filmwerk ähnliches Werk im Sinne des § 2 I Nr. 6 UrhG i.V.m. den §§ 88 ff. UrhG ein.⁴⁰³ Dieses liegt deswegen nahe, weil sowohl Onlinerollenspiele als auch Filme durch eine aufeinander abgestimmte Einheit von bildlichen und tonalen Elementen geprägt und charakterisiert werden.⁴⁰⁴ Den weniger fortschrittlichen, zweidimensionalen Darstellungen kommt stattdessen ein Laufbildschutz über § 95 UrhG zu. Dies dürfte insbesondere für die Browser Spiele gelten, deren tabellarische, zweidimensionale Darstellung ohne eine bewegte Bildfolge auskommt.

Gegen die Einordnung der virtuellen Welten als Filmwerke oder zumindest filmähnliche Werke könnte jedoch ein Umstand sprechen, der gleichermaßen charakteristisch für virtuelle Welten ist und diese offensichtlich von normalen Filmen unter-

³⁹⁹ Vgl. dazu auch Hofmann, CR 2012, 282 ff. für die urheberrechtliche Schutzfähigkeit des Spielkonzeptes.

⁴⁰⁰ Solmecke/Taeger/Feldmann/Solmecke, Kap. 6 Rdn. 44.

⁴⁰¹ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 73.

⁴⁰² Kapitel 2 B I.

⁴⁰³ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen, S. 59 f.

⁴⁰⁴ Für Filmwerke: Schack, Urheberrecht, S. 131.

scheidet: Die audiovisuellen Inhalte einer virtuellen Welt präsentieren sich dem Nutzer nicht in einer festen Reihenfolge und werden nicht unveränderlich vorgegeben. Dem Nutzer verbleibt ein Spielraum zur Interaktion. Er ist in virtuellen Welten in der Lage, die erzählte Geschichte innerhalb gewisser Grenzen umzuschreiben und einzelne Handlungsstränge auszulassen oder in eine andere Reihenfolge zu bringen. Die konkrete Art der Darstellung hängt somit von seinen technisch vermittelten Eingaben ab und wird nicht, wie nach dem typischen Verständnis von einem Film, unveränderlich wiedergegeben.⁴⁰⁵

Dieser älteren Auffassung der Rechtsprechung kann jedoch entgegengehalten werden, dass das Urheberrecht nicht vorschreibt, dass bei einem Filmwerk die Darstellung stets in derselben Reihenfolge gezeigt wird. Die Entscheidungen, die der Nutzer trifft, werden ihm regelmäßig durch das Spielkonzept bzw. die Geschichte vorgegeben. Er kann demnach keine neuen Handlungsabläufe erschaffen, die nicht bereits schon zuvor durch die Programmierer implementiert worden sind und wird deswegen auch nicht selbst als Schöpfer tätig.⁴⁰⁶ Sofern die audiovisuellen Darstellungen demnach den Anforderungen an die Schöpfungshöhe entsprechen, werden sie über § 2 I Nr. 6 UrhG urheberrechtlich geschützt.

(3) Virtuelle Güter

Von der Gesamtsoftware des Betreibers zu unterscheiden, sind die virtuellen Güter und Spielwelt. Sie bilden einen wesentlichen Teil der Gesamtheit der audiovisuellen Darstellungen einer virtuellen Welt, deren grundsätzliche Schutzfähigkeit als Film- oder filmähnliche Werke gem. § 2 I Nr. 6 UrhG in Verbindung mit den §§ 88 ff. UrhG allgemein anerkannt ist. Als eingegliederte Teile eines urheberrechtlich geschützten Gesamtwerks können virtuelle Güter aber auch eigenständig betrachtet werden und einen gesonderten Urheberrechtsschutz genießen.⁴⁰⁷ Wie bereits ausgeführt wurde, ist für die Entfaltung der urheberrechtlichen Schutzwirkung gem. § 2 II UrhG eine eigene, geistige Schöpfung des Betreibers notwendig.⁴⁰⁸ Da virtuelle Welten und die darin implementierten virtuellen Güter zunächst durch die von den Betreibern beauftragten Entwickler geschaffen werden, die wiederum ihre Nutzungsrechte nach § 69 b UrhG auf ihre Arbeitgeber übertragen, kommen eigene Ur-

⁴⁰⁵ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 131; OLG Frankfurt, GRUR 1983, 756.

⁴⁰⁶ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 66.

⁴⁰⁷ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 25 f.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 68 ff.

⁴⁰⁸ Solmecke/Taeger/Feldmann/Solmecke, Kap. 6 Rdn. 2; Wandtke/Ohst/Jani, Kap. 1 § 6 Rdn. 49.

heberrechte der Nutzer zumeist nur dann in Betracht, wenn durch sie selbst eine persönliche, geistige Schöpfung in das Geschehen einer virtuellen Welt implementiert wird.⁴⁰⁹

bb) Urheberrechte der Nutzer

Seit einigen Jahren räumen virtuelle Welten den Nutzern mehr Gestaltungsfreiheiten ein. Zwar werden die fertig entwickelten Welten und Güter, mitsamt der ihnen zugrunde liegenden Konzeption immer noch von den Betreibern in den Markt integriert, die gestalterischen Möglichkeiten der Nutzer wurden aber in nahezu allen Bereichen erweitert. Die Nutzer werden vermehrt an der Erschaffung und Weiterentwicklung der Spielinhalte beteiligt. Als Beispiele für diesen Umstand wurden bereits das sogenannte „*crafting*“ in den Onlinerollenspielen und die weit reichenden Freiheiten der Nutzer in einer nutzergenerierten Welt aufgezeigt. Die Nutzer können demnach die virtuellen Güter nicht nur erspielen, sondern teilweise auch selbst herstellen. Die folgenden Ausführungen werden sich deswegen mit der Entstehung von individuellen Urheberrechten der Nutzer an selbst erschaffenden virtuellen Gütern auseinandersetzen.

(1) Urheberrechte in Onlinerollenspielen

Aus dem urheberrechtlichen Begriff der „Schöpfung“ ergibt sich bereits, dass sich das Produkt der geistigen Anstrengung des Schöpfers an einer gewissen Gestaltungshöhe messen lassen muss.⁴¹⁰ Das Urheberrecht erstreckt sich nicht auf unterdurchschnittliche, geistlose Kopien, die in ihrem schöpferischen Gehalt jede Entfaltung persönlichkeitsrechtlicher Individualität vermissen lassen.⁴¹¹ Dieser Umstand setzt aber zugleich voraus, dass ein gewisser Gestaltungs- und Handlungsspielraum existiert, der als Rahmen und Grundlage für eine individualisierte, geistige Entwicklung herhalten kann.⁴¹² In virtuellen Welten werden die Grenzen des Möglichen durch die Vorgaben der Betreiber definiert. Die werksseitige Gestaltung von limitierenden Konzeptionen hat nicht nur entscheidenden Einfluss auf das Verhalten der Nutzer, sondern auch auf deren schöpferische Betätigung.⁴¹³ Für virtuelle Welten

⁴⁰⁹ Dein, Repräsentation in Onlinewelten, S. 87.

⁴¹⁰ Eisenmann/Jautz, Gewerblicher Rechtsschutz, S. 12 f.

⁴¹¹ Schack, Urheberrecht, S. 104.

⁴¹² Psczolla, Onlinespielrecht, S. 37.

⁴¹³ Burri-Nenova, User-created content, S. 79 f.

gilt daher die Regel, dass der Nutzer nur insoweit schöpferisch-kreativ tätig werden kann, wie es die gegebenen Strukturen zulassen.⁴¹⁴ In der Praxis lässt sich dies vornehmlich an der unterschiedlichen Handhabung freier Gestaltungsmöglichkeiten durch die Betreiber aufzeigen. Vor allem Onlinerollenspiele, wie etwa *World of Warcraft*, sind für ihre restriktiven Vorgaben bekannt. Die Erschaffung und Eingliederung gänzlich neuer virtueller Güter in das Spielgeschehen ist hier, im Gegensatz zu den nutzergenerierten Welten, nicht vorgesehen. Geht es nach den Betreibern, ist der Nutzer ein bloßer Konsument und kein Produzent. An dieser Tatsache vermögen auch die im Rahmen der „Berufsausübung“ des Avatars selbst hergestellten Waren nichts zu ändern. Zwar wird der Nutzer hier gestalterisch tätig, aber auch die vielfältigen Möglichkeiten des *craftings* sehen regelmäßig nur vor, dass der Nutzer durch die Verbindung von werkseitig vorgegebenen virtuellen Güter bzw. die für deren Erschaffung notwendigen Reagenzien in der Lage sein wird, ein anderes virtuelles Gut herzustellen.⁴¹⁵ So gibt es für die Nutzer die Möglichkeit, virtuelle Güter im Spiel umzuschmieden, zu verzaubern, mit magischen Edelsteinen zu versehen, einzelne Eigenschaften und Werte auszutauschen oder innerhalb gewisser Grenzen den Namen zu ändern.⁴¹⁶ Die benötigten Materialien werden aber hierbei ebenso durch die Betreiber vorgegeben wie das in Aussicht stehende Endprodukt. Ein Raum für schöpferische Entwicklungen, wie ihn das Urheberrecht fordert, verbleibt hier zumeist nicht bzw. nicht in ausreichendem Maße.⁴¹⁷ Im Grunde erfüllt der Nutzer lediglich eine auf dem Baukastenprinzip basierende Bedingung des Betreibers, um einen virtuellen Gegenstand seiner Wahl herzustellen. Durch bereits vorgegebene Formgestaltungen lassen sich keine neuen, schutzwürdigen Inhalte konkretisieren.⁴¹⁸ Eine bloße Vielzahl von gegebenen Anpassungsmöglichkeiten rückt das Resultat eigener Bemühungen nicht notwendigerweise aus der Sphäre des Alltäglichen und Üblichen hervor,⁴¹⁹ so lange hierbei ausschließlich verbindliche Vorgaben des Betreibers zu einem Ganzen zusammengefügt werden.⁴²⁰ Eine etwaig dahinterstehende geistige Leistung des Nutzers vollzieht sich dann ausschließlich nur innerhalb alltäglicher Gestaltungen und kann deswegen in der Regel kein individuelles

⁴¹⁴ Schneider, *Virtuelle Werte*, S. 112.

⁴¹⁵ Dazu ausführlich im Internet: <http://eu.battle.net/wow/de/profession/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁴¹⁶ Vgl. dazu nur die sog. *Reforging-Funktion* bei *World of Warcraft*, im Internet: <http://wow.gamona.de/cataclysm/umgestalten/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁴¹⁷ Vetter, *Rechtsfragen in virtuellen Welten*, S. 43.

⁴¹⁸ Moser, *Browsersgames*, S. 37.

⁴¹⁹ Rippert/Weimer, *ZUM* 2007, 276.

⁴²⁰ Vetter, *Rechtsfragen in virtuellen Welten*, S. 44.

Urheberrecht begründen.⁴²¹ Zu einem anderen Ergebnis wird man nur kommen können, wenn sich die geistigen Schöpfungen des Nutzers nicht bloß aus der gesteuerten Sphäre der Betreiber, sondern aus einem die kreative Gestaltung des Nutzers zulassenden Freiraum erschließen lassen.⁴²² Dieser Freiraum ist in den derzeit existierenden Onlinerollenspielen, auch in *World of Warcraft*, nicht gegeben.

(2) Urheberrechte in nutzergenerierten Welten

Im Gegensatz zu den Onlinerollenspielen haben die Spieler in nutzergenerierten Welten oftmals die Möglichkeit, eigene geistige Schöpfungen in das Geschehen zu integrieren. Dies geschieht, wie bereits ausgeführt, zumeist mit Hilfe externer Gestaltungsprogramme, in denen das virtuelle Gut programmiert und anschließend in die virtuelle Welt implementiert wird. Anders als bei den Onlinerollenspielen wird der Nutzer in den nutzergenerierten Welten hierbei nicht durch bereits vorhandene Gestaltungen des Betreibers beeinflusst. Sein Schaffensprozess und die Wahl seiner Mittel bleiben demnach von Einflüssen Dritter unberührt. Dieser dem Nutzer zur Verfügung stehende Freiraum kann zur Entstehung individueller Urheberrechte führen, sofern dem virtuellen Gut eine spezifische Prägung anhaftet, die den Gegenstand im Vergleich zu der Masse an gewöhnlichen oder bekannten Gestaltungen mit vergleichbaren Eigenarten als etwas Besonderes darstellt. Die vom Urheberrecht geforderte Individualität kann sich sowohl aus der inhaltlichen bzw. geistigen Symmetrie, aber auch aus der äußerlicher Formgestaltung des virtuellen Gutes ergeben.⁴²³

(3) Urheberrechte in Browserspielen

Browserspiele bieten den Nutzern zumeist keine Möglichkeiten, auf irgendeine Art und Weise selbst gestalterisch tätig zu werden. Mehr noch als bei den Onlinerollenspielen gilt hier der Grundsatz, dass die Spieler reine Konsumenten bleiben und lediglich auf die Instrumentarien zurückgreifen können, die der Betreiber zur Verfügung stellt. Die eingeräumte Freiheit der Nutzer beschränkt sich demnach ausschließlich auf die Wahl und Verwendung vorgegebener Spielmechanismen, ohne

⁴²¹ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 37.

⁴²² Rippert/Weimer, ZUM 2007, 276.

⁴²³ Reh binder/Peukert, Urheberrecht, Rdn. 89 f.

dass er darüber hinaus gestalterisch tätig werden kann.⁴²⁴ Die Entstehung individueller Urheberrechte in herkömmlichen Browserspielen ist daher ausgeschlossen.

cc) Ergebnis

An virtuellen Gütern können – unter bestimmten Voraussetzungen – individuelle Urheberrechte der Nutzer entstehen. Grundvoraussetzung hierfür ist, dass das virtuelle Gut aus der Sphäre des Nutzers stammt und einen eigenen geistigen Gehalt aufweist, der sich nicht lediglich auf bestimmte und zuvor definierte Vorgaben der Betreiber zurückführen lässt. Ob und inwiefern die Nutzerschicht eigene geistige Schöpfungen in das Spielgeschehen mit einbringen kann, wird maßgeblich durch die Betreiber bestimmt, da sie für das Grundkonzept der virtuellen Welt zuständig sind und durch sie der für den Nutzer erforderliche Gestaltungsspielraum definiert wird. Innerhalb der drei populärsten Erscheinungsformen virtueller Welten bieten die nutzergenerierten Welten die meisten Freiräume.⁴²⁵ In Onlinerollenspielen und Browserspielen wäre die Implementierung eigener Gestaltungen durch die Nutzer technisch zwar durchaus denkbar, bleibt aber von den Betreibern unerwünscht und ist deswegen selten möglich.

d) Gewerbliche Schutzrechte

Unmittelbar an der Seite der Urheberrechte steht der gewerbliche Rechtsschutz als zweite, bedeutsame Säule der Immaterialgüterrechte. Anders als das Urheberrecht beziehen sich die gewerblichen Schutzrechte jedoch auf die Förderung von technischen Werken und deren Funktionen.⁴²⁶ Ein Nebeneinander von Urheberrechten und technischen Schutzrechten an einem einzigen Gegenstand ist dabei ohne Weiteres möglich, da sie sich nicht gegenseitig ausschließen.⁴²⁷ Ob und inwieweit man jedoch von einer nennenswerten Relevanz der gewerblichen Schutzrechte für virtuelle Güter ausgehen darf, ist allerdings zweifelhaft. Dies ist vor allem darauf zurückzuführen, dass mit den gewerblichen Schutzrechten, über die bloße visuelle Darstellung des Gegenstandes hinaus, technische bzw. industrielle Bezugspunkte angesteuert werden,⁴²⁸ deren Verwirklichung innerhalb virtueller Gütern zwar hypothetisch

⁴²⁴ Moser, Browsergames, S. 37.

⁴²⁵ Wandtke/Ohst/Kauert, Kap. 6 § 2 Rdn. 72.

⁴²⁶ Eisenmann/Jautz, Gewerblicher Rechtsschutz, S. 6 f.

⁴²⁷ Eisenmann/Jautz, Gewerblicher Rechtsschutz, S. 5.

⁴²⁸ Rehbinder/Peukert, Urheberrecht, Rdn. 171.

denkbar,⁴²⁹ aber letztendlich realitätsfremd ist. So wird es mithin selten vorkommen, dass ein virtuelles Gut zugleich eine Funktion aufweist, die es etwa als Schutzgut vom Patent- oder Gebrauchsmusterrecht erfasst wird. Voraussetzung hierfür wäre nämlich eine über die bloße Darstellung hinausgehende, neue Erfindung, die auf einer erfinderischen Tätigkeit beruht und zugleich gewerblich anwendbar ist.⁴³⁰ Derartige Funktionszwecke werden sich bei magischen Flammenschwertern und zahmen Einhörnern nur selten ergeben, denn virtuelle Güter weisen häufig keinen schützenswerten, geistigen Gehalt auf, der über ihre Existenz hinausgeht und ihnen insbesondere einen technisch oder gewerblich nutzbaren Mehrwert anheftet. Diese Bedenken gelten gleichermaßen auch für den Markenschutz und den Geschmacksmusterschutz. Die Entstehung gewerblicher Schutzrechte an virtuellen Gütern in virtuellen Welten hat deswegen kaum praktische Relevanz.

2. Immaterialgüterrechte sui generis

Wie gezeigt wurde, können an virtuellen Gütern Immaterialgüterrechte entstehen. Ein spezifisches, speziell auf virtuelle Güter zugeschnittenes Immaterialgüterrecht, existiert jedoch nicht. Vor allem in den Fällen, in denen die für den Schutz notwendigen Anforderungen an das urheberrechtliche Werk nicht vorliegen, kann deswegen auch keine absolute Rechtsposition an einem virtuellen Gut entstehen. Fraglich ist jedoch, ob für den Schutz virtueller Güter Immaterialgüterrechte eigener Art in Betracht kommen.

a) Rechtsfortbildung

Innerhalb der Literatur ist vornehmlich in der Vergangenheit die Frage diskutiert worden, ob sich im Rahmen einer Rechtsfortbildung ein Immaterialgüterrecht *sui generis* an virtuellen Gütern begründen lässt.⁴³¹ Als Ausgangspunkt dieser Überlegung dient die künstliche Untergliederung der zwischen Nutzer und Betreiber bestehenden relativen Rechtspositionen und eine damit einhergehenden Unterordnung und Ausklammerung der an den virtuellen Gütern bestehenden Rechte des Betreibers. Bezweckt wird eine eigenständige und abstrakte Betrachtung virtueller Güter

⁴²⁹ BÜCHNER, Die Rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 63 ff.

⁴³⁰ PIERSON/AHRENS/FISCHER/AHRENS, Recht des geistigen Eigentums, S. 96.

⁴³¹ KOCH, JurPC Web-Dok. 57/2006, Abs. 41 ff.; BERBERICH, Virtuelles Eigentum, S. 105 ff.; STRIEZEL, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 191 ff.; SCHNEIDER, Virtuelle Werte, S. 115 ff.

damit diese, auch in den Fällen in denen die Schöpfungshöhe des Urheberrechts nicht erreicht wird, als objektive Bezugspunkte von Rechten erhalten können. Durch die gedankliche Isolation aller bestehender Rechtspositionen sei die Begründung eines absoluten Immaterialgüterrechts *sui generis* an virtuellen Gütern möglich.⁴³² Der Ansatz der Literatur basiert dabei auf der möglichen Differenzierung zwischen dem immateriellen Gut an sich und den hieran angeknüpften, absoluten Immaterialgüterrechten. Es wird vorausgesetzt, dass die Entstehung und Zuordnung einer absoluten Rechtsposition die Möglichkeit einer selektiven und objektiven Wahrnehmung virtueller Güter nicht nur im tatsächlichen, sondern auch im theoretischen Sinne voraussetzt. Erforderlich sei hierfür zugleich, dass den virtuellen Gütern gerade die Wesenszüge zugesprochen werden können, die auch bei bereits existierenden absoluten Gütern gegeben sind, da sich erst durch die „Verwandschaft“ mit den anerkannten sonstigen Rechten eine vergleichbare Rechtsposition begründen lässt.⁴³³

Dass ein solcher Ansatz rechtlich nicht haltbar ist, ergibt sich jedoch bereits aus dem *Numerus clausus* der Immaterialgüterrechte.⁴³⁴ Dieser besagt, dass die Gestaltung und Findung neuartiger Immaterialgüterrechte einzig dem Gesetzgeber obliegt.⁴³⁵ Im Interesse der Rechtssicherheit und damit auch der Parteien sei es sinnvoll, dass absolute und damit gegenüber jedermann wirkende Rechtspositionen nur im Rahmen gesetzlich definierter Grenzen und nur bei Erfüllung zuvor definierter Voraussetzungen entstehen. Die Vertreter des aufgezeigten *sui generis*-Ansatzes werfen dem *Numerus clausus* der Immaterialgüterrechte vornehmlich mangelnde Flexibilität vor.⁴³⁶ Dabei wird auf die Entwicklung der monetären Bestandteile im Persönlichkeitsrecht verwiesen.⁴³⁷ Hier hat die Rechtsprechung in den vergangenen Jahren eine Ausweitung und Konkretisierung des Schutzbereiches vorgenommen und dabei zugleich erkennen lassen, dass die Reichweite eines Immaterialgüterrechts nicht starr, sondern eher fließend verläuft.⁴³⁸ Da es sich bei dem Persönlichkeitsrecht unstreitig um ein Immaterialgüterrecht handele, könne man den Ansatz der Rechtsprechung nun auch auf vergleichbare Rechte anwenden,⁴³⁹ da allein die

⁴³² Im Ergebnis ebenso Psczolla, Onlinespielrecht, S. 63; Koch, JurPC Web-Dok. 57/2006, Abs. 28 f.

⁴³³ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gütern, S. 191.

⁴³⁴ Zur Begrifflichkeit: BGH, GRUR 2005, 969 (970); Pierson/Ahrens/Fischer/Pierson, S. 45 f. mit Verweis auf Troller, Immaterialgüterrecht, S. 119; Hartig, GRUR 2006, 300.

⁴³⁵ BGH, GRUR 2005, 969 (970).

⁴³⁶ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 100.

⁴³⁷ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 100 f.

⁴³⁸ BGH, NJW 1954, 1404; BGH, NJW 1958, 872.

⁴³⁹ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 100.

Existenz eines Ausschließlichkeitsrechtes der maßgebliche Faktor für dessen Akzeptanz sein sollte und nicht die explizite Regelung durch den Gesetzgeber.⁴⁴⁰ Diesem Ansatz stehen jedoch bei näherer Betrachtung gewichtige Bedenken entgegen. Würde man ein Immaterialgüterrecht eigener Art an virtuellen Gütern befürworten, würde dies wohl eine regelrechte Flut von neu geschaffenen, absoluten Rechtspositionen zur Folge haben. Die zu erwartende privatautonome Begründung absoluter Rechte würde zu erheblicher Unsicherheit im Verkehr führen.⁴⁴¹ Die Voraussetzungen, Reichweiten und Grenzen absoluter Rechtspositionen wären nicht mehr bestimmbar und würden zunehmend aufgeweicht. Der Gesetzgeber hat sich in der Vergangenheit bewusst für eine abschließende Kodifizierung der Immaterialgüterrechte entschieden.⁴⁴² Parallel zum Sachenrecht ist die mögliche Zuordnung eines Rechtsgegenstandes durch den Verkehr auch im Immaterialgüterrecht eine der wesentlichen Voraussetzungen für die praktische und rechtliche Handhabung absoluter Güter. Warum man nun für das Immaterialgüterrecht im Allgemeinen und für virtuelle Güter im Besonderen eine Ausnahme machen sollte, leuchtet nicht ein. Zwar wird man von der Existenz der bisher anerkannten Immaterialgüterrechte nicht automatisch auf den Willen des Gesetzgebers schließen können, dass virtuelle Güter auch in Zukunft ausschließlich über das Urheberrecht geregelt werden sollen, aber das Schutzbedürfnis der Literatur sollte nicht zu Lasten des *Numerus clausus* des Immaterialgüterrechts errichtet werden, da dies, wie aufgezeigt, mehr Schaden als Nutzen bringen würde. Eine Trennung zwischen den geschützten und den freien, gemeinen Immaterialgüterrechten würde hierdurch nahezu unmöglich gemacht oder zumindest erschwert. Zudem ist bei genauerer Betrachtung keine Vergleichbarkeit mit der als Argument aufgeführten Rechtsfortbildung des Persönlichkeitsrechts gegeben. Seinerzeit ging es hierbei nämlich lediglich um die Ausweitung des Schutzbereiches eines bereits anerkannten absoluten Rechtes und tatsächlich nicht um die Begründung eines solchen.

b) Datenbankrecht sui generis

Der Handel mit virtuellen Gütern setzt die Existenz von Datenbanken voraus, um die spielinternen Fortschritte des jeweiligen Nutzers zu speichern, zu aktualisieren

⁴⁴⁰ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 100.

⁴⁴¹ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 67 f.

⁴⁴² Troller, Immaterialgüterrecht, S. 53.

und mit den übrigen Informationen des Servers zu synchronisieren.⁴⁴³ Fraglich ist dabei, ob sich über den Rechtsschutz von Datenbanken ein absolutes Recht an virtuellen Gütern ableiten lässt.

Vor dem Hintergrund von „Big Data“⁴⁴⁴ hat in den vergangenen Jahren das Datenbankrecht sui generis an Bedeutung gewonnen. Das sui-generis-Recht an Datenbanken ist in den §§ 87a ff. UrhG geregelt und geht zurück auf die Richtlinie 96/9/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11.03.1996 über den rechtlichen Schutz von Datenbanken.⁴⁴⁵ Das Ziel der Richtlinie besteht darin, den Datenbankschutz innerhalb der Europäischen Union zu harmonisieren⁴⁴⁶ und die getätigten Investitionen der Datenbankhersteller vor der wirtschaftlichen Ausbeutung durch Dritte zu schützen.⁴⁴⁷ Zugleich soll der rechtmäßige Zugang zu gespeicherten Daten sichergestellt und gewährleistet werden.⁴⁴⁸

Das Datenbankrecht sui generis begründet, anders als der in § 4 II UrhG genannte Werkschutz für "schöpferische" Datenbanken,⁴⁴⁹ einen eigenständigen Investitionsschutz für nicht-kreative Datenbanken.⁴⁵⁰ Es ist somit von einem etwaigen Urheberrecht an Datenbanken abzugrenzen.⁴⁵¹ Geschützt wird der jeweilige Datenbankhersteller,⁴⁵² wobei es es sich hierbei nach § 87a II UrhG um diejenige – nicht notwendigerweise natürliche – Person handelt, die eine Investition in eine Datenbank im Sinne des § 87a I UrhG vorgenommen hat.⁴⁵³ Nach § 87a I S. 1 UrhG ist eine Datenbank jede beliebige Sammlung von Werken, Daten oder anderen unabhängigen Elementen, die systematisch oder methodisch angeordnet und einzeln mit Hilfe elektronischer Mittel oder auf andere Weise zugänglich sind und deren Beschaffung, Überprüfung oder Darstellung eine nach Art oder Umfang wesentliche⁴⁵⁴ Investition erfordert.⁴⁵⁵ Eine Datenbank gem. § 87a I S. 1 UrhG zeichnet sich dem-

⁴⁴³ Kapitel 2 A. II.

⁴⁴⁴ Der Begriff wird heute überwiegend dafür verwendet, um die technologischen und rechtlichen Herausforderungen für die Erfassung, Analyse, Zuordnung, Speicherung und Nutzung großer Mengen an unstrukturierten oder nur teilweise strukturierten Datenmengen zu umschreiben, vgl. dazu Götz, Big Data, S. 19; Wiebe, CR 2014, 1; Dorner, CR 2014, 617.

⁴⁴⁵ Wandtke/Ohst/Jani, Kap. 1 § 10 Rdn. 80; Wiebe, CR 2014, 2; Müller, Schutz exklusiver Vertriebsmodelle, S. 537.

⁴⁴⁶ Erwägungsgrund 4 der Datenbankrichtlinie; Müller, Schutz exklusiver Vertriebsformen, S. 537.

⁴⁴⁷ Erwägungsgrund 12 der Datenbankrichtlinie.

⁴⁴⁸ Götz, Big Data, S. 21.

⁴⁴⁹ Vgl. dazu Müller, Schutz exklusiver Vertriebsformen, S. 545.

⁴⁵⁰ Wandtke/Ohst/Jani, Kap. 1 § 10 Rdn. 80; Dorner, CR 2014, 622; Hofmann, JurPC Web-Dok. 158/2015, Abs. 57; Kraus, Telematik, S. 381.

⁴⁵¹ Wiebe, CR 2014, 3.

⁴⁵² Hoeren/Völkel, Big Data und Recht, S. 22.

⁴⁵³ Funk, Der Datenbankherstellungsvertrag, S. 566.

⁴⁵⁴ Zum Begriff der „Wesentlichkeit“ Ehmann, K&R 2014, 394.

⁴⁵⁵ Hartmann, Schutzfähigkeit von Forschungsdaten, S. 513.

nach im Gegensatz zu einer bloß unstrukturierten Ansammlung von Einzeldaten dadurch aus, dass sie auf einem systematischen „Ordnungsprinzip“⁴⁵⁶ basiert und ihre einzelnen Dateninhalte sich mit Hilfe von „elektronischen Mitteln“, wie z. B. Suchmaschinen, Eingabemasken, Registerprogramme oder anderen Gliederungsprogrammen aufrufen lassen.⁴⁵⁷

Der Leistungsschutz ist dabei auf nicht unerhebliche Investitionen beschränkt, wobei nach der Rechtsprechung – im Hinblick auf den Schutzzweck der Norm – diesbezüglich keine hohen Anforderungen an die eingesetzten Mittel gestellt werden.⁴⁵⁸ Zugleich werden im Zusammenhang mit der „Beschaffung“ von Daten nur solche Investitionen berücksichtigt, die „in die Suche nach existierenden, d. h. bereits vorhandenen, voneinander unabhängigen Materialien und deren Sammlung“⁴⁵⁹ fließen. Etwaige Investitionen, die nur dazu dienen, diejenigen Daten zu erzeugen, aus denen sich eine Datenbank letztlich zusammensetzt, werden nicht vom Leistungsschutz erfasst.⁴⁶⁰ Die Datenbeschaffung ist somit stets von der Datenerzeugung abzugrenzen.⁴⁶¹

Bezieht man diese Grundsätze nunmehr auf die Datenbanken der Betreiber virtueller Welten, so stellt sich zunächst die Frage, ob die für die Verwaltung der virtuellen Güter verantwortlichen Datenbanken der Betreiber dem Datenbankbegriff des § 87 I S. 1 UrhG unterfallen. In der Vergangenheit hat die Rechtsprechung unter anderem bei einfachen Linksammlungen,⁴⁶² Fahrplänen der Bahn,⁴⁶³ technischen Regelwerken,⁴⁶⁴ Bodenrichtwertsammlungen⁴⁶⁵ oder einer Telefonbuch-CD-Rom⁴⁶⁶ die Existenz einer Datenbank angenommen. In all diesen Fällen war es den Nutzern möglich, direkt auf die Datenbank zuzugreifen und deren Inhalte ggf. auch einzeln aufzurufen bzw. zu recherchieren. Die für eine Datenbank notwendige⁴⁶⁷ „Einzelzugänglichkeit“⁴⁶⁸ von Daten ist in virtuellen Welten – wenn auch in anderer Form – ebenfalls gegeben. Dabei ist zunächst unbeachtlich, dass sich der Nutzer den Zugang in die virtuelle Welt über eine Client-Software erschließt. Der Zugriff auf die

⁴⁵⁶ Wandtke/Ohst/Jani, Kap. 1 § 10 Rdn. 80; Götz, Big Data, S. 24.

⁴⁵⁷ Götz, Big Data, S. 26.

⁴⁵⁸ Müller, Schutz exklusiver Vertriebsmodelle, S. 538; Götz, Big Data, S. 29.

⁴⁵⁹ EuGH, CR 2005, 412 (415).

⁴⁶⁰ EuGH, CR 2005, 414 (415).

⁴⁶¹ Götz, Big Data, S. 27 f.; Wiebe, CR 2014, 4.

⁴⁶² LG Köln, CR 1999, 400.

⁴⁶³ LG Köln, MMR 2002, 689.

⁴⁶⁴ BGH, GRUR 2002, 958.

⁴⁶⁵ BGH, GRUR 2007, 137.

⁴⁶⁶ BGH, NJW 1999, 2898.

⁴⁶⁷ Erwägungsgrund 17 der Datenbankrichtlinie.

⁴⁶⁸ Götz, Big Data, S. 25; Raue/Bensinger, MMR 1998, 508.

Inhalte einer Datenbank muss nicht unmittelbar erfolgen. Über das Datenbankrecht sui generis werden auch Datenbanken geschützt, die nur mittelbar bzw. über eine bestimmte Anwendung aufgerufen werden können.⁴⁶⁹ Durch die Verwendung verschiedener Benutzeroberflächen kann sich der Nutzer einer virtuellen Welt jederzeit Informationen über seinen Spielstatus, seinen Avatar oder seine virtuellen Güter anzeigen lassen. Eine derart gestaltete (Einzel-) Zugänglichkeit lässt zudem auf eine systematische und methodische Einordnung der Daten im Sinne des § 87a I S. 1 UrhG schließen, auch wenn diesbezüglich – aufgrund der betrieblichen Interessen der Betreiber – eine genaue Überprüfung der Datenbankstruktur nicht ohne Weiteres möglich ist.

Bejaht man das Vorliegen einer Datenbank und darüber hinaus den Einsatz von nicht unwesentlichen Mitteln in die Beschaffung von Daten, führt dies zu dem Schutzzumfang des Datenbankrechts sui generis. Gem. § 87b I S. 1 UrhG hat der Datenbankhersteller das ausschließliche Recht, die Datenbank insgesamt oder einen nach Art oder Umfang wesentlichen Teil der Datenbank zu vervielfältigen, zu verbreiten oder öffentlich wiederzugeben. Bereits aus dem Wortlaut des § 87b I S. 1 UrhG ergibt sich demnach, dass die in der jeweiligen Datenbank gesammelten Inhalte bzw. die einzelnen Daten nicht vom Leistungsschutzrecht der § 87a ff. UrhG erfasst werden.⁴⁷⁰ Insbesondere erfolgt keinerlei (sachen-) rechtliche Zuordnung der in der Datenbank enthaltenen Elemente.⁴⁷¹ Dies ergibt sich auch aus Erwägungsgrund 46 der Datenbankrichtlinie. Danach gehört es nicht zu den Zielen der Richtlinie, neue Rechte an den in der Datenbank enthaltenen Werken, Daten oder Elementen selbst zu begründen. Selbst wenn man demnach virtuelle Güter bzw. die ihnen zu Grunde liegenden Datenpakete als Datenbankinhalte ansieht,⁴⁷² hat ein etwaiges Datenbankrecht sui generis keinerlei Einfluss auf die Rechtsnatur der einzelnen Datenbankinhalte.⁴⁷³ Ein absolutes Recht an virtuellen Gütern lässt sich demnach über das Datenbankrecht sui generis nicht begründen.

⁴⁶⁹ Raue/Bensinger, MMR 1998, 508.

⁴⁷⁰ Heun/Assion, CR 2015, 813; Zech, CR 2015, 143.

⁴⁷¹ Hoeren/Völkel, Big Data und Recht, S. 22.

⁴⁷² So auch Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 435.

⁴⁷³ Wiebe, CR 2014, 4; Hoeren/Völkel, Big Data und Recht, S. 22 f.; Dorner, CR 2014, 622; Kraus, Telematik, S. 382.

D. Weitere Ansätze

I. „Dateneigentum“

Innerhalb der Literatur wird seit einiger Zeit darüber diskutiert, ob sich aus § 823 I BGB ein sonstiges Recht am eigenen Datenbestand ableiten lässt.⁴⁷⁴ Hierüber könne ein eigenständiger Integritätsschutz für Daten etabliert werden, der von einem etwaigen Eigentum an einem Datenträger unabhängig bliebe.⁴⁷⁵ Eng damit verbunden ist eine These, die das Verhältnis zwischen Typenzwang und Rechtsfortbildung betrifft. Danach werde vor allem die Rechtsprechung nicht durch den *Numerus clausus* der Immateriellen Rechte gebunden, eine Rechtsfortbildung sei demnach möglich.⁴⁷⁶ Den Kritikern, die sich aus Gründen der Rechtssicherheit gegen eine solch konstruktivistische Lösung aussprechen, wird argumentativ mit den potentiellen Vorteilen für den Rechtsverkehr begegnet. Es wird darauf hingewiesen, dass virtuelle Güter, bzw. die ihnen zugrunde liegenden Daten, wenn man von ihrer nicht möglichen Abgrenzbarkeit im Raum absieht, ihrem Wesen nach verschiedene eigentumsrechtliche Aspekte aufweisen. Diese Nähe zum Eigentum spiegele sich auch in der häufig zu beobachtenden, intellektuellen Vergegenständlichung virtueller Güter durch die Nutzer wider. Dem könnte man nun durch den Regelungscharakter eines bekannten und bewährten Systems begegnen. Durch die Begründung der daraus resultierenden absoluten Abwehrrechte würden sowohl die bei einer urheberrechtlichen Einordnung verbleibenden Missstände beseitigt, als auch das Verhältnis zu Dritten ausreichend geregelt.⁴⁷⁷ Zugleich wird der rein spekulative Charakter einer *ex ante* Prognose für die Zukunft aufgeführt. Letztlich könne man zudem nicht vorab wissen, ob die Rechtssicherheit durch eine derartige Rechtsfortbildung Schaden nehmen würde oder nicht.⁴⁷⁸

1. Ansätze

Tatsächlich lassen sich die Ansätze für ein zivilrechtliches Dateneigentum bereits innerhalb der Rechtsprechung finden. So hat der BGH in der Vergangenheit für ein Optikprogramm entschieden, dass dessen Datenbestand ein "selbstständiges vermö-

⁴⁷⁴ Statt vieler Dorner, CR 2014, 619.

⁴⁷⁵ Zech, CR 2015, 143.

⁴⁷⁶ Koos, MMR 2004, 362; Forkel, NJW 1993, 3183.

⁴⁷⁷ Im Wesentlichen die Forderung von Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 211 ff.

⁴⁷⁸ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 222.

genswertes Gut" darstellt.⁴⁷⁹ Auch nach dem OLG Karlsruhe kommt dem Datenbestand eines Datenträgers über § 823 I BGB eine eigenständige Bedeutung zu.⁴⁸⁰ Andere Gerichte nehmen eine Eigentumsbeeinträchtigung bereits dann an, wenn lediglich der Datenbestand auf einem Datenträger modifiziert bzw. gelöscht oder verändert wird, ohne dass es auf eine Substanzverletzung des Datenträgers ankommt.⁴⁸¹

Eng mit der Thematik verbunden ist zudem eine Diskussion über ein eigenes Eigentumsrecht an Daten, die seit einigen Jahren von den Gerichten geführt wird. So hat der BGH hinsichtlich der Tonbandaufnahmen des Altbundeskanzlers Kohl unlängst entschieden, dass ein Herrschaftsrecht an Daten nicht notwendigerweise mit dem Eigentum an einem bestimmten Speichermedium einhergehen muss.⁴⁸² Der BGH⁴⁸³ hält dabei, wie auch das OLG Köln⁴⁸⁴ als Vorinstanz oder das LAG Chemnitz⁴⁸⁵, den Eigentumserwerb an Daten durch die Installation bzw. das Aufspielen auf einen Datenträger für möglich, wenn die Voraussetzungen einer Verarbeitung im Sinne des § 950 I S. 1 BGB vorliegen. Nach der Auffassung des BGH soll dies jedoch nur dann der Fall sein, wenn der jeweilige Datenträger nach dem Aufspielen bzw. der Installation einen anderen wirtschaftlichen Zweck erfüllt und zugleich eine Wesensveränderung erfährt, die ihn nach der Verkehrsauffassung und unter Berücksichtigung wirtschaftlicher Aspekte als eine neue Sache erscheinen lassen.⁴⁸⁶

Das OLG Naumburg⁴⁸⁷ hält es dagegen für möglich, eine zivilrechtliche Verfügungsbefugnis an Daten über die entsprechende Anwendung der strafrechtlichen Lehre vom sog. „Skripturakt“⁴⁸⁸ zu erschließen. Nach diesem auch in der Literatur⁴⁸⁹ verbreiteten Ansatz soll, in Analogie zu § 303a StGB, ein zivilrechtliches Dateneigentum demjenigen zukommen, der am „Herstellungsprozess“ der Daten beteiligt ist und die Datenentstehung entweder durch einen Eingabevorgang oder durch die Ausführung eines Programms selbst unmittelbar bewirkt.⁴⁹⁰

⁴⁷⁹ BGHZ 133, 155.

⁴⁸⁰ OLG Karlsruhe, NJW 1996, 200.

⁴⁸¹ LG Osnabrück, Urt. v. 09.08.2011, Az. 14 O 542/10; OLG Oldenburg, MDR 2012, 403.

⁴⁸² BGH, NJW 2016, 317.

⁴⁸³ BGH, NJW 2016, 317.

⁴⁸⁴ OLG Köln, GRUR-RR 2014, 419 (421).

⁴⁸⁵ LAG Chemnitz, MMR 2008, 416.

⁴⁸⁶ BGH, NJW 2016, 317.

⁴⁸⁷ OLG Naumburg, VersR 2015, 1525.

⁴⁸⁸ Welp, IuR 1988, 447.

⁴⁸⁹ Ebenso Hoeren, MMR 2013, 491; OLG Nürnberg, ZD 2013, 283; a.A. Heymann, CR 2015, 809 f.; Heun/Assion, CR 2015, 813 ff.; Heinson, IT-Forensik, S. 393 f.

⁴⁹⁰ Heinson, IT-Forensik, S. 393; Welp, IuR 1988, 447; Hoeren, MMR 2013, 487.

2. Stellungnahme

Will man virtuelle Güter im Rahmen einer Rechtsfortbildung und als sonstige Rechte im Sinne des § 823 I BGB schützen, so spricht hierfür zunächst, dass die Existenz eines Typenzwanges einer Rechtsfortbildung grundsätzlich nicht entgegenstehen darf, denn sonst wäre man nicht mehr weit von einem gelebten Rechtspositivismus und dem nicht erreichbaren Ideal einer lückenlosen Gesetzgebung entfernt. Dennoch erscheint die Einordnung virtueller Güter als absolute Rechtspositionen im Sinne des § 823 I BGB nur dann als sinnvoller Weg, wenn dem sonstigen Recht "eine gewisse eigenständige Bedeutung neben anderen Rechten"⁴⁹¹ zukommt. Dies ist jedoch bereits insofern fragwürdig, als dass die Integritätsinteressen an archivierten Daten bereits über das durch § 823 I BGB geschützte Eigentum am Speichermedium abgesichert werden können.⁴⁹² Das Recht am eigenen Datenbestand als sonstiges Recht im Sinne des § 823 I BGB erscheint somit vor allem für diejenigen Fälle vorteilhaft, in denen das Eigentum am Datenträger nicht der Person zusteht, die von einer etwaigen Löschung bzw. Manipulation der Daten betroffen wäre.⁴⁹³ Vor allem wenn Daten auf fremden Servern gespeichert werden oder wenn, z. B. beim *Cloud Computing*, eine Auslagerung von Dateien auf unbekannte Netzwerkkapazitäten erfolgt, gewinnt der eigenständige Integritätsschutz von Daten über § 823 I BGB an Bedeutung. Problematisch ist jedoch auch dann, dass mit dem Schutz der Daten über § 823 I BGB noch keine Aussage über deren ausschließliche Zuordnung oder Nutzungsbefugnis erfolgt. Sonstige Rechte im Sinne von § 823 I BGB müssen als Herrschaftsrechte dem Eigentum ähneln und demnach über eine entsprechende Ausschluss- und Nutzungsfunktion verfügen. Absolute Rechte werden jedoch nicht bereits dadurch begründet, dass man ein Rechtsgut pauschal dem Schutzbereich eines deliktischen Haftungsanspruches zuordnet. Unbeantwortet bleibt zudem die Frage, inwiefern die negative Beeinträchtigung von Daten oder virtuellen Gütern in der Praxis von der reinen Schädigung eines Vermögensinteresses unterschieden werden soll.⁴⁹⁴ Das Vermögen wird durch § 823 I BGB gerade nicht geschützt.⁴⁹⁵

⁴⁹¹ Hoeren/Völkel, Big Data und Recht, S. 18.

⁴⁹² Zech, Information als Schutzgegenstand, S. 386.

⁴⁹³ Zech, Information als Schutzgegenstand, S. 386.

⁴⁹⁴ Leible/Lehmann/Spindler, S. 279.

⁴⁹⁵ Jauernig/Teichmann, § 823 BGB, Rdn. 1 ff.; ähnlich Duisberg/Picot/Oehler/von Ribbeck, S. 165.

Als problematisch erscheint auch der vom OLG Naumburg⁴⁹⁶ aufgegriffene Ansatz nach *Hoeren*⁴⁹⁷ bzw. *Welp*, wonach das Dateneigentum durch einen sog. „Skripturakt“ des Nutzers begründet werden soll.⁴⁹⁸ Das Dateneigentum soll danach demjenigen zukommen, der die Daten technisch selbst erstellt bzw. deren Speicherung bewirkt hat.⁴⁹⁹ Dieser Grundsatz soll auch dann gelten, wenn der Nutzer lediglich durch technisch-vermittelte, physische Aktionen an der Generierung von Daten beteiligt ist, z. B. durch das Auslösen des Verschlusses einer Digitalkamera per Knopfdruck.⁵⁰⁰

Überträgt man die Lehre vom „Skripturakt“ auf den Handel mit virtuellen Gütern, so spricht viel dafür, den Nutzer einer virtuellen Welt als den Datenerzeuger und demnach als den Eigentümer der Daten anzusehen, da durch seine Eingaben ununterbrochen Daten generiert, verarbeitet und archiviert werden. Dagegen ist jedoch einzuwenden, dass sich etwaige Herstellungsprozesse nur in den seltensten Fällen von den Beiträgen anderer Nutzer oder den Beiträgen der Betreiber abgrenzen lassen, da die Eingaben unmittelbar von der automatisierten Software verarbeitet und in das Spiel eingliedert werden. Zudem kann man durchaus die Ansicht vertreten, dass der Beitrag der Nutzer keine große Bedeutung aufweist, da die Synchronisierung der technischen Vorgänge alleine durch die Software und die Server der jeweiligen Betreiber erfolgt.⁵⁰¹ Anders als bei einem herkömmlichen Textdokument oder einer Musikdatei hat der Nutzer einer virtuellen Welt nämlich keinerlei Einfluss auf die Modalitäten eines Speichervorganges des Servers. In derartigen Fällen könnte für die Abgrenzung und Zuordnung der Beiträge zwar auf die „Wesentlichkeit des Beeinflussungsmoments“⁵⁰² abgestellt werden, jedoch wird man schnell an Grenzen stoßen, wenn z. B. mehrere anonyme Nutzer gemeinsam an der Herstellung von Daten mitwirken.⁵⁰³ Ebenfalls ungeklärt ist, inwiefern es einem unbeteiligten Dritten in einer virtuellen Welt überhaupt möglich sein soll etwaige Eigentumsrechte an virtuellen Gütern oder Daten zu erkennen und zuzuordnen.⁵⁰⁴ Das hierdurch begründete Haftungsrisiko wäre für alle Beteiligten schlichtweg untragbar.

⁴⁹⁶ OLG Naumburg, VersR 2015, 1525.

⁴⁹⁷ Hoeren, MMR 2013, 486 ff.

⁴⁹⁸ Welp, IuR 1988, 447.

⁴⁹⁹ Welp, IuR 1988, 447; Zech, CR 2015, 143.

⁵⁰⁰ Hoeren, MMR 2013, 488.

⁵⁰¹ So auch Kraus, Telematik, S. 387 für das Verhältnis des Fahrzeugherstellers zu gesammelten Fahrzeugdaten.

⁵⁰² Hoeren/Völkel, Big Data und Recht, S. 28.

⁵⁰³ Heinson, IT-Forensik, S. 393.

⁵⁰⁴ Heinson, IT-Forensik, S. 393.

In Anbetracht der vielen Unklarheiten ist demnach festzuhalten, dass auch die zivilrechtliche Zuordnung von Daten auf der Grundlage eines „Skripturaktes“ derzeit mehr Fragen aufwirft als sie zu beantworten vermag. Zwar erscheint es durchaus naheliegend ein etwaiges absolutes Recht an Daten demjenigen zuzuordnen, der die Daten selbst erzeugt hat, jedoch fehlt es innerhalb des Zivilrechts an ergänzenden Strukturen, die den vielversprechenden Ansatz unterstützen und dazu geeignet sind, die bestehenden Rechtsunsicherheiten zu beseitigen.⁵⁰⁵

II. „Absolute“ vertragliche Ansprüche

Absolute Rechte verschaffen dem an ihnen berechtigten Subjekt eine rechtlich geschützte und in Bezug auf Dritte ausschließende Herrschaftsmacht über einen zuvor definierten Bereich. Sie wirken *erga omnes*, d. h. ob ihrer (künstlichen) Natur gegenüber jedermann.⁵⁰⁶ Hierin unterscheiden sie sich von relativen Rechten, die lediglich zwischen den beteiligten Parteien (*inter partes*) Geltung beanspruchen.⁵⁰⁷ Vor allem in den Fällen, in denen absolute Rechtspositionen nicht existieren, verbleibt für die inhaltliche Charakterisierung einer objektiver Berechtigung nur noch der Rückgriff auf die zwischen den Parteien vereinbarten, schuldrechtlichen Dispositionen. Hierbei können Pflichten-Bündel entstehen, aus denen sich begünstigende Positionen zu Gunsten der berechtigten Partei ergeben können. Das Recht kann in diesen Fällen eine Position gewähren, die in ihrer Reichweite mit einer absoluten Rechtsposition zumindest vergleichbar erscheint.⁵⁰⁸ Es entsteht ein schuldrechtlich begründetes, faktisches Ausschließlichkeitsrecht.⁵⁰⁹ Begünstigt wird dies vor allem in den Fällen, in denen die Dispositionen der Parteien durch gesetzliche Folgeregelungen ergänzt werden. Die Schutzwirkung einer im Grundbuch eingetragenen Vormerkung kann in diesem Zusammenhang genannt werden. Sie richtet sich gegen alle folgenden Verfügungen, die ihrem Inhalt widersprechen und zwar unabhängig davon, von wem sie stammen, auf der Basis einer schuldrechtlichen Vereinbarung.⁵¹⁰ Weitere schuldrechtlich vereinbarte Ausschließlichkeitsrechte sind, z. B. das Alleinvertriebsrecht, das Recht zur alleinigen Nutzung von Eigentum, etwa zu Reklamezwecken oder aber Dauerwohnrechte. Bei derartigen relativen Pflichten-

⁵⁰⁵ Hoeren/Völkel, Big Data und Recht, S. 28.

⁵⁰⁶ Canaris, FS Flume, S. 373.

⁵⁰⁷ Füller, Sachenrecht, S. 53.

⁵⁰⁸ Zech, CR 2015, 140.

⁵⁰⁹ Jänich, Geistiges Eigentum, S. 200.

⁵¹⁰ Assmann, Die Vormerkung, S. 5 ff.

bündeln mit faktischer Ausschlusswirkung handelt es sich demnach um nichts anderes als um schuldrechtlich begründete Monopolstellungen mit der Eignung, potentielle Dritte von einer Einflussnahme auszuschließen. Auch in virtuellen Welten sind derartig stark und einseitig ausgeprägte Positionen in der schuldrechtlichen Beziehung von Betreibern und Nutzern denkbar. Fraglich ist allerdings, ob sich aus derartigen Tatsachengrundlagen tatsächlich eine absolute und die Rechtsnatur virtueller Güter bestimmende Rechtsposition ableiten lässt.

Das BVerfG⁵¹¹, der BGH⁵¹² sowie ein beträchtlicher Teil des Schrifttums verneint dieses bei einem vergleichbaren Sachverhalt, nämlich der Zuweisung von exklusiven Internet-Domains durch die Vergabestelle DENIC⁵¹³. Die Besonderheit besteht hier darin, dass die im Rahmen des Verteilungsverfahrens zuzuordnenden Domain-Namen allesamt einzigartig und exklusiv sind und deswegen jeweils nur einem einzigen Berechtigten zugewiesen werden. Die Zuteilung der Domains durch die DENIC ist demnach auch für Dritte bindend und hat in der Vergangenheit zu einem florierenden Handel von wertvollen Internet-Domains geführt.⁵¹⁴

Von Teilen der Literatur wurden Internet-Domains deswegen als absolute Rechte angesehen.⁵¹⁵ Der BGH hat in einer Entscheidung jedoch untermauert, dass derartige Vereinbarungen nicht ausreichen, um absolute Rechte zu begründen. Dies gelte vor allem für die Fälle, in denen sich die starke Monopolstellung des Berechtigten lediglich aus einer technischen Notwendigkeit heraus ergibt und mithin bloß faktischer Natur ist.⁵¹⁶ Das dieser Ansicht zu folgen ist, ergibt sich bereits aus dem Umstand, dass schuldrechtliche Vereinbarungen stets lediglich zwischen den jeweiligen Vertragsparteien Geltung beanspruchen. Das dabei in seiner Intensität unterschiedlich ausgeprägte rechtliche Beziehungsgeflecht aus Forderungen und Ansprüchen lässt externe Dritte unmittelbar unberührt.⁵¹⁷ Zudem erstreckt sich der Inhalt einer Forderung nur auf die Modifizierung von gegenstandsbezogenen Zuweisungen. Einen individuellen, ihrer Natur immanent anhaftenden Bezugsgegenstand weist eine Forderung, etwa im Gegensatz zum Eigentum, welches sich naturgemäß stets auf eine Sache bezieht, nicht auf. Die sich aus dem Dispositionsgrundsatz ergebende inhaltliche Beliebigkeit schuldrechtlicher Vereinbarungen birgt zugleich die Ge-

⁵¹¹ BVerfG, MMR 2005, 165.

⁵¹² BGH, MMR 2005, 685.

⁵¹³ Die Abkürzung für Deutsches Network Information Center, im Internet: <http://www.denic.de> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁵¹⁴ BGH, GRUR 2005, 969 (970).

⁵¹⁵ LG Essen, CR 2000, 247; LG Düsseldorf, CR 2001, 468; Koch, JurWeb, Abs. 43; Koos, MMR 2004, 360.

⁵¹⁶ BGH, GRUR 2005, 969 (970).

⁵¹⁷ Bollenberger, Das stellvertretende Commodum, S. 127.

fahr, dass die Parteien durch kollusives Zusammenwirken die Verhältnisse für ein schuldrechtliches Ausschließlichkeitsrecht selber schaffen können. Im Hinblick auf die notwendige Rechtssicherheit, ist es nicht hinnehmbar, dass absolute Rechtspositionen durch einen Willensakt geschaffen werden. Dies wurde bereits im Zusammenhang mit der Einordnung virtueller Güter als sonstige Rechte im Sinne des § 823 BGB aufgezeigt. Zu befürworten ist deswegen weiterhin die relative Wirkung obligatorischer Rechte. Virtuelle Güter können demnach nicht als absolutes Konzentrat obligatorischer Rechte angesehen werden.

III. Anpassung der Rechtsordnung

Die bisherigen Ausführungen haben offenbart, dass einzig das Immaterialgüterrecht und hier insbesondere das Urheberrecht virtuelle Güter und Welten als moderne Ausprägung eines fortschreitend technologiebasierten Zeitalters zu erfassen vermag. Die anderweitigen Einordnungsversuche scheiterten zumeist an den auf Verkörperung und Abgrenzbarkeit abstellenden Dogmatiken des historischen Gesetzgebers. Dies zeigte sich vor allem bei jenen absoluten Rechten, die auf die Sacheigenschaft des Gegenstandes abstellen, z. B. Eigentum und Besitz.

Fraglich ist nun, ob eine im Wesentlichen auf physische Manifestation abstellende Konzeption heute noch zeitgemäß ist, denn der technologische Fortschritt ist dem Recht naturgemäß stets einen Schritt voraus. Oft genug wird die Rechtsentwicklung deswegen in eine Rolle gezwängt, die außer der Reaktion auf bereits geschehene Veränderungen keine eigenen Impulse setzt. Sieht man in dem Marktverhalten einen der wesentlichen Aspekte des gesellschaftlichen Wandels, so hat sich in den vergangenen Jahren viel verändert. Immer häufiger werden Sachen von virtuellen Gütern verdrängt. Was zuvor noch im Ladengeschäft erworben wurde, findet heute schnell und unkompliziert per Mausklick seinen Weg in virtuelle Bibliotheken, Musiksammlungen oder eben virtuelle Welten.⁵¹⁸ Es ist davon auszugehen, dass diese Entwicklung weiter fortschreiten wird und sich neue Vertriebsformen und Handelsgüter etablieren werden.

Die Problematisierung der Vor- und Nachteile einer Reaktion der Gesetzgebung auf technologische Veränderungen wurde im Zusammenhang mit virtuellen Gütern bisher recht stiefmütterlich behandelt. Die Literatur beschränkt sich auf den Versuch,

⁵¹⁸ Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 37.

virtuelle Güter in die herkömmlichen Systematiken des Zivilrechts hineinzuzwängen, was auch überwiegend als ausreichend und zweckgemäß erachtet wird.⁵¹⁹

Eine Frage, die in diesem Kontext aufkommen kann, ist jedoch, ob es nicht an der Zeit ist, virtuelle Güter in rechtlicher Hinsicht weniger als Korrelat bestehender Rechtsinstitute, sondern vielmehr als eigenständige Phänomene zu begreifen, denen eine eigenständige rechtliche Kategorisierung zukommen kann. Ein solches Interesse ergibt sich dabei nicht automatisch aus dem technischen Fortschritt der vergangenen Jahre. Vielmehr sollte sich ein derartiges Vorhaben aus einer Notwendigkeit heraus entfalten. Im Hinblick auf virtuelle Güter wird dies dann anzunehmen sein, wenn alle bisher existierenden Rechtsinstrumente entweder versagen oder aber zu keinem zielführenden Ergebnis führen. Selbst wenn diese Voraussetzungen zutreffen, muss jedoch zunächst genau überprüft werden, ob nicht bereits eine behutsame Ergänzung der bisherigen Strukturen zu einer Verbesserung der Situation beitragen kann.

1. Herausforderungen

Virtuelle Güter weisen eine charakteristische Ambivalenz auf, die sich nicht auf den ersten Blick offenbart.⁵²⁰ Sie wird dann deutlich, wenn man das korrespondierende Verhältnis zwischen dem Recht als Bezugsgegenstand und den virtuellen Gütern als Untersuchungsgegenstand aufzeigt. Im Vordergrund steht dabei nicht die Bestimmung der Rechtsnatur durch die Einordnung in existierende Strukturen, sondern durch die Feststellung der Charakteristika des Untersuchungsgegenstandes. Es geht hierbei um die Frage, inwiefern sich diese Attribute virtueller Güter für oder gegen die Einordnung in ein bestimmtes Rechtsinstitut aussprechen und in diesem spezifischen Verhältnis korrespondieren.

Im Laufe der Bearbeitung wurden bereits einzelne Besonderheiten virtueller Güter hervorgehoben. So weisen virtuelle Güter bestimmte Merkmale auf, die auf ihre Nähe zu bestimmten Rechtsinstituten schließen lassen. Vor allem ihre immateriellen Aspekte lassen sie als Korrelate des Immaterialgüterrechts deuten. Vor diesem Hintergrund erscheinen Ansätze, die ausschließlich auf das Minus an Substrat abstellen und für eine rein immaterialgüterrechtliche Einordnung plädieren, zumindest nach-

⁵¹⁹ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 209; Vetter, Rechtsfragen in virtuelle Welten, S. 161; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 273; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 172; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 207; Schneider, Virtuelle Werte, S. 229.

⁵²⁰ Leible/Lehmann/Spindler, S. 271 f.

vollziehbar bzw. naheliegend.⁵²¹ Eine umfängliche Erfassung durch das Immaterialgüterrecht wird der Natur virtueller Güter jedoch nur partiell gerecht.⁵²² Zunächst sollte es vermieden werden, von der fehlenden Sachqualität virtueller Güter unmittelbar auf die Anwendung des Immaterialgüterrechts zu schließen. Ordnet man den Begriff des Immaterialguts nicht lediglich einem normativen Zustand zu, sondern begreift man ihn auch als wirtschaftlich relevanten Bezugspunkt menschlicher Herrschaftsmacht an einem geistigen Gut, so unterscheiden sich virtuelle Güter kaum mehr von Energien oder Forderungen, an denen keine Immaterialgüterrechte bestehen.⁵²³

Selbst wenn an virtuellen Gütern Immaterialgüterrechte entstehen können, beziehen sich diese nicht unmittelbar auf das mit Hilfe der elektronischen Datenverarbeitung erzeugte und wahrnehmbare virtuelle Gut, sondern vielmehr auf die dahinter stehende geistige Initiative.⁵²⁴ Im Grunde genommen sagt die urheberrechtliche Einordnung virtueller Güter deshalb nur etwas über die Schutzfähigkeit eines dem Gut zugrunde liegenden, geistigen Konzeptes aus und nur wenig über das Gut an sich. Zur Verdeutlichung: Zwar verwirklicht sich in einer Schöpfung stets auch ein Konzept, das Endprodukt kann aber von der vorangegangenen geistigen Anstrengung abstrakt betrachtet werden. Die Abstraktion von Werk, Schöpfungsakt und geistigem Inhalt verdeutlicht sich in den Fällen, in denen keine Immaterialgüterrechte entstehen, etwa weil das Urheberrecht nicht greift. Trotz der fehlenden Schöpfungshöhe verbleibt ein für den Nutzer in Existenz verhaftetes, wahrnehmbares und handelbares virtuelles Gut. Das Urheberrecht oder andere Immaterialgüterrechte haben auf diesen Zustand letztlich keinen Einfluss, denn „virtuelle Güter werden nicht durch das Recht erzeugt.“⁵²⁵ In diesem Punkt besteht eine Gemeinsamkeit, die virtuelle Güter mit körperlichen Gegenständen teilen.

Die Möglichkeit einer mit realen Sachen zumindest vergleichbaren Form der Herrschaftsausübung durch den Nutzer zeigt, dass virtuelle Güter durchaus Aspekte aufweisen, die traditionell eher den körperlichen Gegenständen zugesprochen werden. Zudem fehlt es den virtuellen Gütern, im Gegensatz zu herkömmlichen Immaterialgütern wie etwa Ideen, an totaler Ubiquität.⁵²⁶ Ihr Minus an Substanz steht dem technisch ermöglichten Nachweis ihrer Position innerhalb von Raum und Zeit nicht

⁵²¹ So etwa auch Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 440 ff., Völmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt, S. 341.

⁵²² Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 114 ff.

⁵²³ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 115.

⁵²⁴ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 71.

⁵²⁵ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 128.

⁵²⁶ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 43.

entgegen.⁵²⁷ Dies gilt vor allem für ihre audiovisuell wahrnehmbare Endform, die für jede Interaktion im zentralen Mittelpunkt steht. Als Produkte eines durch Software gesteuerten Entwicklungsvorganges stehen virtuelle Güter hinsichtlich ihrer Nutzbarkeit darüber hinaus stets in einem Abhängigkeitsverhältnis zu einem körperlichen Bezugsmedium. Die Bindung an einen verkörperten Datenträger unterscheidet sie von anderen immateriellen Geisteswerken und weist auf die vorhandenen Parallelen zu körperlichen Rechtsgütern hin, die hinsichtlich ihrer Existenz, ihrer möglichen Wahrnehmung und der Erfüllung eines wie auch immer gestaltenden Zweckes gleichermaßen auf Materie angewiesen sind.⁵²⁸ Fasst man diese Aspekte nun zusammen, so wird ein Nebeneinander unterschiedlicher, sich im Recht konträr gegenüberstehender Aspekte gewahrt. Man kann sogar soweit gehen, dass virtuellen Gütern eine Art rechtlicher Zwitternatur anhaftet, die charakteristische Eigenschaften von Immaterialgütern und körperlichen Gegenständen in sich vereint.

Derartige Phänomene sind dem Recht nicht fremd. Bei der umstrittenen Frage nach der Rechtsnatur von Software und Informationen ging es um ein vergleichbares Grundproblem: Die Anwendung unserer abstrakt-generellen Rechtsordnung auf eine technologische Neuschöpfung, die von dem historischen Gesetzgeber zum Zeitpunkt ihrer Kodifizierung nicht bedacht wurde. Die darauf aufbauenden Diskussionen haben gezeigt, dass zumindest die Rechtsanwendung, nicht selten aber auch das Recht selbst, immer häufiger dort an Grenzen stößt, wo sich materielle und immaterielle Aspekte in der Basis eines einzelnen Untersuchungsgegenstandes vereinigen. Für die Bestimmung der Rechtsnatur virtueller Güter galt in diesem Zusammenhang nichts anderes. Praktikabel erschien bisher nur ein an immateriellen Aspekten orientierter Kompromiss. Da die hybride Natur virtueller Güter trotz der vorgetragenen Merkmale primär durch ihren immateriellen Gehalt geprägt wird, bot es sich an, virtuelle Güter vor allem durch die Sonderschutzrechte zu begreifen, die sich selber als geistige Wissensordnungen verstehen.

2. Ansätze

Die Begründung eines eigenständigen Sonderschutzrechts für virtuelle Güter setzt die Notwendigkeit einer entsprechenden Regulierung voraus. Tatsächlich existieren Defizite, die sich für ein entsprechendes Vorhaben aussprechen:

⁵²⁷ A. A. für alle immateriellen Güter: Haberstumpf, NJOZ 2015, 792.

⁵²⁸ Leible/Lehmann/Spindler, S. 271 f.

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit virtuellen Gütern zeichnet sich bisher durch eine erhebliche Inkonsistenz aus. Die Einheitlichkeit der Rechtsanwendung ist vor allem innerhalb der Literatur nicht gegeben, was sich negativ auf den objektiven Umgang mit virtuellen Gütern auswirken kann. Die wirtschaftlichen Zahlen bezeugen, dass der Erwerb virtueller Güter nicht bloß ein theoretisches Gedankenspiel darstellt, sondern für viele Menschen ganz alltägliche Bedeutung hat. Die rechtliche Handhabung virtueller Güter setzt zunächst einmal voraus, dass neben allen relevanten materiell-rechtlichen Schutzvoraussetzungen auch die Reichweite der Schutzwirkung und die Voraussetzungen für deren Beendigung klar und verständlich herausgearbeitet werden. Dass dies gelingen kann, hat der Gesetzgeber auch in anderen Rechtsinstituten, etwa im Sachenrecht, unter Beweis gestellt. Zwar wurde der Rechtsverkehr hier durch eine vom Gesetzgeber insistierte Reduktion von privat-autonomen Gestaltungsfreiheiten, etwa dem Typenzwang, in seinen Möglichkeiten beschränkt, zugleich wurde aber eine Systematik geschaffen, die dem Rechtsverständnis und damit der Rechtsanwendung zuträglich war.⁵²⁹ Warum dieser Weg nicht auch für die Sonderrechte an immateriellen Gütern angegangen wurde, ist schwer nachzuvollziehen.⁵³⁰ Einige Ansätze in der Literatur haben das Problem bereits erkannt und zu umgehen versucht. Dies zeigt sich an Konstruktionen, die einem originären Sonderschutzrecht sehr nahe kommen wollen, aus dogmatischer Sicht jedoch nur wenig überzeugen. So zeugt auch der Versuch, die virtuellen Gegenstände als sonstige Rechte des § 823 I BGB zu etablieren, von einem weitergehenden Klärungs- und Schutzbedürfnis, als es das Recht derzeit zu befriedigen vermag.⁵³¹

Diese Bedenken gelten gleichermaßen für die Übertragung von Rechtspositionen. Virtuelle Güter können nicht bloß behalten und gesammelt, sondern auch weitergegeben werden. Das BGB selbst behandelt derartige Verfügungen allerdings bloß als unselbstständigen Annex einer Forderungsübertragung.⁵³² Dem gegenüber bietet das Immaterialgüterrecht zwar verschiedene Ansätze an, die jedoch immer von der Erfüllung des jeweiligen Schutztatbestands abhängig sind.⁵³³ Vor allem das Urheberrecht stößt mit seinem monistischen Ansatz in diesem Zusammenhang sehr schnell an Grenzen. Durch die enge Zusammenfassung der wirtschaftlichen und ideellen Interessen des Berechtigten geht es von einem einheitlichen Immaterialgüterrecht

⁵²⁹ Brehm/Berger, Sachenrecht, S. 2 f., 21 ff.

⁵³⁰ Ahrens, GRUR 2006, 622.

⁵³¹ Kapitel 4 D I.

⁵³² Ahrens, GRUR 2006, 622 f.

⁵³³ Kapitel 4 C.

aus, dessen Übertragung nur in besonderen Fällen vorgesehen ist.⁵³⁴ Lediglich im Erbfall ist nach § 28 I UrhG eine vollständige Übertragung vorgesehen. Der für die Wirtschaft bedeutsame Lizenzvertrag, durch den der Inhaber eines geschützten Rechts dem Lizenznehmer ein zuvor definiertes Nutzungsrecht einräumt, ist im BGB nicht explizit geregelt.⁵³⁵ Dies gilt gleichermaßen für die vergleichbaren Nutzungsverträge des Urheberrechts. Will man den Handel mit virtuellen Gütern nicht nur in der Theorie, sondern auch für die Praxis regeln, wird man insbesondere hier ansetzen müssen.

Für die Umsetzung einer verständlichen und praktikablen Regelung kommt der nachfolgende Ansatz in Betracht.

Weit verbreitet ist vor allem der Gedanke an eine originäre Ordnung virtueller Güter. Danach könnte man virtuelle Güter, parallel zu den körperlichen Gegenständen, einem neuen, dem Eigentum nahestehenden Institut unterwerfen und somit eigenständig regeln. Hier ist jedoch zweifelhaft, ob der mit der Begründung eines entsprechenden Rechtsinstitutes verbundene Aufwand tatsächlich notwendig ist, da virtuelle Güter bereits jetzt von der existierenden Rechtsordnung erfasst werden und den Immaterialgütern zugerechnet werden können. Insofern erscheint es doch naheliegend dort anzusetzen, wo die bereits existierenden Rechtsinstitute Mängel aufweisen. Will man virtuelle Güter als geistige Werke sinnvoll erfassen, sollte der Weg deswegen in der Modifizierung des Immaterialgüterrechts gesucht werden. Dabei gilt es vor allem die Nachteile der fragmentarischen Struktur zu beseitigen. Dies kann allerdings nur durch eine vereinheitlichende Reform gelingen, die sich intensiv gegen die bisher gegebene Dichotomie der Sonderrechte wendet. Das Immaterialgüterrecht bedarf demnach einer grundlegenden Ordnung wie sie bereits bei anderen Kodifizierungen, etwa dem BGB, gegeben ist. So spricht nichts gegen die Schaffung eines allgemeinen Teils der Immaterialgüterrechte oder gegen die Implementierung allgemeiner Bestimmungen, die sich auf nachfolgende Spezialregelungen erstrecken.⁵³⁶ Die hierdurch geschaffene Wissensordnung könnte zu Gunsten von Handel und Verkehr die bisher existierende, parallel verlaufende Rechtsanwendung, ersetzen. Durch die bereits aus dem BGB-AT bekannte Klammertechnik würde man unnötigen Wiederholungen im Gesetzeswortlaut ebenso entgegenwirken wie auch der Entstehung von Widersprüchen. Belässt man es nicht bloß bei einer

⁵³⁴ Jacob, Ausschließlichkeitsrechte an immateriellen Gütern, S. 141 ff.

⁵³⁵ Pahlow, Lizenzvertrag, S. 258.

⁵³⁶ Ebenso Ahrens, GRUR 2006, 617 ff.; Forkel/Sosnitza, Persönlichkeit, S. 33 ff; Pfeifer/Riesenhuber/Walter, S. 286.

äußerlichen Zusammenführung der Sonderrechte, sondern ergänzt man den Vorgang auch durch inhaltliche Anpassungen,⁵³⁷ wäre es daher ohne weiteres möglich, virtuellen Gütern tatsächliches und eigenständiges Gewicht beizumessen.⁵³⁸ Ein solcher allgemeiner Teil des Immaterialgüterrechts würde neben den zu schützenden Gegenständen vor allem die Tatbestandsvoraussetzungen und Reichweite des Schutzes definieren. Zugleich wären Regelungen aufzunehmen, die sich auf den Erwerb und die Veräußerung der Immaterialgüter beziehen.⁵³⁹

Ein derartiger Reformprozess hätte letztendlich auch positive Auswirkungen auf das allgemeine Verständnis virtueller Güter. Er würde den im Alltag allgegenwärtigen Parallelwertungen juristischer Laien Einhalt gebieten, indem er zugleich Rechtsklarheit und damit Rechtssicherheit schafft. Dass eine entsprechenden Reform notwendig ist, verdeutlicht sich dann, wenn der rasante Fortschritt der vergangenen Jahre in die Überlegung mit einbezogen wird. Es spricht viel dafür, dass die heutigen Gestaltungs- und Nutzungsarten virtueller Güter erst die Spitze des Eisberges darstellen und in naher Zukunft zunehmend komplizierter werden. Die deutsche Jurisprudenz sollte nicht warten, bis sie von der Realität eingeholt wird.

E. Zusammenfassung und Ergebnisse

Sowohl die technisch verbundene als auch die abstrakte Betrachtung virtueller Güter lässt den Schluss zu, dass virtuelle Güter derzeit kaum und wenn, dann vor allem im Hinblick auf ihre Charakteristika, nur sehr fragmentarisch von der Rechtsordnung erfasst werden. Die Begründung von Eigentum und Besitz muss an der nicht vorhandenen Abgrenzbarkeit im Raum scheitern. Deswegen teilen virtuelle Güter auch nicht die Rechtsnatur von verkörperter Software, die als Sache im Sinne des § 90 BGB anzusehen ist. Hiervor mag es zwar in naher Zukunft dann Ausnahmen geben, wenn virtuelle Güter isoliert auf physischen Datenträgern abgespeichert werden. Derzeit spielt dieser Gedankengang aber kaum eine Rolle. In diesem Zusammenhang wurde auf die bemerkenswerte Beziehung zwischen dem Nutzer und dem virtuellen Gut hingewiesen, welches in Intensität und Umfang durchaus dem Besitz ähnelt. Dennoch sind virtuelle Güter derzeit ausschließlich als Immaterialgüter einzuordnen. Lässt man alle formal-juristischen Kunstgriffe, wie etwa die aufge-

⁵³⁷ Ahrens, GRUR 2006, 621 ff.

⁵³⁸ Für die gesonderte Berücksichtigung von neuen Immaterialgüterrechten in einem allgemeinen Teil: Decker, Geistiges Eigentum, S. 484 f.

⁵³⁹ So auch Lewinski, Die Matrix des Datenschutzes, 53.

zeigten Einordnungen als Immaterialgüterrecht *sui generis* oder die Begründung sonstiger Rechte im Sinne des § 832 BGB zu Recht außer Acht, verbleibt für virtuelle Güter im Rahmen der abstrakten Einordnung, letztlich nur das bereits existierende Immaterialgüterrecht und hier vor allem das Urheberrecht. Das Urheberrecht vermag im Umgang mit virtuellen Gütern aber nur einzelne Aspekte zu regeln, was vor allem im täglichen Umgang mit virtuellen Gütern auf Seiten der Nutzer zu Problemen führt. Virtuellen Gütern kommt in der Rechtsordnung eine Zwitterrolle zu, die ihren Schwerpunkt jedoch in immaterialgüterrechtlichen Bereich findet. Da das vorhandene Immaterialgüterrecht derartige Phänomene aber nur fragmentarisch zu behandeln weiß, ist es an der Zeit, über eine moderne Geistesordnung nachzudenken, die auch neue Phänomene zu fassen vermag.

Kapitel 5 – Rechtsbeziehungen in virtuellen Welten

Die meisten Menschen sind heutzutage zumindest mit den rudimentären, rechtlichen Grundlagen der traditionellen Dienstleistungen und Produktarten vertraut. Es ist allgemein bekannt, was unter einem körperlichen Gut zu verstehen ist und wie man damit Handel betreibt. Im direkten Vergleich dazu kann der Handel mit virtuellen Gütern jedoch nur auf eine (relativ) junge Entwicklungsgeschichte zurückblicken. Zudem kennt das Bürgerliche Recht keine eigenständigen Regelungen, die speziell auf den Handel mit virtuellen Gütern abstellen.⁵⁴⁰

Das folgende Kapitel setzt sich aus diesem Grund mit denjenigen Vertragsbeziehungen auseinander, die in einem engen Zusammenhang mit dem Erwerb und der Veräußerung virtueller Güter stehen. Die Darstellung und Typologisierung der für den Handel mit virtuellen Gütern in Betracht kommenden Vertragsarten ist aus mehreren Gründen erforderlich. Die bisherigen Ergebnisse der Untersuchung haben aufgezeigt, dass die existierende Rechtsordnung die Rechtsnatur virtueller Güter nur lückenhaft zu erfassen vermag. Somit ist zu erwarten, dass wohl auch die schuldrechtliche Einordnung verschiedene Herausforderungen aufzeigen wird. Sollte dies zutreffen, ist nach den daraus resultierenden Konsequenzen für den Umgang mit virtuellen Gütern zu fragen und ggf. nach alternativen Lösungsansätzen zu forschen. Der Handel mit virtuellen Gütern wird nicht nur durch deren Rechtsnatur, sondern auch durch (Rechts-) Beziehungen geprägt. Aus der Sicht der Nutzer stellt sich die Frage, wonach sich das Recht an einem virtuellen Gut gegenüber anderen Personen bestimmt. Die besondere Bedeutung der Thematik offenbart sich vor allem, wenn man die Konstellationen berücksichtigt, in denen den Nutzern keine originären (Urheber-) Rechte an virtuellen Gütern zukommen. Dann bleibt zur Klärung von Rechtsfragen nur der Rückgriff auf vertragliche Vereinbarungen.

A. Ansätze

Für die Untersuchung der Vertragsbeziehungen kommen verschiedene Ansätze in Betracht. Vertragliche Vereinbarungen können sowohl den Spielzugang als auch virtuelle Güter zum Gegenstand haben. Den hierbei begründeten Rechtsbeziehungen lassen sich zwei grundsätzlichen Ebenen zuordnen. Zunächst entstehen die sog.

⁵⁴⁰ Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 243 mit Verweis auf Krauß, Softwareverträge, S. 6; Lauer, BB 82, 1758.

vertikalen Rechtsbeziehungen zwischen den Betreibern und den Nutzern, die den Spielzugang regeln.⁵⁴¹ Daneben können sog. horizontale Rechtsbeziehungen zwischen den Nutzern eine wichtige Rolle spielen, wenn virtuelle Güter untereinander gehandelt werden.⁵⁴²

Für die nachfolgende Untersuchung bietet es sich hierbei an, zuerst auf die vertikalen Rechtsbeziehungen zwischen den Betreibern und den Nutzern einzugehen. Der Grund hierfür liegt darin, dass die Begründung eines Spielzuganges dem Handel mit virtuellen Gütern durch einen Nutzer bereits denklogisch vorausgeht. Da alle Nutzer mit den Betreibern jeweils inhaltsgleiche Vereinbarungen abschließen, könnten sich aus der Analyse der vertikalen Rechtsbeziehungen zudem Ergebnisse ableiten lassen, die auch für die Untersuchung der horizontalen Rechtsbeziehungen eine gewisse Relevanz aufweisen. Es erscheint auch aus Verständnisgründen sinnvoll, einen chronologischen Aufbau der Untersuchung zu wählen, durch den der Handelszyklus eines virtuellen Gutes nachgebildet wird.

B. Vertikale Rechtsbeziehungen

Vertikale Rechtsbeziehungen entstehen in virtuellen Welten zwischen den Nutzern und den jeweiligen Betreibern. Sie werden dadurch gekennzeichnet, dass die Betreiber die Voraussetzungen der Zugangsnutzung vorgeben und bestimmte Verhaltensvorschriften festlegen.⁵⁴³ Im Zentrum der vertikalen Rechtsbeziehungen steht der zwischen den Nutzern und Betreibern abgeschlossene Nutzungsvertrag. Der Nutzungsvertrag über eine virtuelle Welt bildet die schuldrechtliche Grundlage für die zwischen den Nutzer und den Betreibern bestehenden rechtlichen Beziehungen.

I. Typologisierung des Nutzungsvertrages

Damit der Nutzer innerhalb einer virtuellen Welt interaktiv tätig werden kann, ist neben dem Erwerb der Zugangssoftware eine Vereinbarung mit dem jeweiligen Betreiber notwendig, durch die der technisch vermittelte Gebrauch der durch den Betreiber bereitgestellten Serveranlage geregelt wird.⁵⁴⁴ Zwischen dem Nutzer und

⁵⁴¹ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 399; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 74.

⁵⁴² Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 83; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 276.

⁵⁴³ Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 82; Nänni, Jusletter 2008, 7.

⁵⁴⁴ Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 52; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 115; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 85; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 400; Striezel, Der

dem Betreiber wird ein auf unbestimmte Dauer angelegter Gebrauchsüberlassungsvertrag geschlossen, der die gegenseitigen Verpflichtungen und Rechte regelt und in den meisten Fällen ein monatlich zu entrichtendes Entgelt des Nutzers vorsieht.

Die rechtliche Einordnung der Gebrauchsüberlassung zwischen dem Betreiber und dem Nutzer ist umstritten. Ein einheitlicher Konsens besteht lediglich dahingehend, dass die Nutzung virtueller Welten im Rahmen eines Dauerschuldverhältnisses stattfindet, da die Nutzung der virtuellen Welt nur innerhalb eines bestimmten Zeitraumes gewährt wird.⁵⁴⁵ Die grobe Einordnung der vertraglichen Beziehungen wird der Bedeutung des Nutzungsvertrages jedoch nicht gerecht. Durch die Natur des Nutzungsvertrages werden sowohl die anwendbaren gesetzlichen Regelungen, als auch etwaige Rechtsfolgen bestimmt.⁵⁴⁶

Aus diesem Grund wird im Folgenden, auf der Grundlage der bisher in der Literatur entwickelten Ansätze, eine eigenständige typologische Einordnung des Nutzungsvertrages erfolgen. Ähnlich wie auch bei der Betrachtung der Rechtsnatur der virtuellen Güter stellt sich dabei die Frage, ob und wie sich die gesetzlich nicht ausdrücklich geregelte Materie durch den Rückgriff auf die geltende Rechtsordnung handhaben lässt. Die gegenseitig zu erbringenden Leistungen von Betreiber und Nutzer werden das Fundament für die vertragliche Einordnung bilden. Als systematischer Erklärungsansatz stellt die nachfolgende typologische Untersuchung für die rechtliche Einordnung dabei vornehmlich auf den Inhalt von gegenseitigen Leistungsverpflichtungen ab. Eine solche Vorgehensweise bringt zunächst den Vorteil mit sich, dass mit ihr die Grundlage für eine ergebnisoffene Untersuchung geschaffen wird. Darüber hinaus bleibt die Typologisierung auch gedanklich nachvollziehbar, da sie sich unmittelbar aus dem Untersuchungsgegenstand heraus entwickelt.

1. Vertragsgegenstand

Eine wesentliche Grundvoraussetzung für die Nutzung einer virtuellen Welt besteht in der dauerhaften Bereitstellung und Aufrechterhaltung der virtuellen Spielumge-

Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 199; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 126 ff.; Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 29 f.; Nänni, Jusletter 2008, 8.

⁵⁴⁵ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 402 f.; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 127; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 89; Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 434; Völszmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt, S. 332.

⁵⁴⁶ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 126 ff.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 203.

bung.⁵⁴⁷ Eng damit verbunden ist die Pflicht des Betreibers, dem Nutzer den Spielzugang zu gewähren und ihm die für die Inanspruchnahme notwendigen Mittel zur Verfügung zu stellen.⁵⁴⁸ Der Betreiber hat dafür Sorge zu tragen, dass die vorhandene Serverarchitektur und die für den Zugang relevanten Softwareanwendungen mit der Client-Software des Nutzers korrespondieren können.⁵⁴⁹ Dies geschieht durch die Vornahme von Wartungsmaßnahmen und ggf. durch die Bereitstellung von Software-Updates, mit denen Fehler im regulären Programmbetrieb behoben werden.⁵⁵⁰ Damit gegenüber den Nutzern auch zu stark frequentierten Stoßzeiten der Zugang gewährleistet werden kann, müssen die Betreiber die für den reibungslosen Ablauf des Spielbetriebes notwendigen Serverkapazitäten bereitstellen und unterhalten.⁵⁵¹ Da sich virtuelle Welten unter anderem durch ihre persistente Gestaltung auszeichnen,⁵⁵² obliegt den Betreibern zugleich die Koordination und Verwaltung aller für den Account relevanten Daten.⁵⁵³ Die Speicherung und Zuordnung der durch den Nutzer erspielten Erfolge ist, neben der Bereitstellung der virtuellen Welt, eine der wesentlichen Leistungspflichten des Betreibers. Um eine unwichtige Nebenpflicht kann es sich bereits deswegen nicht handeln, weil der Handel mit virtuellen Gütern ein wesentliches Gestaltungselement virtueller Welten darstellt.⁵⁵⁴ Der beständige Handel mit virtuellen Gütern ist nur dann möglich, wenn eine Speicherung der benutzereigenen Daten erfolgt, denn andernfalls würden mit dem *Logout* alle Errungenschaften und Fortschritte verloren gehen.⁵⁵⁵ Damit der kontinuierliche Zugang des Nutzers sichergestellt ist, wird man von den Betreibern zudem verlangen können, dass sich die ursprünglich festgelegten technischen Anforderungen nicht nach-

⁵⁴⁷ Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 245; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 119; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 204; Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 53; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 88; Krasemann, MMR 2006, 352; Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 30; Nänni, Jusletter 2008, 9; Dein, Repräsentation in Onlinewelten, S. 69.

⁵⁴⁸ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 127; Lober/Weber, MMR 2006, 352; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 88; Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 263, Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 204 f.; Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 30.

⁵⁴⁹ Schneider, Virtuelle Werte, S. 69; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 88.

⁵⁵⁰ Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 30; Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 256 ff.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 204.

⁵⁵¹ Conraths/Krüger, MMR 2016, 311; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 88; A.A. Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 205 f.

⁵⁵² Balkin/Noveck/Bartle, Virtual Worldliness, S. 31.

⁵⁵³ Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 245; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 131; Leible/Sosnitzer/Schrader, S. 107.

⁵⁵⁴ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 32 ff.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 47; Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 24.

⁵⁵⁵ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 120; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 32 ff.; Conraths/Krüger, MMR 2016, 311.

träglich so stark verändern, dass der einmal gefestigte Zugang des Nutzers unmöglich gemacht wird.⁵⁵⁶

Im Gegensatz dazu ist der Betreiber nicht verpflichtet, ein spielerisches Gleichgewicht unter den Nutzern sicher zu stellen. Etwaige, situationsbedingte Defizite liegen im Verantwortungsbereich der Nutzer, so lange der Betreiber gewährleistet, dass jedem Nutzer innerhalb der virtuellen Welt die selben Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Nur bei besonders schwerwiegenden und nicht gewollten Missständen innerhalb einer virtuellen Welt wird man man eine Verpflichtung des Betreibers zur Korrektur annehmen können. Ein solcher Fall könnte beispielsweise dann vorliegen, wenn einzelne Nutzer Softwarefehler missbrauchen und dadurch die übrigen Nutzer nicht nur unerheblich beeinträchtigen.⁵⁵⁷ Der Betreiber hat dafür zu sorgen, dass die Möglichkeit zur Kontaktaufnahme zwecks Meldung derartiger Fälle gegeben ist. Keine Leistungspflicht des Betreibers ist dagegen die kontinuierliche Weiterentwicklung der Spiels.⁵⁵⁸ Modifizierungen des Spielgeschehens, z. B. die Eingliederung neuer Herausforderungen oder die Erschaffung neuer virtueller Güter finden zwar in der Praxis statt, jedoch handelt es sich hierbei um eine freiwillige Maßnahme. Der Betreiber hat auch nicht für Zutrittschranken einzustehen, die der Sphäre des Nutzers zuzurechnen sind. Die lokalen, technischen Grundvoraussetzungen müssen durch den Nutzer sichergestellt werden.⁵⁵⁹

Im Gegensatz zu den weitreichenden Pflichten des Betreibers verpflichtet sich der Nutzer mit dem Abschluss des Abonnements zur Zahlung der anfallenden Zugangsgebühren⁵⁶⁰ und zur Einhaltung grundlegender Verhaltensanforderungen, die sich aus den Nutzungsbedingungen ergeben.⁵⁶¹

2. Klassifizierung

Werden die dargestellten Leistungspflichten der Parteien zusammengefasst und auf ihre essenziellen Strukturmerkmale und Charakteristika reduziert, so ergibt sich für

⁵⁵⁶ Ein Beispiel hierfür wäre z. B. die Erhöhung der technischen Anforderungen an den PC des Nutzers durch eine erhebliche Verbesserung der Spielgrafik. Zum Problem der nachträglichen „Justierung virtueller Welten: Nänni, Jusletter 2008, 12.

⁵⁵⁷ Dein, Repräsentation in Onlinewelten, S. 69; Nänni, Jusletter 2008, 12 f.

⁵⁵⁸ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 215; Nänni, Jusletter 2008, 14.

⁵⁵⁹ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 88; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 206.

⁵⁶⁰ Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinerollenspielen, S. 53; Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 289; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 88; Schneider, Virtuelle Werte, S. 69; Nänni, Jusletter 2008, 15.

⁵⁶¹ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 399; vgl. dazu auch die World of Warcraft Nutzungsbestimmungen v. 20.11.2012 im Internet: http://eu.blizzard.com/de/company/legal/wow_tou.html (zuletzt besucht am 01.09.2016); Nänni, Jusletter 2008, 10 ff.

den Vertrag über die Nutzung virtueller Welten ein Bündel wesentlicher Hauptleistungspflichten des Betreibers: Die Bereitstellung des Spielzuganges verbunden mit der technischen Aufrechterhaltung des Spielbetriebes, die Speicherung, Koordination, Zuordnung sowie Verwaltung der Daten des Nutzers und die inhaltliche Überprüfung sowie Anpassung des eigenen Angebots an sich verändernde äußere Umstände.⁵⁶² Demgegenüber hat der Nutzer die zuvor vereinbarten Gebühren zu zahlen und die Verhaltensvorschriften des Betreibers zu berücksichtigen.

Auf diesem Ergebnis aufbauend kann nun eine systematische Einordnung erfolgen. Tatsächlich ist die Typologisierung des Nutzungsvertrages jedoch bereits in der Vergangenheit zum Gegenstand verschiedener Untersuchungen gemacht worden. Deswegen bietet es sich an, die zuvor gemachten Erfahrungen der Literatur einer kritischen Betrachtung zu unterwerfen und ggf. in die nachfolgenden Überlegungen mit einzubeziehen.

a) Forschungsstand

Die bisherigen Einordnungsversuche, die im Zusammenhang mit Nutzungsverträgen über virtuellen Welten in der Literatur vertreten werden, stehen sich überwiegend konträr gegenüber und schließen sich teilweise gegenseitig aus. Die rechtliche Einordnung des Nutzungsvertrages wird dabei überwiegend über den auch im Rahmen dieser Arbeit verfolgten Ansatz der Typologisierung angegangen

Teile des Schrifttums vertreten die Auffassung, dass das Rechtsverhältnis zwischen den Nutzern und den Betreibern als typengemischter Vertrag einzuordnen sei.⁵⁶³

Kennzeichnend seien danach sowohl Elemente aus dem Dienst-, Miet-, und Werkvertragsrecht, soweit es um die Bereitstellung einer funktionalen Spielumgebung gehe.⁵⁶⁴ Andere Vertreter stellen dagegen ausschließlich auf einen Dienstvertrag ab.⁵⁶⁵ Zur Begründung wird dabei auch auf den Wortlaut der Nutzungsbestimmun-

⁵⁶² Lober/Weber, MMR 2006, 352; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 88; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 113 f.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 119 f.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 204 ff.

⁵⁶³ Rippert/Weimer, ZUM 2007, 279; Krasemann, MMR 2006, 352; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 131; Lober/Weber, MMR 2005, 656, Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 399; Geis/Geis, CR 2007, 721; Habel, MMR 2008, 74; Klickermann, MMR 2007, 768; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 131.

⁵⁶⁴ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 131. Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 126 ff.; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 150; Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 54; Krasemann, MMR 2006, 352; auf einen Vertrag *sui generis* mit werk- und mietvertraglichen Elementen abstellend, Lober/Weber, MMR 2005, 656.

⁵⁶⁵ Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 434; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 127 f.; Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 53 f.

gen verwiesen, wonach durch den Betreiber lediglich einen „*service*“, also eine Dienstleistung, angeboten wird.⁵⁶⁶ Die Leistungspflicht des Betreibers erfasse die Eröffnung des Spielzugangs mitsamt aller dazu notwendigen Maßnahmen.⁵⁶⁷

Nach anderer Ansicht sind die Leistungspflichten des Betreibers, insbesondere die systemerhaltenden Maßnahmen oder die korrekte Speicherung der Nutzerprofile, den typischen Leistungspflichten eines Werkvertrages zuzuordnen, da das bloße Tätigwerden des Betreibers hierbei nicht ausreiche.⁵⁶⁸ Geschuldet sei der für den Werkvertrag typische und konkrete Erfolg, da der Nutzer andernfalls die Leistung des Betreibers nicht in Anspruch nehmen könne.

Dem gegenüber sehen die meisten Vertreter der Literatur in dem Nutzungsvertrag einen reinen Mietvertrag nach §§ 535 ff. BGB.⁵⁶⁹ Die nach den Vorstellungen des Betreibers entworfene Umgebung sei letztlich nichts anderes, als ein virtueller Raum, der zur zeitweisen Gebrauchsüberlassung gegen Entgelt zur Verfügung gestellt wird.⁵⁷⁰ Der Sachbezug des § 535 BGB stehe dem nicht entgegen, da schon mit der Serveranlage des Betreibers eine bewegliche Sache gegeben sei.⁵⁷¹ Es wird auf die Rechtsprechung des BGH verwiesen, wonach die über das Internet vermittelte Nutzung von Softwareanwendungen einen mietvertraglichen Charakter aufweise.⁵⁷² Die geschuldete Gebrauchsüberlassung erfolge durch die Eröffnung von technisch vermittelten Zugriffsmöglichkeiten durch den Betreiber.⁵⁷³ Die Besitzerlangung durch den Nutzer oder die Begründung einer über den Gebrauch hinausgehenden, ausschließenden Herrschaftsmacht sei hierbei nicht erforderlich.⁵⁷⁴ Nach dieser Ansicht könne man auch die qualitätsbestimmenden Maßnahmen sowie die

⁵⁶⁶ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 127.

⁵⁶⁷ Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 53 f.; Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 434; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 127.

⁵⁶⁸ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 140; Schneider, Virtuelle Werte, S. 79 ff. für den Lizenzvertrag; Habel, MMR 2008, 74, Koch, JurPC Web-Dok. 57/2006, Abs. 16.

⁵⁶⁹ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 89; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 217; dem Ergebnis teilweise zustimmend, Lober/Weber, MMR 2005, 656; Krasemann, MMR 2006, 353 f.; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 562; für eine analoge Anwendung des Mietrechts, Moser, Browsergames, S. 66; daneben wird für die unentgeltliche Softwareüberlassung vereinzelt Leihe angenommen, Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 216; ebenso Duisberg/Picot/Oehler/von Ribbeck, S. 160; A.A. Nänni, Märkte virtueller Welten, S. 87.

⁵⁷⁰ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 213; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 89; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 127 ff.; ähnlich Lober/Weber, MMR 2005, 656; Krasemann, MMR 2006, 352.

⁵⁷¹ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 128; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 214.

⁵⁷² Psczolla, Onlinespielrecht, S. 90 mit Verweis auf BGH, NJW 2007, 2394; BGH, NJW 2010, 1449; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 214; für mobile App-Anwendungen Solmecke/Taeger/Feldmann/Solmecke/Lachenmann, Kap. 3 Rdn. 27.

⁵⁷³ Lober/Weber, MMR 2005, 656; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 214.

⁵⁷⁴ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 128 f.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 91; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 214.

geschuldete Speicherung der Daten durch das Mietrecht regeln. Es werden zwar auch die dienst- und werkvertraglichen Elemente der Leistung des Betreibers dargestellt, aus Gründen der Praktikabilität wird aber dennoch auf die Anwendung des Mietrechts verwiesen.⁵⁷⁵ Die Vergütungspflicht werde durch die Zahlung des Mietzinses abgegolten.⁵⁷⁶ Darüber hinaus sei auch die Verpflichtung aus § 640 BGB dem Nutzer nicht zumutbar und realitätsfremd, weswegen ein Werkvertrag erst gar nicht in Betracht kommen könne.⁵⁷⁷ Andere Vertreter stellen auf das Pachtrecht ab.⁵⁷⁸

Die divergierenden Ergebnisse im Schrifttum zeichnen in der Gesamtschau ein herausforderndes Bild von der rechtlichen Einordnung des Nutzungsvertrages. Die eigentliche rechtliche Einordnung des zwischen Betreiber und Nutzer bestehenden Vertragsverhältnisses erfolgt dementsprechend sehr uneinheitlich. Insofern sind Parallelen zu der bereits untersuchten Rechtsnatur der virtuellen Güter erkennbar. Zwar weist der Nutzungsvertrag nicht die ambivalente Rechtsnatur virtueller Güter auf, jedoch bleibt das über der Einordnung schwebende Grundproblem durchaus vergleichbar. Letztlich geht es auch im Rahmen der Typologisierung des Nutzungsvertrages um die Anwendung von traditionellen Rechtsinstituten auf eine rechtliche Neuschöpfung. Die Herausforderung besteht darin, eine Regelung zu finden, die dem gesetzlichen Leitbild entspricht und dazu geeignet ist, alle wesentlichen, immateriellen Leistungsinhalte des Nutzungsvertrages zu erfassen. Im Idealfall wird dabei auch die ontologische Natur des Nutzungsvertrages nicht völlig außer Acht gelassen. Der Nutzungsvertrag über virtuelle Welten beinhaltet unterschiedliche Verpflichtungen, die sich überwiegend an den jeweiligen Betreiber richten. Zudem wird offensichtlich, dass sich die Leistungspflichten des Betreibers gegenseitig bedingen. So ist z. B. eine Speicherung, Zuordnung oder Koordination der personenbezogenen Daten des Nutzers sinnlos, wenn bereits keine programmierte Spielumgebung vorhanden ist. Dies setzt jedoch wiederum voraus, dass eine ansteuerbare Serveranlage bereitgestellt wird.

Aus der gegenseitigen Abhängigkeit der durch den Betreiber geschuldeten Leistungen erfolgt eine Erhöhung der an den Lösungsansatz gestellten Anforderungen. Es ist fraglich, ob die unterschiedlichen Leistungspflichten einem bestimmten Vertragstyp zugeordnet werden können und ob dieses Vorhaben nur durch einen Rückgriff auf die im BGB definierten typischen Vertragsarten gelingen kann.

⁵⁷⁵ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 93; ähnlich Duisberg/Picot/Oehler/von Ribbeck, S. 160.

⁵⁷⁶ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 215 f.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 93.

⁵⁷⁷ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 39.

⁵⁷⁸ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 97; ähnlich Krasmann, MMR 2006, 351.

b) Werkvertragliche Einordnung

Das „Leben“ innerhalb einer virtuellen Welt beginnt mit der Bereitstellung einer funktionalen Serverarchitektur und der darauf enthaltenen Software durch den Betreiber.⁵⁷⁹ Sofern die Speicherung der personengebundenen Daten und die Datierung der im Nachhinein errungenen Erfolge des Nutzers einstweilen hinweggedacht werden, bleibt die Gebrauchsmöglichkeit der virtuellen Welt und damit die Nutzung des Servers durch den Nutzer die wesentliche Leistungspflicht des Betreibers.⁵⁸⁰

Dieser Umstand könnte sich zunächst für eine werkvertragliche Einordnung des Nutzungsvertrages aussprechen. Der Werkbegriff des BGB erfasst nicht nur materielle, sondern auch immaterielle Gegenstände.⁵⁸¹ Das geschuldete Werkstück des Betreibers könnte somit in der funktionalen, mit der lokalen Software des Nutzers korrespondierenden Serversoftware, zu sehen sein.⁵⁸²

Gegen eine solche Annahme spricht jedoch bereits der Umstand, dass es dem Nutzer auf den zeitweisen Gebrauch der ausgelagerten und verkörperten Serversoftware ankommt.⁵⁸³ Die temporäre Überlassung einer vertraglich geschuldeten Sache zu Gebrauchszwecken begründet für sich genommen jedoch keinen Werkvertrag.⁵⁸⁴ Hinzu tritt der Umstand, dass die Parteien letztlich auch keinen Werkerfolg vereinbaren. Zwar können grundsätzlich auch Wartungs- und Instandsetzungsverträge dem Werkvertragsrecht unterfallen,⁵⁸⁵ dies würde aber zugleich voraussetzen, dass sich die Parteien über einen konkreten Soll-Zustand geeinigt haben. Eine solche Vereinbarung findet zwischen den Betreibern und den Nutzern virtueller Welten jedoch nicht statt. Die Definition eines Soll-Zustandes wäre überdies, sofern sie – wie im vorliegenden Fall – an einen sich kontinuierlich verändernden Gegenstand anknüpft, ein unrealistisches Unterfangen.⁵⁸⁶ Virtuelle Welten werden auch in zeitlicher Hinsicht nicht speziell für einen Nutzer, sondern für den Betreiber entwickelt.

⁵⁷⁹ Kapitel 2 A II.

⁵⁸⁰ Vgl. dazu das nachfolgende Kapitel 5 B.

⁵⁸¹ Prütting/Leupertz/Halfmeier, Vorb. vor §§ 631 BGB, Rdn. 3; Dauner-Lieb/Langen/Raab, Vor § 631 ff BGB, Rdn. 11; Palandt/Sprau, Einf. vor § 631 BGB, Rdn. 1; MüKo/Busche, § 631 BGB, Rdn. 2.

⁵⁸² Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 140; Schneider, Virtuelle Werte, S. 79 ff.; speziell für den Lizenzvertrag: Habel, MMR 2008, 74, Koch, JurPC Web-Dok. 57/2006, Abs. 16.

⁵⁸³ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 92; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 209; a. A.: Redeker, IT-Recht, Rdn. 1016.

⁵⁸⁴ Erforderlich ist stets der Erfolgsbezug der vereinbarten Leistung: Jauernig/Mansel, Vor § 631 BGB, Rdn. 3; Palandt/Sprau, § 631 BGB, Rdn. 1 ff.; MüKo/Busche, § 631 BGB, Rdn. 1; Erman/Schwenker, § 631 BGB, Rdn. 29 ff.; dem zustimmend Duisberg/Picot/Oehler/von Ribbeck, S. 169; a. A.: Schneider, Virtuelle Werte, S. 80 ff.

⁵⁸⁵ Erman/Schwenker, Vor §§ 631-651 BGB, Rdn. 24; Jauernig/Mansel, Vor § 631 BGB, Rdn. 8; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 210.

Der Nutzer erwirbt regelmäßig das Nutzungsrecht an einem Gegenstand, der bereits lange vor Vertragsschluss in seiner Endform existiert.⁵⁸⁷ Durch die kontinuierliche Wartung und Weiterentwicklung der virtuellen Welt findet keine ununterbrochene Aneinanderreihung von Werkstücken im Sinne einer vertraglich geschuldeten Erfolgskette statt.⁵⁸⁸ Der Betreiber wartet und pflegt keine fremde Software, sondern nur seine eigenen Belange, weswegen auch die werkvertraglichen Aspekte eines etwaigen Wartungsvertrages keine Relevanz aufweisen.⁵⁸⁹ Hierzu tritt der Umstand, dass sich die speziellen, auf den Werkerfolg abstellenden Normierungen des Werkvertragsrechts auch nicht dazu eignen, einen Nutzungsvertrag zu erfassen. Dies zeigt sich unter anderem an § 640 BGB, der die für das Werkvertragsrecht charakteristische Abnahme regelt. Nach § 640 I S. 1 1 Hs. BGB ist der Besteller verpflichtet, das vertragsmäßig hergestellte Werk abzunehmen.⁵⁹⁰ Eine derartige Abnahmeverpflichtung der Nutzer wäre in der Praxis bereits nicht realisierbar.⁵⁹¹

Somit sprechen verschiedene Gründe gegen eine werkvertragliche Einordnung des Nutzungsvertrages. Die Befürworter der werkvertraglichen Lösung verkennen, dass allein durch die Bereitstellung der funktionalen Serveranlage kein Werkstück entsteht.⁵⁹² Hinzu tritt der Umstand, dass auch die ontologischen Aspekte des Nutzungsvertrages außer Acht gelassen werden, da für die Typologisierung nur auf eine Teilleistung des einheitlichen Leistungsbündels abgestellt wird.

c) Dienstvertragliche Einordnung

Das Leistungsangebot der Betreiber beinhaltet Tätigkeiten, die für eine dienstvertragliche Einordnung sprechen. So könnte man mit einigen Vertretern der Literatur in der Bereitstellung der virtuellen Welt und in der Koordination der Datenmengen eine Dienstleistung des Betreibers sehen, die er gegenüber dem Nutzer erbringt.⁵⁹³

⁵⁸⁶ Hiervon zu unterscheiden ist die Soll-Beschaffenheit eines virtuellen Gegenstandes. Diese kann sich aus dem Inhalt und den spezifischen Besonderheiten einer virtuellen Welt ergeben, Lober/Weber, MMR 2005, 657; vgl. dazu auch Kapitel 2.

⁵⁸⁷ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen, S. 115.

⁵⁸⁸ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 210.

⁵⁸⁹ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 210.

⁵⁹⁰ Erman/Schwenker, § 640 BGB, Rdn. 11; Jauernig/Mansel, § 640 BGB, Rdn. 5 f.; Palandt/Sprau, § 640 BGB, Rdn. 8; MüKo/Busche, § 640 BGB, Rdn. 2.

⁵⁹¹ Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 434; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 127. Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 210; Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 142.

⁵⁹² Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 140.

⁵⁹³ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 127; Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 434; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 127 f.; Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 53 f.; a. A. Duisberg/Picot/Oehler/von Ribbeck, S. 169.

Hiergegen spricht jedoch, dass zwischen dem Nutzer und dem Betreiber nicht nur eine generelle Nutzungsmöglichkeit des Servers vereinbart wird, sondern eine ganz bestimmte Nutzung unter Berücksichtigung beiderseitig zu erfüllender Voraussetzungen. Die sinnvolle Nutzung einer virtuellen Welt setzt aus der Perspektive des Nutzers aber stets eine zumindest potentielle Kontinuität seiner getätigten Handlungen voraus, mithin einen Leistungserfolg.⁵⁹⁴ Die Beständigkeit der Handlungen des Nutzers ist für die Begründung des Immersionseffektes notwendig und nur dann gegeben, wenn die Daten der Nutzer dauerhaft gespeichert werden. Würde das bloße Tätigwerden des Betreibers ausreichen, müsste der Nutzer befürchten, dass seine Errungenschaften als Folge einer etwaigen Schlechtleistung unwiderruflich verloren sind.⁵⁹⁵ Dies widerspricht jedoch dem, was der Betreiber bei Vertragsschluss zusichert und womit er wirbt.⁵⁹⁶ Das bloße Bemühen des Betreibers kann demnach nicht ausreichen.⁵⁹⁷ Die Annahme eines (reinen) Dienstvertrages hätte zudem zur Folge, dass das Leistungsinteresse des Nutzers im Falle einer Schlechtleistung nicht angemessen gesichert wäre. Zwar stünde dem Nutzer der Weg in das allgemeine Leistungsstörungsrecht offen, etwaige Nacherfüllungsansprüche – z. B. die Wiederherstellung eines Spielstandes – wären jedoch ausgeschlossen.⁵⁹⁸ Im Übrigen wäre der Nutzer auch dann zur Zahlung verpflichtet, wenn er aufgrund technischer Fehler nicht auf den Server zugreifen könnte.⁵⁹⁹

Sowohl das Werkvertragsrecht als auch Dienstvertragsrecht sind – jedenfalls im Rahmen einer isolierter Betrachtungsweise – somit nicht dazu geeignet, den Inhalt und das Wesen des Nutzungsvertrages angemessen zu würdigen. Die Anwendung des Werkrechts scheidet an der Vereinbarung und Herbeiführung eines bestimmungsgemäßen Werkerfolges. Gegen das Dienstrecht spricht sich aus, dass der Betreiber mit der Aufrechterhaltung eines bestimmten *status quo* dem Nutzer gegenüber mehr verspricht als eine reine Dienstleistung.

Die an dieser Stelle offensichtlich werdenden Schwierigkeiten der vertraglichen Einordnung des Nutzungsvertrages sind auf die Vielfalt der gegenseitigen Leis-

⁵⁹⁴ Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 138; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 91; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 208 f.; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 131.

⁵⁹⁵ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 131; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 208 f.

⁵⁹⁶ Im Internet: <http://eu.battle.net/wow/de/game/guide/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁵⁹⁷ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 91; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 209; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 131; Lober/Weber, MMR 2005, 656.

⁵⁹⁸ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Welten, S. 131; Bamberger/Roth/Fuchs, § 611 BGB, Rdn. 83; MüKo/Müller-Glöge, § 611 BGB, Rdn. 23.

⁵⁹⁹ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 92; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 208; Jauernig/Mansel, § 611 BGB, Rdn. 16; a. A. Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 53 f.

tungspflichtigen zurückzuführen. Der Nutzungsvertrag beinhaltet keine „einfache“ oder klar abgrenzbare Leistungsverpflichtung des Betreibers sondern ein Leistungsbündel, dessen einzelne Teilelemente sich kaum allein dem Werk- oder Dienstrecht zuordnen lassen. Insofern erscheinen die vorherigen Ansätze einer typengemischten Einordnung des Nutzungsvertrages zumindest nachvollziehbar. Derartige vertragliche Lösungsmodelle sollten als „Kunstgriff“ jedoch nur dann in Betracht gezogen werden, wenn die Einordnung in die bereits existierenden Vertragsarten ausscheidet.

d) Mietvertragliche Einordnung

Die mietvertragliche Einordnung des Nutzungsvertrages erscheint insbesondere hinsichtlich der Bereitstellung und Aufrechterhaltung des Spielzuges als sinnvolle Grundlage für die Typologisierung eines entgeltlichen Nutzungsvertrages.

Ein Mietverhältnis begründet gem. § 535 BGB die Verpflichtung des Vermieters zur Gebrauchsüberlassung der Mietsache an den Mieter und die Pflicht des Mieters zur Entrichtung des Mietzinses.⁶⁰⁰ Somit erfasst das Mietrecht bereits die Eröffnung des Spielzuges durch den Betreiber und die Zahlungsverpflichtung des Nutzers.

Der mietvertraglichen Einordnung des Nutzungsvertrages steht zudem nicht entgegen, dass sich die Serveranlagen regelmäßig nicht in der Nähe des Nutzers befinden und technisch angesteuert werden.⁶⁰¹ Dem Sachbezug des Mietrechts wird dadurch entsprochen, dass die Serveranlage für sich betrachtet die Voraussetzungen des § 90 BGB erfüllt und somit eine taugliche Mietsache darstellt.⁶⁰² Der Gebrauch einer Mietsache kann auch über das Internet vermittelt werden und muss nicht exklusiv erfolgen.⁶⁰³ Sofern es die Natur der Mietsache – wie vorliegend – zulässt, kann eine Mietsache auch an mehrere Mieter gleichzeitig vermietet werden.⁶⁰⁴

⁶⁰⁰ Hk-BGB/Ebert, § 535 BGB, Rdn. 1; Soergel/Heintzmann, Vor § 535 BGB, Rdn. 1; Erman/Lützenkirchen, Vor § 535 BGB, Rdn. 1; MüKo/Häublein, § 535 BGB, Rdn. 1; Jauernig/Teichmann, § 535 BGB, Rdn. 11 ff.

⁶⁰¹ BGH, NJW 2007, 2394 (2395) mit Verweis auf den vorangegangenen Senatsbeschluss v. 28.10.1992, Az. XII ZR 92/91, in dem der BGH den externen Zugriff auf eine Rechneinheit als Mietvertrag eingeordnet hat.

⁶⁰² Ähnlich Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 128; Psczolla, Online-Spielrecht, S. 90; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 213 f.; im Ergebnis wohl auch Krasemann, MMR 2006, 353; Schneider, Verträge über Internet-Access, S. 160 für sonstige Internet-Zugänge.

⁶⁰³ BGH, NJW 2007, 2394 (2395); Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 128; Schneider, Verträge über Internet-Access, S. 160; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 90; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 213 f.; Krasemann, MMR 2006, 353.

⁶⁰⁴ Hk-BGB/Ebert, § 535 BGB, Rdn. 2 ff.; MüKo/Häublein, § 535 BGB Rdn. 46 ff.; Palandt/Weidenkaff, § 535 BGB, Rdn. 7.

Die konkrete Gebrauchsüberlassung findet durch die Gewährung einer unbeeinflussten Zugriffsnahme des Mieters auf die Mietsache statt. Auch dieses Merkmal lässt sich auf den Nutzungsvertrag übertragen, da der Nutzer jederzeit und von jedem Ort der Welt auf die Serveranlage zugreifen kann. Auf die Reichweite oder das Vorhandensein eines etwaigen Besitzrechtes an der Mietsache kommt es dabei nicht an, da die Ausübung von Besitz an der Mietsache für die Ausübung eines Mietrechts nicht konstitutiv ist.⁶⁰⁵ Deswegen ist es letztendlich auch gleichgültig, von wo aus der Gebrauch der Mietsache durch den Mieter stattfindet.⁶⁰⁶

Der Inhalt eines Mietverhältnisses kann durch die vertraglichen Vereinbarungen der Parteien konkretisiert und – innerhalb des gesetzlich vorgeschriebenen Rahmens – ergänzt werden. Davon abgesehen beinhaltet das Mietrecht bereits selbst zwingende gesetzliche Regelungen, die dem Inhalt und dem Wesen des Nutzungsvertrages entsprechen. So statuiert § 535 I S.2 BGB die Verpflichtung des Betreibers zur Aufrechterhaltung des vertragsgemäßen Zustands der Mietsache.⁶⁰⁷ Hierunter wird man unter anderem auch die Speicherung der Informationen des Nutzers fassen können, da erst hierdurch die vertragsgemäße und übliche Nutzung der Mietsache gewährleistet wird.⁶⁰⁸

Die Anwendung des Mietrechts kommt auch dem Interesse des Betreibers entgegen. Nach § 540 BGB ist es dem Mieter verboten, die Mietsache an andere zu überlassen, sofern der Vermieter hierfür nicht seine Erlaubnis gegeben hat.⁶⁰⁹ Darüber hinaus treffen den Nutzer als Mieter bestimmte Obhut- und Sorgfaltspflichten, die er dem Vermieter gegenüber einzuhalten hat.⁶¹⁰

Die mietvertragliche Lösung entspricht letztlich auch der Rechtsprechung des BGH zu den sogenannten ASP-Verträgen.⁶¹¹ Bei einem ASP-Vertrag wird eine bestimmte Softwareanwendung durch einen Anbieter zur Verfügung des Nutzers gestellt.⁶¹²

⁶⁰⁵ BGH, NJW 2007, 2394 (2395); BGH, NJW-RR 1989, 589; Schneider, Verträge über Internet-Access, S. 778; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 128; Wischmann, MMR 2000, 463.

⁶⁰⁶ BGH, NJW 2007, 2394 (2395).

⁶⁰⁷ Vgl. zu den Pflichten des Vermieters auch MüKo/Häublein, § 535 BGB, Rdn. 1 ff; Palandt/Weidenkaff, § 535 BGB, Rdn. 14 ff.; Erman/Lützenkirchen, § 535 BGB, Rdn. 33 ff.

⁶⁰⁸ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 215; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 93; vgl. Schneider, Verträge über Internet-Access, S. 160 ff. für Provider-Zugänge.

⁶⁰⁹ Vgl. dazu Palandt/Weidenkaff, § 540 BGB, Rdn. 4 f.; Erman/Lützenkirchen, § 540 BGB, Rdn. 1 ff.; MüKo/ Bieber, § 540 BGB, Rdn. 1. ff.

⁶¹⁰ MüKo/Lützenkirchen, § 535 BGB, Rdn. 91 ff.; Erman/Häublein, § 535 BGB, Rdn. 168 ff.

⁶¹¹ BGH, NJW 2007, 2394; BGHZ 184, 345; der Rechtsprechung des BGH folgend, OLG Hamburg, Urt. v. 15.12.2011, Az. 4 U 85/11; vgl. dazu auch Moser, Browsergames, S. 65 f.; Adler, Rechtsfragen der Softwareüberlassung, S. 65.

⁶¹² BGH, NJW 2007, 2394; Moser, Browsergames, S. 65; Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 142; Kaulartz, Cloud Computing, S. 74; Dietrich, ZUM 2010, 567; Müller-Hengstenberg/Kirn, NJW 2007, 2370.

Der Nutzer kann über das Internet auf die Software zugreifen, wobei die Software auf dem Server des jeweiligen Anbieters verbleibt und insbesondere nicht auf dem PC des Nutzers gespeichert wird.⁶¹³ Die entgeltliche (Online-) Nutzung der fremden Software wird in der Regel einer Vielzahl von Nutzern eingeräumt.⁶¹⁴ Der BGH knüpft in seiner Entscheidung an die Sacheigenschaft verkörperter Software an und bejaht die Anwendung des Mietrechts in Bezug auf die dem Nutzer zur Verfügung gestellten Software des Anbieters.⁶¹⁵ Der Umstand, dass der Nutzer zu keinem Zeitpunkt den Besitz an der verkörperten Software erlangt, sei unschädlich, da der Gebrauch einer Mietsache nicht notwendiger Weise deren Besitz voraussetze.⁶¹⁶ Zusammenfassend lässt sich demnach festhalten, dass der entgeltliche Nutzungsvertrag über virtuelle Welten durch das Mietrecht geregelt werden kann.⁶¹⁷ Fraglich ist nun aber, welche Konsequenzen sich aus diesem Ergebnis für die vertikalen Rechtsbeziehungen in virtuellen Welten ergeben.

II. Konsequenzen

Die Anwendung des Mietrechts auf den Nutzungsvertrag offenbart den Parteien ein flexibles Steuerungselement, welches dazu geeignet ist, den rechtlichen Rahmen für die Nutzung virtueller Welten zu stellen. Dieses führt zunächst zu mehr Rechtssicherheit in der Praxis, denn durch die Regelungen der §§ 535 ff. BGB wird den Vertragsparteien ein bewährtes Institut an die Hand gegeben. Die inhaltliche Flexibilität des Mietrechts und hier insbesondere die Möglichkeiten der Parteien, etwaige Zusatzvereinbarungen mit in den Vertrag aufzunehmen, birgt für die vertikalen Rechtsbeziehungen in virtuellen Welten ein großes Potential. Die rechtliche Ausgestaltung der vertikalen Rechtsbeziehungen ist, aufgrund der Innovationsgeschwindigkeit virtueller Welten, stets auf eine gewisse Anpassungsfähigkeit der in Betracht kommenden Regelungsmöglichkeiten angewiesen. Durch eine Erweiterung oder Modifizierung des tatsächlichen Angebotes und durch die Implementierung neuer virtueller Güter könnte sich das Leistungsspektrum der Parteien künftig verändern,

⁶¹³ OLG Hamburg, Urt. v. 15.12.2011, Az. 4 U 85/11.

⁶¹⁴ BGH, NJW 2007, 2394.

⁶¹⁵ BGH, NJW 2007, 2394; Kaulartz, Cloud Computing, S. 74.

⁶¹⁶ Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 143.

⁶¹⁷ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 218; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 89; ähnlich, Lober/Weber, MMR 2005, 656; Krasemann, MMR 2006, 353 f.; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 562; Koch, JurPC Web-Dok. 57/2006, Abs. 16; Duisberg/Picot/Oehler/von Ribbeck, S. 169; für eine analoge Anwendung des Mietrechts Moser, Browsergames, S. 66; a.A. Nänni Märkte virtuelle Welten, S. 87; Schneider, Virtuelle Welten, S. 83; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 131; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 131.

so dass ergänzende vertragliche Vereinbarungen notwendig werden. Der Vorteil der mietrechtlichen Lösung besteht auch in diesen Fällen darin, dass der Rückgriff auf andere Vertragsarten nicht notwendig sein wird, solange die wesentlichen Leistungspflichten unverändert bleiben. Nur in den Fällen, in denen die Parteien ausdrückliche Zusatzvereinbarungen treffen,⁶¹⁸ die explizit über den Gegenstand eines reinen Mietvertrages hinausgehen, werden die Normierungen anderer Vertragsarten ihre Anwendung finden müssen, wobei dann im Einzelfall zu entscheiden sein wird, ob es sich um eine inhaltliche Modifizierung eines Mietvertrages oder um einen neuen, isoliert zu betrachtenden Vertragsschluss handelt.⁶¹⁹

Unabhängig davon vermag die mietrechtliche Lösung zugleich jedoch wenig an dem für vertikale Rechtsbeziehungen typischen Über-/Unterordnungsverhältnis zwischen Betreiber und Nutzer zu ändern. Es bleibt bei der starken Position des Betreibers und der im direkten Vergleich dazu eher schwachen Stellung des Nutzers. Zwar tendieren die Betreiber dazu, mit nahezu jedem Nutzer einen Nutzungsvertrag abzuschließen, so dass z. B. keine mit der Suche nach Wohnraum vergleichbare Zwangslage des Nutzers entstehen kann. Dies ändert jedoch nichts an der Tatsache, dass dem Nutzer durch die Vorgaben des Nutzungsvertrages der Inhalt des Mietvertrages diktiert wird. Dies zeigt sich an der Vielzahl der Verhaltensvorschriften, die von dem Nutzer eingehalten werden müssen. Die Betreiber haben ein erkennbares Interesse daran, das Verhalten der Nutzer zu kontrollieren und möglichst wenig Entscheidungsbefugnisse auf ihre Kunden zu übertragen. Dass dies bei einem Spielkonzept, welches letztlich darauf ausgelegt ist, dem Kunden umfassende Handlungsfreiheiten in einer virtuellen Welt zu simulieren zu Konflikten führen kann, liegt dabei nicht fern. Der Rückgriff auf die mietrechtliche Lösung bringt in diesem Zusammenhang kaum Vorteile. Obwohl das Mietrecht u. a. neben dem Minderungsrecht des Mieters bei Sach- und Rechtsmängeln, als Druckmittel, gem. § 536 BGB⁶²⁰ zugleich einen Schadensersatz- bzw. Aufwendungsersatzanspruch nach § 536a BGB bei Mangelhaftigkeit der Mietsache vorsieht,⁶²¹ ändert dieses jedoch nichts an der Tatsache, dass das Mietrecht für die inhaltliche Ausgestaltung der Nutzungsbedingungen kaum Schranken vorsieht. Insbesondere die zahlreichen Schutz-

⁶¹⁸ Dies ist möglich, da der Mietvertrag, vor allem außerhalb des Wohnraummietrechts, der freien Gestaltung durch die Parteien unterliegt: MüKo/Häublein, § 535 BGB, Rdn. 5; Erman/Lützenkirchen, § 535 BGB, Rdn. 25; Jauernig/Teichmann, § 535 BGB, Rdn. 10.

⁶¹⁹ So grundsätzlich auch Schneider, Virtuelle Werte, S. 83 mit Verweis auf Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 143 ff.

⁶²⁰ Dazu ausführlich Soergel/Heintzmann, § 536 a BGB, Rdn. 1 ff.; Jauernig, § 536 BGB, Rdn. 4 ff.; Erman/Lützenkirchen, § 536 BGB, Rdn. 1 ff.; MüKo/Häublein, § 536 BGB, Rdn. 1 ff.

⁶²¹ MüKo/Häublein, § 536a BGB, Rdn. 1 ff.; Erman/Lützenkirchen, § 536 a BGB, Rdn. 1 ff.; Soergel/Heintzmann, § 536a BGB, Rdn. 3 ff.; Duisberg/Picot/Oehler/von Ribbeck, S. 160.

vorschriften aus dem Wohnraummietrecht lassen sich nicht auf den Nutzungsvertrag übertragen.

Somit ist die dargestellte mietvertragliche Lösung für sich genommen zwar ein geeignetes Mittel, um im Rahmen der vertikalen Rechtsbeziehungen den Nutzungsvertrag zwischen Betreiber und Nutzer zu regeln, wirft jedoch zugleich die Frage auf, ob und inwiefern sich bestimmte Vorgaben des Betreibers mit dem geltenden Recht vereinbaren lassen. Neben den sehr populären Veräußerungsverboten der Betreiber, auf die im Rahmen dieser Untersuchung noch an gesonderter Stelle eingegangen wird,⁶²² stellt sich die Frage, ob dem Betreiber aufgrund seiner – sowohl in rechtlicher, als auch in tatsächlicher Hinsicht – sehr engen Beziehung zu dem Mietobjekt ein immanentes Herrschaftsrecht zukommt, kraft dessen er ein bestimmtes Verhalten der Nutzer einfordern kann.⁶²³ Ein solches Herrschaftsrecht könnte sich aus der entsprechenden Anwendung, des sog. dinglichen Hausrechts, ergeben.

III. Hausrecht

In der realen Welt umfasst das Hausrecht die weitreichende Befugnis darüber zu entscheiden, wem unter bestimmten Bedingungen der Zutritt zu einer bestimmten Örtlichkeit (oder deren Nutzung) gestattet bzw. verwehrt wird.⁶²⁴ Zugleich befähigt das Hausrecht seinen Inhaber dazu, von anderen Personen ein bestimmtes Verhalten einzufordern, da diese andernfalls befürchten müssen von der Örtlichkeit ausgeschlossen zu werden.

Da es auch in der virtuellen Welt zu Ereignissen kommen kann, in denen der Ausschluss einer bestimmten Person notwendig erscheint,⁶²⁵ stellt sich die Frage, ob auch der Betreiber einer virtuellen Welt einem Nutzer aufgrund seiner dinglichen Berechtigung an den Serveranlagen den Zugang verweigern bzw. ein bestimmtes Verhalten einfordern darf.

Die Idee eines sogenannten virtuellen Hausrechts lässt sich auf die Rechtsprechung zurückführen.⁶²⁶ Danach soll dem Betreiber eines öffentlichen Dienstes⁶²⁷ ein Hausrecht nach realem Vorbild zugebilligt werden, wenn ihm aufgrund fehlender

⁶²² Kapitel 6 D.

⁶²³ Dazu auch Psczolla, Onlinespielrecht, S. 96 f.; ähnlich Rippert/Weimer, ZUM 2007, 275 ff.

⁶²⁴ Wandtke/Ohst/Kauert, Kap. 6 § 2 Rdn. 168; Conraths/Krüger, MMR 2016, 310; Müller, Schutz exklusiver Vertriebsmodelle, S. 547.

⁶²⁵ Conraths/Krüger, MMR 2016, 312.

⁶²⁶ OLG Köln, MMR 2001, 52; LG Bonn, NJW 2000, 961; LG München, K&R 2007, 283; dazu auch Rippert/Weimer, ZUM 2007, 275; Klickermann, MMR 2007, 767.

⁶²⁷ Der ursprüngliche Sachverhalt bezog sich auf ein Forum im Internet.

Zugangskontrollen und in Ermangelung einer Vertragsbeziehung zu den Nutzern keine anderweitigen Maßnahmen zur Beseitigung unerwünschter Störungen zustehen.⁶²⁸ Der Betreiber darf demnach unerwünschte Individuen mit dem Hinweis auf sein Hausrecht vom Geschehen ausschließen. Der dogmatische Anknüpfungspunkt für das virtuelle Hausrecht ist hierbei umstritten: Nach dem LG Bonn und dem LG Ulm sind die Abwehrrechte der §§ 903, 1004 BGB entsprechend auch auf virtuelle Räume anzuwenden.⁶²⁹ Das OLG München differenziert dagegen zwischen dem Eigentum und dem Besitz an der Serveranlage und verweist ergänzend auf die Besitzschutzregelungen der §§ 858 und 862 BGB.⁶³⁰

Einigkeit besteht jedoch darüber, dass die Ausübung des Hausrechts nicht willkürlich erfolgen darf.⁶³¹ In den Fällen, in denen vertragliche Vereinbarungen existieren, ist unumstritten, dass dadurch die Ausübung eines etwaigen virtuellen Hausrechts eingeschränkt wird.⁶³² Das Hausrecht darf nicht im Widerspruch zu einem Schuldverhältnis stehen, durch das eine Nutzungserlaubnis zugesichert wird.⁶³³ Andernfalls liege ein widersprüchliches Verhalten im Sinne des § 242 BGB vor.⁶³⁴ Möchte der Betreiber gegen einen Nutzer vorgehen, habe er sich an wirksame Abmachungen zu halten und müsse gegebenenfalls aus dem Vertrag heraus streiten.⁶³⁵ Die Anwendung des virtuellen Hausrechts sei demnach vor allem auf diejenigen Verstöße beschränkt, die von den wechselseitig eingegangenen Verpflichtungen nicht mehr erfasst werden.

Aufgrund der mietrechtlichen Einordnung des zwischen Betreiber und Nutzer geschlossenen Nutzungsvertrages wird dem sog. virtuelle Hausrecht, zumindest im Rahmen der vertikalen Rechtsbeziehungen, keine besondere Rolle zuteil.⁶³⁶ Der Betreiber vereinbart mit dem Nutzer ja gerade die Nutzung der von ihm bereitgestellten Serveranlagen unter bestimmten einzuhaltenden Voraussetzungen. Insofern besteht bereits eine vertragliche Vereinbarung, auf die der Nutzer im Zweifelsfall ver-

⁶²⁸ LG München, K&R 2007, 283.

⁶²⁹ LG Bonn, NJW 2000, 961; LG Ulm, MMR 2016, 31; Klickermann, MMR 2007, 767.

⁶³⁰ LG München, K&R 2007, 283 (286); dazu auch OLG München, MMR 2007, 659; Maume, MMR 2007, 620; nicht differenzierend: Conraths/Krüger, MMR 2016, 310.

⁶³¹ Conraths/Krüger, MMR 2016, 312 f.; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 275; Maume, MMR 2007, 622; Dein, Repräsentation in Onlinewelten, S. 182; Wandtke/Ohst/Kauert, Kap. 6 § 2 Rdn. 169.

⁶³² Conraths/Krüger, MMR 2016, 312; Erman/Ebbing, § 1004 BGB, Rdn. 45.

⁶³³ Andernfalls würde er gegen das Verbot widersprüchlichen Verhaltens nach § 242 BGB verstoßen. LG Bonn, NJW 2000, 961 (962); Rippert/Weimer, ZUM 2007, 276; Bamberger/Roth/Sutchet, § 242 BGB, Rdn. 106.

⁶³⁴ LG Bonn, NJW 2000, 962 (962); Conraths/Krüger, MMR 2016, 312.

⁶³⁵ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 97.

⁶³⁶ A.A. Rippert/Weimer, ZUM 2007, 276.

weisen kann. Auf ein etwaiges Hausrecht kann sich der Betreiber, jedenfalls gegenüber seinen Vertragspartnern, somit nicht berufen.

IV. Beendigung der Vertragsbeziehungen

Rechtsbeziehungen in virtuellen Welten werden nicht nur begründet, sondern auch beendet. Tatsächlich ist die Frage nach den Voraussetzungen und den Rechtsfolgen der Beendigung der vertikalen Vertragsbeziehungen sowohl für die Betreiber, als auch für die Nutzer von Bedeutung. So können die Nutzer z. B. die Freude am Spiel verlieren oder der Betreiber möchte einen unliebsamen Nutzer möglichst schnell und sicher loswerden. Die zuvor getätigte Klassifizierung des Nutzungsvertrages als Mietvertrag hat dabei direkten Einfluss auf die Voraussetzungen der Beendigung von vertikalen Vertragsbeziehungen. Die Kündigungsvorschriften des Mietrechts sind auf den Nutzungsvertrag entsprechend anzuwenden.

1. Ordentliche Kündigung

Da es sich bei dem Nutzungsvertrag um einen Mietvertrag und damit um ein Dauer-schuldverhältnis handelt, kann er durch die Kündigung einer Vertragspartei beendet werden.⁶³⁷ Hierdurch enden die beiderseitigen Leistungsverpflichtungen aus dem Mietvertrag. Die Kündigung kann dabei entweder durch den Nutzer oder durch den Betreiber erfolgen.

Die Kündigung eines Spielzuganges durch den Nutzer ist bei Onlinerollenspielen und den meisten anderen kostenpflichtigen virtuellen Welten in der Regel zum Ende des jeweiligen Abrechnungszeitraum möglich.⁶³⁸ Die Kündigungsfristen des § 580 a III Nr. 2 BGB finden auf den Nutzungsvertrag in der Regel keine Anwendung.⁶³⁹ Die darin enthaltenen Regelungen können durch Vereinbarungen der Parteien ausgeschlossen werden, was auch regelmäßig passiert.⁶⁴⁰ Sofern die Kündigung durch den Betreiber ausgesprochen wird, wird er dem Nutzer eine angemessene Kündigungsfrist einräumen müssen, damit dieser die Möglichkeit hat, seine An-

⁶³⁷ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 93 f.; unter Verweis auf Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 434; für den Pachtvertrag Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 151; Nänni, Jusletter 2008, 19.

⁶³⁸ Vgl. dazu die Nutzungsbestimmungen zu World of Warcraft, Punkt 15, im Internet: http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/wow_tou.html (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁶³⁹ A.A. Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 152; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 93 f.

⁶⁴⁰ Siehe dazu Soergel/Heintzmann, § 580 a BGB, Rdn. 9; Erman/Lützenkirchen, § 580 a BGB, Rdn. 1; MüKo/Harke, § 580 a BGB, Rdn. 12.

gelegenheiten in der virtuellen Welt zu regeln. Als angemessen erscheint hier eine Kündigungsfrist von mindestens vier Wochen.⁶⁴¹

2. Außerordentliche Kündigung

Neben der ordentlichen Kündigung kann auch eine außerordentliche Kündigung gem. § 543 BGB aus wichtigem Grund erfolgen.⁶⁴² Ein wichtiger Grund ist insbesondere dann anzunehmen, wenn unter Berücksichtigung aller Umstände und unter Abwägung der beiderseitigen Interessen die Fortsetzung des Vertragsverhältnisses für die kündigende Partei nicht mehr zumutbar ist.⁶⁴³ Da es sich bei dem Nutzungsvertrag um einen Mietvertrag handelt, kann auf den – nicht abschließenden Katalog – des § 543 II BGB zurückgegriffen werden.⁶⁴⁴

V. Ergebnis

Die vertikalen Rechtsbeziehungen zwischen den Betreibern und den Nutzern virtueller Welten werden durch den Abschluss eines Nutzungsvertrages geprägt. Zu den wesentlichen Pflichten des Betreibers gehören die Bereitstellung und Aufrechterhaltung des Spielzuganges, die Speicherung und Zuordnung der nutzerbezogenen Daten und die inhaltliche Überprüfung der Spielwelt. Der Nutzer schuldet dem Betreiber das Entgelt und hat die vereinbarten Verhaltensvorschriften zu berücksichtigen. Wie die Untersuchung gezeigt hat, lassen sich die meisten rechtlichen Problemstellungen, die sich im Rahmen der vertikalen Rechtsbeziehungen ergeben können, durch die Anwendung der geltenden Rechtsordnung auf zufriedenstellende Art und Weise lösen. Die rechtliche Herausforderung besteht dabei in der Klassifizierung des Nutzungsvertrages, welcher nach dem hier vertretenen Ergebnis als Mietvertrag einzuordnen ist. Die mietrechtliche Lösung gewährt den Parteien den Zugriff auf ein bewährtes Rechtsinstitut, was auch der Rechtssicherheit in der Praxis zuträglich sein wird. Auf anderweitige Regelungsmodelle muss deswegen nicht eingegangen werden. Die Rechtsfolgen der vertikalen Rechtsbeziehungen bestimmten sich nach

⁶⁴¹ Ähnlich Psczolla, Onlinespielrecht, S. 94, der aber eine Kündigungsfrist von 2 Wochen für ausreichend hält.

⁶⁴² Ausführlich dazu Nänni, Märkte virtueller Welten, S. 115; ders., Jusletter 2008, 20 f.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 94 f.

⁶⁴³ BGH NJW 1993, 1972 (1973); Psczolla, Onlinespielrecht, S. 95; Soergel/Heintzmann, § 543 BGB, Rdn. 2 ff.; MüKo/Bieber, § 543 BGB, Rdn. 6 ff.; Jauernig/Stadler, § 314 BGB, Rdn. 4.

⁶⁴⁴ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 94; a.A. für den Lizenzvertrag Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 152; dazu auch Jauernig/Teichmann, § 543 BGB, Rdn. 2 ff.; MüKo/Bieber, § 543 BGB, Rdn. 16 ff.; Palandt/Weidenkaff, § 543 BGB, Rdn. 18 ff.

den mietrechtlichen Regelungen der § 535 ff. BGB. Ein darüber hinausgehendes, virtuelles Hausrecht des Betreibers gegenüber dem Nutzer ist abzulehnen, da es dem Inhalt und dem Zweck des Mietvertrages widersprechen würde. Beide Parteien haben im Zweifelsfall aus den vertraglichen Vereinbarungen heraus zu streiten. Konsequenterweise erfolgt die Beendigung der vertikalen Vertragsbeziehungen durch die Kündigung des Dauerschuldverhältnisses.

C. Horizontale Rechtsbeziehungen

Horizontale Rechtsbeziehungen entstehen in virtuellen Welten zwischen den Nutzern.⁶⁴⁵ Anders als bei den vertikalen Beziehungen stehen sich die Parteien hier als gleichberechtigte Vertragspartner gegenüber. Ein einseitiges Diktat bestimmter Verhaltensvorschriften erfolgt in der Regel nicht.

Horizontale Rechtsbeziehungen haben den Handel mit virtuellen Gütern zum Gegenstand.⁶⁴⁶ Die dauerhafte Veräußerung eines virtuellen Gutes gegen Entgelt stellt dabei nur das populärste Beispiel dar. Aufgrund der weit weitreichenden Handlungsspielräume der Nutzer weisen die horizontalen Rechtsbeziehungen in virtuellen Welten eine außerordentlich vielfältige Natur auf. So können die Nutzer ihre virtuellen Güter nicht nur dauerhaft, sondern auch zeitweise auf andere Nutzer übertragen oder vereinbaren, dass ein bestimmtes virtuelles Gut durch eine der Vertragsparteien erst noch hergestellt, repariert oder modifiziert werden muss.⁶⁴⁷

Wie bereits dargestellt, unterscheidet sich der Handel in virtuellen Welten in vielerlei Hinsicht von dem Handel in der realen Welt.⁶⁴⁸ Aus diesem Grund wird die Untersuchung mit einer knappen Einführung in die wichtigsten Handelsmodalitäten beginnen. Sodann wird auf den Vertragsschluss in virtuellen Welten eingegangen. Das maßgebliche Erkenntnisinteresse ist an dieser Stelle auf die Frage gerichtet, welche Besonderheiten für den virtuellen Handel mit virtuellen Gütern gelten und ob die Rechtsordnung in der Lage ist, die in Betracht kommenden Handlungsformen zu erfassen.

⁶⁴⁵ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 83; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 276.

⁶⁴⁶ Ausführlich dazu Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 219 ff.; Psczolla, Online-spielrecht, S. 73 ff.

⁶⁴⁷ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 16 ff.; Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 13 ff.; Leible/Sosnitzka/Schrader, S. 93 ff.; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 36 ff.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 83.

⁶⁴⁸ Kapitel 2.

I. Handelsmodalitäten

Ähnlich wie im realen Leben steht auch in einer virtuellen Welt vor einem etwaigen Vertragsschluss die Kontaktaufnahme der potentiellen Vertragsparteien. Die Besonderheit virtueller Welten besteht hier darin, dass die Nutzer nicht persönlich in Kontakt treten, sondern über die Chat-Funktionen der Avatare, über Internet-Foren,⁶⁴⁹ Auktionshäuser⁶⁵⁰ oder Webseiten.⁶⁵¹

Haben sich die Nutzer untereinander über eine bestimmte Leistung geeinigt, erfolgt die Übertragung der virtuellen Habseligkeiten in tatsächlicher Hinsicht über die Bedienung von spielinternen Handelseoberflächen, in die das virtuelle Gut platziert und sodann per Knopfdruck ausgetauscht wird.⁶⁵² Vor allem in Onlinerollenspielen erfolgt der Handel oft über virtuelle Postfächer, mit deren Hilfe die Nutzer ihre Habseligkeiten an andere Mitspieler versenden können. Dieser Vorgang hat für die Nutzer den Vorteil, dass sich die jeweiligen Avatare nicht in der Spielumgebung treffen müssen und eine Art Nachnahme-Funktion verwendet werden kann.⁶⁵³

Bei spielinternen Auktionshäusern unterscheidet man zwischen klassischen „Gold-Auktionshäusern“ und den sogenannten „Echtgeld-Auktionshäusern“. Bei Gold-Auktionshäusern wird das von dem Nutzer bereitgestellte virtuelle Gut, nach Ablauf einer zuvor festgelegten Frist, an den höchst bietenden Mitspieler veräußert.⁶⁵⁴ Als Gegenleistung wird eine interne Währung eingesetzt. Bei *World of Warcraft* sind dies Gold, Silber und Kupfer. In Echtgeld-Auktionshäusern werden virtuelle Güter stattdessen mit realen Währungen vergütet.⁶⁵⁵

⁶⁴⁹ Beliebt ist hier etwa das Forum von *eXtreme-Gaming*, in dem die Nutzer Annoncen aufgeben können. Im Internet: <http://forum.extreme-gaming.de/wow-handel-f49.html> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁶⁵⁰ Durch die kostenfreie Zusatzsoftware für Smartphones, kann von überall auf der Welt auf das Auktionshaus in *World of Warcraft* zugegriffen werden. Im Internet: <http://eu.battle.net/wow/de/shop/mobile-armory/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁶⁵¹ Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 27 ff.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 219; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 116; Leible/Sosnitzer/Schrader, S. 95 f.

⁶⁵² Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 29; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 48; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 42; Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 26 f.; Krasemann, MMR 2006, 353.

⁶⁵³ Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 26 f.; für die weiteren Funktionen des virtuellen Postsystems siehe im Internet: <http://wowwiki.wikia.com/wiki/Mail> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁶⁵⁴ Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 29; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 48; Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 26 f.

⁶⁵⁵ Ausführlich dazu PCWorld Online vom 14.06.2012 im Internet: http://www.pcworld.com/article/257564/diablo_iii_debuts_real_money_auction_house.html (zuletzt besucht am 01.09.2016).

II. Vertragsschluss

Ein Vertragsschluss innerhalb einer virtuellen Welt begründet sich auf denselben gesetzlichen Regelungen wie der vergleichbare Abschluss eines Vertrages im Internet.⁶⁵⁶ Auch wenn sich die Handelsmodalitäten der Nutzer teilweise von den in der Realität gewohnten Gepflogenheiten unterscheiden, ist für die rechtliche Bewertung des Verhaltens grundsätzlich der herkömmliche gesetzliche Maßstab anzusetzen.⁶⁵⁷ Die allgemeine Rechtsgeschäftslehre beansprucht auch in virtueller Welt ihre Geltung. Der Vertrag zwischen den Nutzern kommt somit regelmäßig nach den §§ 145 ff. BGB durch die Abgabe von zwei miteinander korrespondierenden und mit Bezug aufeinander abgegebenen Willenserklärungen, Angebot und Annahme, zustande.⁶⁵⁸

Fraglich ist in diesem Zusammenhang, ob die entsprechende Anwendung der Rechtsgeschäftslehre auf den Handel mit virtuellen Gütern an die Einhaltung bestimmter Voraussetzungen gebunden ist. Der Handel in virtuellen Welten erfolgt regelmäßig nicht durch ein persönliches Aufeinandertreffen der Parteien, sondern zu meist technisch-vermittelt über die anonymen Avatare. Darüber hinaus kann der Handel spielerische Aspekte aufweisen, die es stets von rechtsgeschäftlichen Handlungsweisen zu unterscheiden gilt. Dies führt auch für den Vertragsschluss in virtuellen Welten zu der Frage, was für Herausforderungen sich für die Rechtsanwendung ergeben und welche Modalitäten sinnvollerweise von den Nutzern beachtet werden sollten.

1. Rechtsbindungswille

Die Anwendung der allgemeinen Rechtsgeschäftslehre auf den Vertragsschluss in virtuellen Welten hat zur Folge, dass ein entsprechender Rechtsbindungswille der Parteien vorliegen muss.⁶⁵⁹ Ob dieses der Fall ist, bemisst sich auf der Grundlage einer objektiven Gewichtung der Interessenlage beider Parteien und im Rahmen einer

⁶⁵⁶ Klewitz, Verbraucherschutz, S. 35; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 404; Hoeren, Internet- und Kommunikationsrecht, S. 2; Glatt, Vertragsschluss im Internet, S. 25; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 116 ff.

⁶⁵⁷ Dein, Repräsentation in Onlinewelten, S. 50 f.

⁶⁵⁸ Palandt/Ellenberger, Einf v § 145 BGB, Rdn. 3 f.; Erman/Armbrüster, Vor § 145 BGB, Rdn. 11 f.; Medicus Bürgerliches Recht, Rdn. 45; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 404; allgemein zum Vertragsschluss im Internet nach den §§ 145 ff. BGB: Bückner, Internetauktionen, S. 48 ff.

⁶⁵⁹ MüKo/Busche, § 145 BGB, Rdn. 7; Bamberger/Roth/Eckert, § 145 BGB, Rdn. 31; Palandt/Ellenberger, § 145 BGB, Rdn. 2; Kaiser, Bürgerliches Recht, S. 87; Medicus, Bürgerliches Recht, Rdn. 130; Faust, NJW-Beil. 2016, 31.

Abwägung aller Umstände im konkreten Einzelfall aus Sicht des Empfängers.⁶⁶⁰ Entscheidend für die Bejahung eines Rechtsbindungswillens ist, dass der Rechtsverkehr dem Verhalten des Erklärenden einen rechtlich fassbaren Inhalt zuordnet.⁶⁶¹ Unproblematisch wird dies bei dem ausdrücklichen oder konkludent erklärten Willen der Parteien der Fall sein können. In zweifelhaften Fällen können sich Indizien, wie z. B. die Art des Geschäftes, sein Grund und sein Zweck sowie die wirtschaftliche und rechtliche Bedeutung für die Parteien für und gegen einen Rechtsbindungswillen sprechen.⁶⁶² Die Interpretation der Erklärung erfolgt nach den Grundsätzen einer objektiven Auslegung gem. der §§ 133, 157 BGB.⁶⁶³ Fraglich ist, wann innerhalb virtueller Welten von einem Rechtsbindungswillen der Parteien ausgegangen werden kann. Da virtuelle Welten in erster Linie dem Zeitvertrieb dienen, könnte man durchaus auf die Idee kommen, das Vorhandensein eines Rechtsbindungswillens pauschal auszuschließen. Eine solche Auffassung verkennt jedoch, dass die Existenz von bestimmten spielerischen Elementen der Existenz eines Rechtsbindungswillens nicht reflexartig entgegensteht. Stattdessen muss stets zwischen einem rechtlich relevantem Verhalten und der bloß spielerisch orientierten Interaktion der Nutzer differenziert werden.⁶⁶⁴ Einen Rechtsbindungswillen der Parteien wird man demnach wohl vor allem dann annehmen können, wenn die geschuldete Gegenleistung in einem (realen) Entgelt besteht.⁶⁶⁵ Nichts anderes kann in den Fällen gelten, in denen sich der Wert eines virtuellen Gutes nur mittelbar, z. B. aus einem realen Wechselkurs heraus, ergibt.⁶⁶⁶ Maßgeblich für dieses Ergebnis ist der Umstand, dass die Parteien wohl auch in virtuellen Welten davon ausgehen werden, dass ein geldwertes Gut nur innerhalb eines bestimmten rechtlichen Rahmens zum Gegenstand von Verpflichtungen und Verfügungen wird.⁶⁶⁷ Diese Aussage lässt sich jedoch nicht auf alle Konstellationen übertragen. Es kann nicht ausgeschlossen werden, dass sich im Einzelfall auch ein rein spielerisch orientiertes Verhalten der Nut-

⁶⁶⁰ BGH, NJW 1974, 1705 (1706); Palandt/Ellenberger, § 133 BGB, Rdn. 9 ff.; Marly, Software-recht, Rdn. 820; Heidel/Hübege/ Dörner, § 145 BGB, Rdn. 3; MüKo/Busche, § 133 BGB, Rdn. 12 f.

⁶⁶¹ Medicus, Bürgerliches Recht, Rdn. 130; Musielak/Hau, GK BGB, Rdn. 55.

⁶⁶² Marly, Softwareüberlassungsverträge, Rdn. 820.

⁶⁶³ Brox, JA 1984, 549 ff.; Kaiser, Bürgerliches Recht, Rdn. 163; Medicus, Bürgerliches Recht, Rdn. 45; MüKo/Busche, § 145 BGB, Rdn. 6; Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 51.

⁶⁶⁴ Ähnlich Leible/Sisniza/Schrader, S. 115; Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 33 f.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 223 ff.; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 77; Psczolla, Onlinespielrecht S. 75.

⁶⁶⁵ Psczolla, Onlinespielrecht S. 75; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 117; Leible/Sosniza/Schrader, S. 115; Schneider, Virtuelle Werte, S. 193; allgemein zum Rechtsbindungswillen bei Vertragsschlüssen, BGH, NJW 1974, 1705 (1706).

⁶⁶⁶ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 224.

⁶⁶⁷ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 77.

zer auf geldwerte Güter bezieht.⁶⁶⁸ Bei der Bestimmung des Rechtsbindungswillens der Parteien ist deswegen große Sorgfalt im Einzelfall geboten.⁶⁶⁹

2. Inhalt

Die Parteien müssen sich auch in virtuellen Welten über den wesentlichen Inhalt des Rechtsgeschäfts einigen.⁶⁷⁰ Der Vertragsgegenstand hat durch die Parteien bestimmt oder zumindest anhand objektiver Kriterien bestimmbar zu sein.⁶⁷¹

Vor allem die inhaltliche Bestimmung eines Vertragsgegenstandes kann sich in virtuellen Welten schwierig gestalten. Dies ist darauf zurückzuführen, dass die Parteien häufig Abkürzungen, Anglizismen oder sonstige Bezeichnungen verwenden, deren Bezugsgegenstand sich für einen objektiven Beobachter nicht auf den ersten Blick offenbart. Zudem können die Namen der virtuellen Güter oftmals nachträglich verändert werden. Die Beweisführung im Streitfall kann sich schwierig gestalten, da die Kommunikation der Nutzer über anonyme Chat- oder Sprachprogramme erfolgt.⁶⁷² Kommt es zwischen den Parteien nun zu einem Streit, z. B. über die Art oder die Beschaffenheit des Vertragsgegenstandes, wird nicht immer verlässliches Beweismaterial in Form entsprechender Belege vorliegen. Aufgrund der mannigfaltigen Fälschungsmöglichkeiten von elektronischen Daten⁶⁷³ wird man einem bloßen *Screenshot* zudem nur wenig Beweiskraft einräumen können. In der Vergangenheit haben verschiedene Gerichte ein grundlegendes Misstrauen gegen derartige Beweismittel erkennen lassen.⁶⁷⁴ Bei der Planung und Ausgestaltung größerer Transaktionen sollten die Parteien deswegen den Vertragsgegenstand möglichst genau bezeichnen und anhand seiner objektiven Charakteristika definieren. Es bietet sich an, die zwischen den Parteien stattfindende Korrespondenz in Textform abzufassen. Auf die beiderseitigen Erklärungen der Nutzer können zudem die Grundsätze der

⁶⁶⁸ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 74; a. A. Schneider, Virtuelle Werte, S. 193, der bei dem Handel mit virtuellen Gütern stets von einem Rechtsbindungswillen ausgeht.

⁶⁶⁹ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 224; Vetter verneint dagegen den Rechtsbindungswillen in Onlinerollenspielen, wegen der spielerischen Ambitionen der Nutzer, vgl. Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 49.

⁶⁷⁰ Fritzsche, JA 2006, 680 f.; zu den Besonderheiten eines Vertragsschlusses im Internet vgl. auch Czeguhn, JA 2001, 708 ff.

⁶⁷¹ Hk-BGB/Dörner, § 145 BGB, Rdn. 3; vgl. dazu auch ausführlich Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 78 f.

⁶⁷² Habel, MMR 2008, 76; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 404.

⁶⁷³ Deutsch, JurPC Web-Dok. 188//2000, Abs. 45 ff.

⁶⁷⁴ Statt vieler vgl. auch LG Hamburg, Urt. v. 14.03.2008, Az. 308 O 76/07; LG München, Urt. v. 21.05.2008, Az. 21 O 10753/07.

ergänzenden⁶⁷⁵ und erläuternden Vertragsauslegung⁶⁷⁶ angewendet werden. Darüber hinaus gilt auch für Vertragsschlüsse in virtuellen Umgebungen der Grundsatz, dass die fehlerhafte Bezeichnung des Vertragsgegenstandes dem übereinstimmenden Willen nicht entgegensteht.⁶⁷⁷

3. Ergebnis

Die Anwendung der allgemeinen Rechtsgeschäftslehre auf den Vertragsschluss in virtuellen Welten bereitet nur wenig Probleme. Tatsächlich lassen sich die wesentlichen Grundsätze der Rechtsgeschäftslehre ohne weiteres auf den Handel mit virtuellen Gütern übertragen. Die Schwierigkeiten sind hier weniger in der Rechtsanwendung als vielmehr in der Lösung bestimmter praktischer Fragen zu sehen.

Allein die Abgrenzung des Rechtsbindungswillens von der rein spielerisch orientierten Interaktion der Nutzer kann sich problematisch gestalten. Dem lässt sich jedoch durch die konsequente Anwendung der traditionellen Auslegungsansätze begegnen. Die Bestimmung des Rechtsbindungswillens erfolgt auch in virtuellen Welten im Einzelfall. Für den Rechtsanwender setzt dies voraus, dass er idealerweise über umfassende Kenntnisse über die in Betracht kommenden, digital vermittelten Handlungsformen einer virtuellen Welt verfügt, da die Erklärungen der Nutzer stets im jeweiligen Kontext zu untersuchen sind.

Die nachträgliche inhaltliche Bestimmung des Vertragsgegenstandes ist dagegen als eine praktisch orientierte Herausforderung einzustufen. Vor allem bei höherpreisigen Transaktionen liegt es im Interesse der Nutzer, wenn durch eine umsichtige Dokumentation des Handels etwaigen künftigen Streitigkeiten vorgebeugt wird.

III. Vertragszuordnung

Die Frage nach den in Betracht kommenden Vertragsarten ist für die Nutzer von großer Bedeutung, da durch den jeweiligen Vertragstyp sowohl die beiderseitigen Vertragspflichten, als auch die Rechtsfolgen, z. B. im Fall einer nicht vertragsgemäßen Leistung, vorgegeben werden.

⁶⁷⁵ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 79; zur ergänzenden Vertragsauslegung: Cziupka, JUS 2009, 103 ff.; Schimmel, JA 2001, 339 ff.

⁶⁷⁶ Im Gegensatz zur ergänzenden Vertragsauslegung stellt die erläuternde Auslegung nicht auf den hypothetischen, sondern den tatsächlichen Willen der Beteiligten ab, Soergel/Wolf, § 157 BGB, Rdn. 107.

⁶⁷⁷ Dazu Brox/Walker, BGB-AT, § 6 Rdn. 133; Soergel/Hefermehl, § 133 BGB, Rdn. 13.

Eine der Schwierigkeiten, die sich für die rechtliche Untersuchung der horizontalen Rechtsbeziehungen in virtuellen Welten ergibt, ist zunächst die enorme Vielzahl der in Betracht kommenden Handlungsweisen. Ähnlich wie in der realen Welt können die Nutzer – im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften – nahezu jede Handlung zum Gegenstand eines Rechtsgeschäftes machen. Aus diesem Grund werden sich die nachfolgenden Ausführungen auch nur auf diejenigen horizontalen Rechtsbeziehungen beschränken, die sich in der Vergangenheit durch eine gewisse Verbreitung bzw. Popularität ausgezeichnet haben.

Tatsächlich handelt es sich bei der Klassifizierung der in Betracht kommenden Vertragsarten um einen Gegenstandsbereich, der bereits in der Vergangenheit durch die Literatur eingehend untersucht worden ist. Nach der vorherrschenden Meinung ist die geltende Rechtsordnung demnach in der Lage, den Handel mit virtuellen Gütern über die bekannten Vertragsarten schuldrechtlich zu regeln.⁶⁷⁸ Da die vorliegende Untersuchung jedoch von einem eigenständigen Interpretationsansatz für virtuelle Güter und Welten ausgeht, ist fraglich, ob die bisherigen Feststellungen der Literatur auch nach dem hier verfolgten Definitionsansatz allgemeine Gültigkeit beanspruchen können.

1. Kaufvertragliche Einordnung

a) Ansatz der Literatur

Die Anwendung des Kaufrechts auf den Handel mit virtuellen Gütern ist in der Literatur sehr verbreitet. Nach herrschender Meinung ist die Veräußerung virtueller Güter gegen Entgelt als Rechtskauf einzuordnen.⁶⁷⁹ Als Grundlage hierfür diene § 453 I BGB, wonach auch auf den Kauf von Rechten und sonstigen Gegenständen die Regelungen des Kaufrechts anzuwenden sind.⁶⁸⁰ Virtuelle Güter werden danach

⁶⁷⁸ Gössl, Kollisionsrecht, S. 55 f.; Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, S. 32 f.; Leible/Sosnitza/Schrader, S. 115 f.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 190 f.; Klickermann, MMR 2007, 769; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 175; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 161; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 83; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 273; a.A. Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 389, der jedoch für eine analoge Anwendung der gesetzlich geregelten Vertragsarten plädiert.

⁶⁷⁹ So unter anderem Gössl, Internetspezifisches Kollisionsrecht, S. 55; Schneider, Virtuelle Werte, S. 190; Lober/Weber, MMR 2005, 657; Krasemann, MMR 2006, 352; Klickermann, MMR 2007, 768; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 278; Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 435; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 79 ff.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 223; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 52; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen, S. 115 ff.; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 404; Geis/Geis, CR 2007, 721; Habel, MMR 2008, 73.

⁶⁸⁰ MüKo/Westermann, § 453 BGB, Rdn. 6; Prütting/Schmidt, § 453 BGB, Rdn. 1; Palandt/Weidenkaff, § 453 BGB, Rdn. 9; Erman/Grunewald, § 453 BGB, Rdn. 27.

als Immaterialgüter zu den sonstigen Gegenständen im Sinne des § 453 BGB gezählt.⁶⁸¹ Dem gegenüber wird nur vereinzelt die Auffassung vertreten, dass die direkte Anwendung des Kaufrechts auf virtuelle Güter ausscheiden müsse, da auf den Erwerber letztlich keine „eigentumsähnliche“, d. h. dingliche Rechtsposition übertragen werden könne.⁶⁸²

b) Stellungnahme

Der Abschluss eines Kaufvertrages wird maßgeblich dadurch bestimmt, dass die Parteien einen punktuellen Leistungsaustausch vereinbaren.⁶⁸³ Der Verkäufer verpflichtet sich, dem Käufer einen bestimmten Gegenstand zu überlassen und erhält als Gegenleistung einen zuvor vereinbarten Kaufpreis.⁶⁸⁴

Überträgt man diese Grundsätze auf den Handel mit virtuellen Gütern, lässt sich ein vergleichbarer Sachverhalt sowie eine vergleichbare Interessenlage der Parteien aufzeigen. Auch der Handel mit virtuellen Gütern wird regelmäßig durch einen einmaligen Leistungsaustausch und einer damit korrespondierenden Pflicht zur Entgeltzahlung einer anderen Partei geprägt (s. Beispiel). Der wesentliche Unterschied zu „traditionellen“ Kaufverträgen liegt allein in der Rechtsnatur der gehandelten Gegenstände.⁶⁸⁵

Virtuelle Güter sind keine körperlichen Gegenstände und somit auch keine Sachen im Sinne des § 90 BGB.⁶⁸⁶ Bereits aus diesem Grund kommt die unmittelbare Anwendung des § 433 BGB auf virtuelle Güter nicht in Betracht, da die Norm explizit auf die Sacheigenschaft des Kaufgegenstandes abstellt.⁶⁸⁷ Demgegenüber verweist § 453 BGB auch für Rechte und die sog. „sonstigen Gegenständen“ auf die Anwendung des Kaufrechts. Zu den sonstigen Gegenständen gehören grundsätzlich auch Immaterialgüterrechte, die – wie bereits an anderer Stelle dargestellt worden ist – auch an virtuellen Gütern entstehen können.⁶⁸⁸

Für die direkte Anwendung des Kaufrechts auf den Handel mit virtuellen Gütern spricht sich auch der in der Gesetzesbegründung zum Ausdruck gebrachte Wille des

⁶⁸¹ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 219; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 79 f.

⁶⁸² So etwa Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 389.

⁶⁸³ Staudinger/Beckmann, Vorbem. zu §§ 433 ff. BGB, Rdn. 9.

⁶⁸⁴ MüKo/Westermann, Vor § 433 BGB, Rdn. 1; Reinicke/Tiedtke, Kaufrecht, S. 1; Palandt/Weidenkaff, Einf. v. § 433 BGB, Rdn. 1.

⁶⁸⁵ Kapitel 4.

⁶⁸⁶ Kapitel 4 B.

⁶⁸⁷ Prütting/Schmidt, § 433 BGB, Rdn. 2; MüKo/Westermann, § 433 BGB, Rdn. 10; Erman/Grunewald, § 433 BGB, Rdn. 10; Palandt/Weidenkaff, § 433 BGB, Rdn. 2; Staudinger/Beckmann, § 433 BGB, Rdn. 3.

⁶⁸⁸ Kapitel 4 C.

historischen Gesetzgebers aus. Danach sollen die Vorschriften des Kaufrechts immer dann auf einen vergleichbaren Sachverhalt angewendet werden, „wenn sie passen“⁶⁸⁹. Die Wortwahl des Gesetzgebers lässt dabei nicht zwingend auf eine restriktive Anwendung des § 453 BGB schließen. Tatsächlich kann man darin auch eine an die Rechtsanwendung gerichtete Aufforderung sehen, um unnötige rechtliche Neuschöpfungen zu vermeiden.⁶⁹⁰ Die Gesetzesbegründung nennt selbst auch andere Immaterialgüter, wie z. B. „Know-how“ oder „Software“ ausdrücklich beim Namen. Deswegen ist auf den ersten Blick kein Grund ersichtlich, warum eine unterschiedliche Behandlung verschiedener Immaterialgüter stattfinden sollte, was für die Anwendung des Kaufrechts auf den Handel mit virtuellen Gütern spricht.⁶⁹¹ Gegen dieses Ergebnis könnte sich wiederum die bereits dargestellte charakteristische Ambivalenz der virtuellen Güter aussprechen.⁶⁹² Im Rahmen der bisherigen Untersuchung hat sich schon an verschiedenen Stellen gezeigt, dass die besondere Rechtsnatur der virtuellen Güter bestimmte rechtliche Herausforderungen aufzeigen kann.

aa) Geschützte Güter

Die Bestimmung der Rechtsnatur hat verdeutlicht, dass an virtuellen Gütern Immaterialgüterrechte entstehen können und ihre Rechtsnatur vornehmlich durch das Immaterialgüterrecht bestimmt wird.⁶⁹³ Sofern die Literatur die Anwendung des Kaufrechts auf den Handel mit virtuellen Gütern befürwortet, wird in diesem Zusammenhang jedoch oftmals stillschweigend von bereits existierenden Immaterialgüterrechten ausgegangen, deren Veräußerung im Rahmen des Rechtskaufs zum Gegenstand der schuldrechtlichen Verpflichtung gemacht wird. Dieser Weg lässt außer Acht, dass virtuelle Güter zwar durchaus in den Schutzbereich des Immaterialgüterrechts fallen können, dies aber nicht immer zwingend der Fall sein muss. Die bisherigen Ansätze der Literatur gehen somit überwiegend von dem „Idealfall“ aus, in dem virtuelle Güter durch das Urheberrecht geschützt werden.

Gegen diese pauschale Einordnung des Schrifttums könnte sich nun aber die Rechtsnatur virtueller Güter aussprechen. Fraglich ist insbesondere, ob diejenigen

⁶⁸⁹ BT-Drucksache, 14/6040, 242.

⁶⁹⁰ A.A. Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 335 ff.

⁶⁹¹ Im Ergebnis ebenso Psczolla, Onlinespielrecht, S. 79 f.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 220 ff.; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 562; Klickermann, MMR 2007, 768; Krausemann, MMR 2006, 352.

⁶⁹² Kapitel 4 D III.

⁶⁹³ Kapitel 4 C.

Aspekte virtueller Güter, die traditionell eher körperlichen Gegenständen zugeordnet werden können, auch im Rahmen der vertraglichen Zuordnung ein derartiges Gewicht aufweisen, so dass im Vergleich zu sonstigen Immaterialgütern eine Ungleichbehandlung notwendig erscheint.

bb) Ungeschützte Güter

Herausfordernd erscheint vor allem die Einordnung von virtuellen Gütern, an denen keine Immaterialgüterrechte bestehen, da sie z. B. als geistige Werke nicht die notwendige Schöpfungshöhe des Urheberrechts erreichen. Geistige Schöpfungen, die nicht durch ein Immaterialgüterrecht geschützt werden, sind grundsätzlich gemeinfrei.⁶⁹⁴ Gemeinfreie Güter können von jedermann, ohne dass hierfür eine Genehmigung notwendig wäre, jederzeit und zu jedem gewünschten Zweck verwendet werden.⁶⁹⁵ Gemeinfreie Güter werden weder der exklusiven Nutzung einer bestimmten Person zugeordnet,⁶⁹⁶ noch besteht typischerweise eine ökonomische Knappheit bzw. eine Rivalität in Bezug auf sonstige Rechtspositionen.

Wendet man diese Strukturen der Gemeinfreiheit nunmehr auf virtuelle Güter an, so zeigt sich zunächst, dass virtuelle Güter bereits aufgrund ihrer Gestaltungsformen nicht im herkömmlichen Sinne gemeinfrei sein können. Virtuelle Güter werden hinsichtlich ihrer Nutzung einer ganz bestimmten Person zugeordnet und weisen somit eine nutzungs- und personenbezogene Exklusivität auf. Anders als beispielsweise eine Idee oder ein amtliches Werk können sie nicht durch jedermann zur freien Verfügung verwendet werden und zwar unabhängig davon, ob an ihnen Immaterialgüterrechte bestehen oder nicht.

Die nur lückenhafte Erfassung der Rechtsnatur virtueller Güter⁶⁹⁷ wirkt sich somit mittelbar auch auf die Vertragszuordnung aus. In den Fällen, in denen an einem virtuellen Gut keine Immaterialgüterrechte bestehen, kann ein Rechtskauf nicht in Betracht kommen, da letztlich kein Recht existiert, das veräußert werden könnte. Gleichzeitig ist das virtuelle Gut aber nicht im herkömmlichen Sinne gemeinfrei, sondern kann stets (nur) durch einen bestimmten Nutzer verwendet werden. Hieraus folgt für die Vertragszuordnung eine Regelungslücke für die Anwendung der kaufrechtlichen Normierungen. Die Regelungen des Rechtskaufs sind nicht auf alle vir-

⁶⁹⁴ Schack, Urheberrecht, S. 39 f.; Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 42; Wandtke/Bullinger/ders., § 2 UrhG, Rdn. 164; Möhring/Nicolini/Lauber-Rönsberg, § 71 UrhG, Rdn. 8.

⁶⁹⁵ Rehbinder/Peukert, Urheberrecht, Rdn. 159; Schack, Urheberrecht, S. 39.

⁶⁹⁶ Wandtke/Ohst/Jani, Kap. 1 § 8 Rdn. 67.

⁶⁹⁷ Kapitel 4 D III.

tuellen Güter gleichermaßen anwendbar. Diese Regelungslücke ist als planwidrig anzusehen, da der Gesetzgeber die spezifischen Besonderheiten der Rechtsnatur virtueller Güter nicht berücksichtigt hat und seinerzeit auch nicht berücksichtigten konnte.

Dem berechtigten Interesse der Nutzer nach einer lückenlosen Regulierung des Handels mit virtuellen Gütern ließe sich nun auf verschiedenem Wege begegnen. So könnte z. B. erneut der Gedanke einer originären Regelung für virtuelle Güter aufgegriffen werden. Andererseits könnte man derartigen Konstellationen auch durch eine analoge Heranziehung des Kaufrechts berücksichtigen, denn auch in den Fällen, in denen die Rechtsnatur eines virtuellen Gutes nicht durch das Immaterialgüterrecht bestimmt wird, bleiben der zugrunde liegende Sachverhalt und die Interessenlage der Parteien letztendlich vergleichbar. Die Parteien vereinbaren objektiv einen punktuellen Leistungsaustausch gegen Entgelt. Der analoge Rückgriff auf die kaufrechtlichen Regelungen stände zudem im Einklang mit der dargestellten gesetzgeberischen Intention, wonach das Kaufrecht – wann immer es möglich erscheint – auf alle „kaufrechtlich geprägten“ Sachverhalte anzuwenden ist. Letztendlich wird hierdurch auch die überflüssige Konstruktion alternativer Regulierungsmodelle für virtuelle Güter vermieden, was der Rechtssicherheit zuträglich sein wird, zumal sich ein Sonderkaufrecht für virtuelle Güter wohl ohnehin an den existierenden Regelungen des Kaufrechts orientieren würde. In denjenigen Fällen, in denen an virtuellen Gütern keine Rechtspositionen existieren, sind die kaufrechtlichen Regelungen der § 433 ff. BGB demnach analog anzuwenden.

cc) Zwischenergebnis

Das Kaufrecht ist, als wichtigste Regelungsmaterie des vertragsbasierten Güterumsatzes,⁶⁹⁸ auch auf den Handel mit virtuellen Gütern anwendbar. Aufgrund der Tatsache, dass über § 453 BGB auch Immaterialgüterrechte zum Gegenstand eines Kaufvertrages gemacht werden können, gestaltet sich die Rechtsanwendung auf diejenigen virtuellen Güter, die durch das Immaterialgüterrecht geschützt werden, weitestgehend unproblematisch und ist mit dem mutmaßlichen Willen des historischen Gesetzgebers vereinbar. Eine Herausforderung stellt dagegen die Einordnung derjenigen virtuellen Güter dar, die nicht dem Schutzbereich des Immaterialgüterrechts unterliegen. Derartige virtuelle Güter sind nicht im eigentlichen Sinne ge-

⁶⁹⁸ Staudinger/Beckmann, Vorbem. zu §§ 433 ff. BGB, Rdn. 1.

meinfrei, so dass eine planwidrige Regelungslücke existiert. Aufgrund der vergleichbaren Interessenlage können die §§ 433 ff. BGB hier jedoch analog angewendet werden.

c) Konsequenzen

Die Anwendung des Kaufrechts gibt zunächst die beiderseitigen Leistungspflichten der Parteien vor. Der Verkäufer muss den richtigen Kaufgegenstand frei von Rechten Dritter und mangelfrei auf den Käufer übertragen.⁶⁹⁹ Der Käufer muss den Kaufpreis zahlen und den Kaufgegenstand abnehmen.⁷⁰⁰ Ist der Kaufgegenstand mangelhaft, führt dies über § 453 I BGB zu der Anwendung der allgemeinen Gewährleistungsvorschriften, deren Grundsätze sich auch auf den Handel mit virtuellen Gütern übertragen lassen.⁷⁰¹ Problematisch erscheint hier lediglich die Frage, wann von einem Mangel an einem virtuellen Gut ausgegangen werden kann.

Wie auch bei körperlichen Gütern ist in entsprechender Anwendung des § 434 BGB auf die besondere Beschaffenheit des Kaufgegenstandes abzustellen. Die Soll-Beschaffenheit des Kaufgegenstandes wird in erster Linie durch die vereinbarten Eigenschaften festgelegt. Sofern die Parteien diesbezüglich keine explizite Regelung getroffen haben, wird dagegen auf die vertraglich vorausgesetzte Verwendung abgestellt. Zu der Beschaffenheit eines virtuellen Gutes gehören demnach, parallel zu den körperlichen Gegenständen, alle Eigenschaften, die dem Gegenstand anhaften und auf die der Käufer Wert legt.⁷⁰² Wenn sich die Vertragsparteien beispielsweise darüber einigen, dass ein magisches Schwert an einem virtuellen Monster eine bestimmte Menge an Schaden verursacht und dieses nicht der Fall ist, liegt eine Abweichung der vereinbarten Beschaffenheit im Sinne des § 434 I S. 1 BGB vor.⁷⁰³ Das virtuelle Gut ist dann mangelhaft. Unproblematisch wird man den Mangel eines virtuellen Gutes auch dann annehmen können, wenn der Verkäufer ein anderes virtuelles Gut oder eine geringere als die vereinbarte Menge liefert, § 434 III BGB.⁷⁰⁴

⁶⁹⁹ MüKo/Westermann, § 433 BGB, Rdn. 47; Erman/Grunewald, § 433 BGB, Rdn. 23; Staudinger/Beckmann, § 433 BGB, Rdn. 103.

⁷⁰⁰ Erman/Grunewald, § 433 BGB, Rdn. 42; Staudinger/Beckmann, § 433 BGB, Rdn. 75.

⁷⁰¹ Dazu ausführlich Klickermann, MMR 2007, 768; Lober/Weber, MMR 2005, 656; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 81f.; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 407 f.; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 137 ff.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 228 ff.; Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 158.

⁷⁰² Psczolla, Onlinespielrecht, S. 81; Palandt/Putzo, § 434 BGB, Rdn. 9.

⁷⁰³ Rippert/Weimer, ZUM 2007, 279.

⁷⁰⁴ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 143.

Die Beantwortung der Frage, wann ein virtuelles Gut einen Mangel nach § 434 I Nr. 2 BGB aufweist, kann demgegenüber nur unter Berücksichtigung der spielinternen Besonderheiten beantwortet werden. Nach § 434 I Nr. 2 BGB analog ist eine Sache nämlich nur dann frei von Mängeln, wenn sie sich für die gewöhnliche Verwendung eignet und eine Beschaffenheit aufweist, die bei Sachen der gleichen Art üblich ist und die der Käufer nach der Art der Sache erwarten darf. Da sich die Eigenschaften und Merkmale virtueller Güter, wie bereits aufgezeigt wurde, aus dem Kontext des Spielgeschehens heraus ergeben,⁷⁰⁵ ist somit im Einzelfall festzustellen, welche Beschaffenheit für virtuelle Güter der gleichen Art in der jeweiligen virtuellen Welt üblich sind.⁷⁰⁶ Hier muss folglich ein Vergleich mit anderen virtuellen Gütern angestellt werden, was im Einzelfall sehr aufwendig sein kann.⁷⁰⁷ Aus diesem Grund ist zu empfehlen, dass die Parteien stets zuvor eine Beschaffenheitsvereinbarung treffen und diese schriftlich festhalten.

d) Ergebnis

Vereinbaren die Parteien punktuell die Veräußerung eines virtuellen Gutes gegen Entgelt, kommt der Abschluss eines Kaufvertrages in Betracht. Die Anwendung des Kaufrechts entspricht dabei den tatsächlichen Gegebenheiten in virtuellen Welten und dem Willen des Gesetzgebers. Sofern an virtuellen Gütern keine Immaterialgüterrechte bestehen, bereitet die Anwendung des Kaufrechts auf den Handel mit virtuellen Gütern einige Schwierigkeiten, die sich unmittelbar aus der nur lückenhaft durch die Rechtsordnung erfassten Rechtsnatur virtueller Güter ergeben. Da in diesen Fällen jedoch eine planwidrige Regelungslücke bejaht werden kann, sind die kaufrechtlichen Regelungen analog anzuwenden. Auf eine rechtliche Neuschöpfung muss demnach nicht zurückgegriffen werden.

Die Bedeutung der kaufrechtlichen Lösung zeigt sich insbesondere dann, wenn das virtuelle Gut mangelhaft sein sollte. Die Nutzer können dann auf das kaufrechtliche Gewährleistungsrecht zurückgreifen. Eine Herausforderung stellt in diesem Zusammenhang vor allem die Bestimmung der Mangelhaftigkeit des Kaufgegenstandes dar. Da sich die Eigenschaften virtueller Güter oftmals nur aus dem Kontext ihrer virtuellen Umgebung ergeben, gilt es die spezifischen Besonderheiten virtueller

⁷⁰⁵ Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 43.

⁷⁰⁶ Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 158.

⁷⁰⁷ Ähnlich Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 407; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 279; Lober/Weber, MMR 2005, 657.

Welten bei der Bestimmung der üblichen bzw. gewöhnlichen Beschaffenheit zu berücksichtigen.⁷⁰⁸

2. Tauschvertragliche Einordnung

Zwischen den Nutzern virtueller Welten wird häufig die wechselseitige Neuordnung von virtuellen Gütern vereinbart, ohne dass dabei ein (reales) Entgelt eine Rolle spielt. Dies entspricht typischerweise den Tatbestandsvoraussetzungen eines Tauschvertrages gem. § 480 BGB.⁷⁰⁹ Da gerade der Austausch von virtuellen Gütern aber auch eine rein spielerisch orientierte Modalität sein kann,⁷¹⁰ wird man das Vorliegen des Rechtsbindungswillens genau prüfen müssen. Sofern der Tauschgegenstand mangelhaft ist, finden nach § 480 BGB auch die Vorschriften der kaufrechtlichen Gewährleistungsvorschriften entsprechende Anwendung,⁷¹¹ weswegen diesbezüglich auf die vorherigen Ausführungen verwiesen werden kann.

3. Werkvertragliche Einordnung

a) Ansatz der Literatur

Sind sich die Nutzer darüber einig, dass ein bestimmter Erfolg geschuldet wird, ist nach herrschender Meinung der Abschluss eines Werkvertrages nach § 631 BGB zu bejahen.⁷¹² Werkverträge über virtuelle Güter werden danach vor allem im Zusammenhang mit einem sogenannten „level-service“ abgeschlossen.⁷¹³ Dabei übernimmt eine Partei die Kontrolle über einen fremden Avatar und sammelt als Gegen-

⁷⁰⁸ Rippert/Weimer, ZUM 2007, 279.

⁷⁰⁹ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 223; Für nutzergenerierte Welten bejahend, Vetter Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 57 f.; Habel, MMR 2008, 76; Schneider, Virtuelle Werte, S. 190; Staudinger/Schermaier, § 480 BGB, Rdn. 1; Jauernig/Berger, § 480 BGB, Rdn. 1 f.; MüKo/Westermann, § 480 BGB, Rdn. 1 ff.

⁷¹⁰ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 225.

⁷¹¹ Staudinger/Schermaier, § 480 BGB, Rdn. 18; MüKo/Westermann, § 480 BGB, Rdn. 6.

⁷¹² Krasemann, MMR 2006, 353; Klickermann, MMR 2007, 768; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 278; Völzmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt, S. 343 f.; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 175; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 52; Schneider, Virtuelle Werte, S. 191; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 82; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 221; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen, S. 117.

⁷¹³ Rippert/Weimar, ZUM 2007, 278; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 82 f.; Völzmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt, S. 344; ebenso Schneider, Virtuelle Werte, S. 191; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 236; Krasemann, MMR 2006, 353; siehe dazu auch den *Level-Service* im Internet: <http://ingamestore.com/wow-world-of-warcraft-levelservice-kaufen/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

leistung für ein zuvor definiertes Entgelt eine gewisse Anzahl von Erfahrungspunkten, die zum Erreichen einer bestimmten Erfahrungsstufe notwendig sind.⁷¹⁴

Innerhalb der Literatur ist in diesem Zusammenhang umstritten, worin der werkvertraglich geschuldete Erfolg liegt. Teilweise wird vertreten, die Leistung läge nicht bloß in der Herbeiführung der zuvor vereinbarten Beschaffenheit, sondern in der finalen und zielgerichteten Veränderung der gegenstandsbezogenen Nutzerzuordnung. Der Erfolg träte demnach nicht bereits mit der Veränderung des virtuellen Gutes, sondern erst mit der elektronisch veranlassten Einräumung einer Zugriffs- und Nutzungsmöglichkeit des Bestellers durch den Unternehmer ein.⁷¹⁵

b) Stellungnahme

Die Möglichkeit einer werkvertraglichen Zuordnung ergibt sich für virtuelle Güter aus dem weit gefassten Anwendungsbereich des § 631 BGB. Der Werkvertrag stellt nicht auf die Sacheigenschaft eines Werkstückes ab, so dass auch Immaterialgüter zum Gegenstand eines Werkvertrages werden können.⁷¹⁶ Dies wird bereits durch § 631 II BGB deutlich, wonach als „Gegenstand des Werkvertrags [...] auch ein anderer durch Arbeit oder Dienstleistung herbeizuführender Erfolg“ in Betracht kommen kann. Der Erfolgsbezug des Werkvertrages weist demnach eine gewisse inhaltliche Flexibilität auf, was dem Handel mit virtuellen Gütern zu Gute kommt.

Ein Werkvertrag über virtuelle Güter kann dann vorliegen, wenn die Parteien einen spezifischen Leistungserfolg vereinbaren, z. B. wenn ein bereits vorhandenes virtuelles Gut repariert oder anderweitig gemäß den Wünschen des Bestellers modifiziert werden soll.⁷¹⁷ Unproblematisch sind hier die Konstellationen, in denen das virtuelle Gut vom Auftraggeber gestellt wird und der Unternehmer seine Leistung demnach an bereits erspielten und damit vorhandenen Gütern erbringt (s. Beispiel). Existiert das virtuelle Gut dagegen bereits als Resultat einer vorangegangenen Herstellung bzw. Modifizierung auf Seiten des Unternehmers und wird lediglich die „Übertragung“ und eine darauf gerichtete Vergütung vereinbart, wird in der Regel

⁷¹⁴ Schneider, Virtuelle Werte, S. 191; Krasemann, MMR 2006, 353.

⁷¹⁵ Völzmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt, S. 343 f.; Krasemann, MMR 2006, 353.

⁷¹⁶ MüKo/Busche, § 631 BGB, Rdn. 2; Soergel/Teichmann, Vor § 631 BGB, Rdn. 5 f.; Rodorff, Die Grenzbestimmung zwischen Kau- und Werkvertrag, S. 274 f.

⁷¹⁷ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 223; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 278; sowie Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 52, die auf den „virtuellen Handwerker“ abstellt; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 83 f.

wohl ein Kaufvertrag vorliegen, so dass die Anwendung des Werkrechts ausscheidet.⁷¹⁸

Der eigentliche Werkerfolg ist dabei in der Herbeiführung einer bestimmten Beschaffenheit zu sehen und nicht in der Einräumung einer etwaigen Zugriffsmöglichkeit.⁷¹⁹ Zwar bleibt die bloße Modifizierung eines virtuellen Gutes für den Besteller sinnlos, so lange er nicht darauf zugreifen kann, jedoch ist auch die Veränderung der Nutzerzuordnung innerhalb einer virtuellen Welt letztlich nichts anderes als eine elektronisch vermittelte Herausgabe des Werkes an den Besteller. Nach den §§ 631 ff. BGB ist die Herausgabe des Werkes an den Besteller zwar eine Hauptleistungspflicht des Unternehmers,⁷²⁰ sie ist jedoch von der in den Werkerfolg einmündenden Herstellungspflicht zu unterscheiden.⁷²¹ Würde man den geschuldeten Leistungserfolg allein in der Veränderung der gegenstandsbezogenen Nutzerzuordnung sehen, hätte dies eine Vereinheitlichung von zwei unterschiedlichen Leistungspflichten zur Folge, die auch in zeitlicher Hinsicht sinnvollerweise nachgeschaltet erbracht werden. Die gegenstandsbezogene Neuordnung ist für den Besteller letztlich wertlos, wenn nicht zuvor auch eine Veränderung der Beschaffenheit erfolgt.

Das Werkrecht ist dazu geeignet, die vertraglich vereinbarte und ergebnisbezogene (Fremd-) Einwirkung auf virtueller Güter zu regeln. Das Regelungsprogramm des Werkrechts entspricht dabei nicht nur dem typischen Inhalt eines „*level-services*“.⁷²² Das Werkrecht bietet den Parteien vielmehr ein gesetzliches Leitbild, an dem sich alle erfolgsbezogenen Vereinbarungen in virtuellen Welten orientieren können.⁷²³

c) Konsequenzen

Die Leistungspflichten der Vertragsparteien ergeben sich für den Werkvertrag unmittelbar aus § 631 I BGB. Danach ist der Unternehmer zur Herstellung des ver-

⁷¹⁸ Das Werk muss erst noch hergestellt werden: Palandt/Weidenkaff, Einf. v. § 631 BGB, Rdn. 6 f.; Rodorff, Die Grenzbestimmung zwischen Kauf- und Werkvertrag, S. 48; MüKo/Busche, § 631 BGB, Rdn. 7; Dauner-Lieb/Langen/Raab, § 631 BGB, Rdn. 10; Prütting/Leupertz/Halfmeier, Vorb. vor §§ 631, Rdn. 6; Soergel, Vor § 631 BGB, Rdn. 18; ähnlich Preuß, Rechtlich geschützte Interessen, S. 115.

⁷¹⁹ A.A. Völzmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt, S. 343 f.; Krasemann, MMR 2006, 353.

⁷²⁰ Soergel/Teichmann, § 631 BGB, Rdn. 9; Bamberger/Roth/Voit, § 631 BGB, Rdn. 46; MüKo/Busche, § 631 BGB Rdn. 59.

⁷²¹ Dauner-Lieb/Langen/Raab, § 631 BGB, Rdn. 23 ff.; Müko/Busche, § 631 BGB, Rdn. 59; Rodorff, Die Grenzbestimmung zwischen Kauf- und Werkvertrag, S. 154 f.

⁷²² So im wesentlichen aber Klickermann, MMR 2007, 768; Krasemann, MMR 2006, 353; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 236; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 278; Schneider, Virtuelle Werte, S. 191.

⁷²³ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 82 f.; a.A. Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 52; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen, S. 115.

sprochenen Werkes,⁷²⁴ der Besteller zur Zahlung des Werklohnes und zur Abnahme verpflichtet.⁷²⁵ § 640 BGB verpflichtet den Besteller zudem, das vertragsgemäß hergestellte Werk abzunehmen. Sofern das Werk mangelhaft ist, kann sich der Besteller nach den §§ 634, 635 638 BGB auf das Gewährleistungsrecht berufen. Hier sind für virtuelle Güter keine Besonderheiten zu berücksichtigen.⁷²⁶

Virtuelle Güter werden in virtuellen Welten nicht nur verbessert oder modifiziert, sondern auch gänzlich neu erschaffen.⁷²⁷ Deswegen ist fraglich, ob das Werkvertragsrecht auch in den Fällen angewendet werden kann, in denen sich die Parteien darüber einig sind, dass ein bestimmtes virtuelles Gut erst durch den Unternehmer erschaffen und anschließend auf den Besteller übertragen werden soll. Sofern eine entsprechende Vereinbarung die Herstellung und Lieferung einer beweglichen Sache zum Gegenstand hat, ist auf die Regelung des § 651 S. 1 BGB zu verweisen. Danach sind auf sog. Werklieferungsverträge die Vorschriften des Kaufrechts anzuwenden. Da die Norm jedoch einen engen Sachbezug aufweist,⁷²⁸ kommt die direkte Anwendung auf virtuelle Güter nicht in Betracht. Für eine analoge Anwendung fehlt es an einer notwendigen planwidrigen Regelungslücke. Bereits aus der Gesetzesbegründung zu § 651 BGB lässt sich der ausdrückliche Wille des Gesetzgebers entnehmen, dass die Herstellung und Veräußerung von nicht körperlichen Werken weiterhin durch das Werkrecht geregelt werden soll.⁷²⁹ § 651 BGB kann demnach nicht auf geistige Werke angewendet werden.⁷³⁰ Das Werkrecht ist somit auch in den Fällen einschlägig, in denen das virtuelle Gut erst noch durch den Unternehmer hergestellt werden muss, um anschließend veräußert werden zu können.

d) Ergebnis

Das Werkvertragsrecht ist ohne weiteres auch auf den Handel mit virtuellen Gütern anwendbar und bietet den Nutzern ein gesetzliches Leitbild, an dem sie ihre Handlungen ausrichten können. Der Werkbegriff des Werkvertragsrechts erfasst Immate-

⁷²⁴ MüKo/Busche, § 631 BGB, Rdn. 58; Erman/Schwenker, § 631 BGB, Rdn. 29 f.; Jauernig/Mansel, § 631 BGB, Rdn. 2; Soergel/Teichmann, § 631 BGB, Rdn. 9.

⁷²⁵ Soergel/Teichmann, § 631 BGB, Rdn. 21; Erman/Schwenker, § 631 BGB, Rdn. 39 f.; Jauernig/Mansel, § 631 BGB, Rdn. 20; MüKo/Busche, § 631 BGB, Rdn. 85 f.

⁷²⁶ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 83; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 279.

⁷²⁷ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 223.

⁷²⁸ Palandt/Sprau, § 651 BGB, Rdn. 2; Erman/Schwenker, § 651 BGB, Rdn. 4 f.; MüKo/Busche, § 651 BGB, Rdn. 3.

⁷²⁹ BT-Drucks. 14/6040, 268.

⁷³⁰ Staudinger/Peters/Jacoby, § 651 BGB, Rdn. 8; Erman/Schwenker, § 651 BGB, Rdn. 6; Jauernig/Mansel, § 651 BGB, Rdn. 1; MüKo/Busche, § 651 BGB, Rdn. 3.

rialgüter und damit auch virtuelle Güter. Sofern die Parteien die Erbringung eines ganz bestimmten Leistungserfolges vereinbaren, ist somit von dem Abschluss eines Werkvertrages auszugehen. Der konkrete Erfolg liegt dabei, wie auch in der realen Welt, in der Herbeiführung einer bestimmten Beschaffenheit des Werkstückes und nicht in der Veränderung der gegenstandsbezogenen Nutzerzuordnung. Werkverträge können in virtuellen Welten nicht nur im Zusammenhang mit den sog. „level-services“ abgeschlossen werden. Die Regelungen über sog. Werklieferungsverträge sind nicht auf virtuelle Güter anwendbar. Sofern die Parteien vereinbaren, dass ein bestimmtes virtuelles Gut erst noch hergestellt und danach erst an den Besteller veräußert wird, bleibt das Werkrecht demnach einschlägig, ohne dass ein Rückgriff auf das Kaufrecht möglich ist.

4. Miet- und pachtvertragliche Einordnung

a) Ansatz der Literatur

In der Literatur wird vornehmlich die Auffassung vertreten, dass das Mietrecht auf virtuelle Güter nicht anwendbar sei, da virtuelle Güter keine Sachqualität aufweisen würden.⁷³¹ Eine analoge Anwendung des Mietrechts sei zu verneinen, da bereits keine planwidrige Regelungslücke existiere. Dagegen sei der Abschluss eines Pachtvertrages über virtuelle Güter möglich.⁷³² Das ergebe sich aus dem Umstand, dass sich ein Pachtvertrag gemäß § 581 BGB nicht nur auf Sachen, sondern auch auf Rechte und unkörperliche Gegenstände erstrecken könne.⁷³³ Da virtuelle Güter Immaterialgüter seien,⁷³⁴ könne man sie unproblematisch auch zum Gegenstand eines Pachtvertrages machen.⁷³⁵

⁷³¹ Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 351; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 78; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 51; Habel, MMR 2008, 76; a.A. Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 407; Klickermann, MMR 2007, 769; Krasemann, MMR 2006, 353, die auf durch die Software verkörperte virtuellen Güter abstellen.

⁷³² Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 367; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 78 f.; Habel, MMR 2008, 76; Krasemann, MMR 2006, 353; ähnlich Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 51, schließt den Pachtvertrag dagegen nur für World of Warcraft aus, da sie fälschlicherweise davon ausgeht, dass alle Gegenstände in World of Warcraft stets auf Dauer überlassen werden müssen; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 103; A.A. Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 117.

⁷³³ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 51; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 78 f.; Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 360; Staudinger/Schaub, § 581 BGB, Rdn. 5; Müko/Harke, § 581 BGB, Rdn. 4a f.

⁷³⁴ Prütting/Völzmann-Stickelbrock, § 90 BGB, Rdn. 3; vgl. dazu auch Kapitel 4 C.

⁷³⁵ Krasemann, MMR 2006, 353; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 78 f.; Habel MMR 2008, 76.

b) Stellungnahme

Auch in virtuellen Welten sind Konstellationen denkbar, in denen ein bestimmtes Gut nur zeitweise einem anderen Nutzer überlassen wird (s. Beispiel). Hierbei gilt es jedoch zunächst zu unterscheiden, ob eine unentgeltliche Überlassung oder eine entgeltliche Überlassung auf Zeit erfolgt, denn die Parteien können grundsätzlich beides vereinbaren.⁷³⁶

Haben die Parteien eine unentgeltliche Überlassung auf Zeit vereinbart, bietet sich die Anwendung der für die Leihe gem. § 598 ff. BGB getroffenen Regelungen an. Diesbezüglich ist allerdings zu berücksichtigen, dass die Leihe eines Rechts grundsätzlich nicht möglich ist. Die Überlassung von Rechten zum unentgeltlichen Gebrauch wird von dem unmittelbaren Anwendungsbereich der Leihe nicht erfasst.⁷³⁷ In Betracht kommt mit der herrschenden Meinung allenfalls ein analoge Anwendung der §§ 598 ff. BGB.⁷³⁸

Sofern sich die Parteien demgegenüber über die entgeltliche Überlassung eines virtuellen Gutes auf Zeit einigen, könnte sich hierfür in der Tat der Rückgriff auf das Miet- bzw. das Pachtrecht anbieten. Die unmittelbare Anwendung des Mietrechts scheidet jedoch an der Rechtsnatur virtueller Güter. Die mietrechtlichen Regelungen des BGB erfassen unstreitig nur körperliche Gegenstände⁷³⁹ und keine Immaterialgüter, wie es virtuelle Güter sind. Einen Mietvertrag über Rechte kennt das BGB nicht.

Demnach bleibt der Rückgriff auf das Pachtrecht. Durch den Pachtvertrag verpflichtet sich der Verpächter, dem Pächter den Gebrauch des verpachteten Gegenstandes und eine damit korrespondierende Fruchtziehung zu gewähren.⁷⁴⁰ Bereits durch die Verwendung des Begriffes „Gegenstand“ in § 581 I S. 1 BGB wird dabei signalisiert, dass die Pacht nicht lediglich auf Sachen beschränkt ist, sondern sich grundsätzlich auf alle körperlichen und unkörperlichen Rechtsgegenstände beziehen

⁷³⁶ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 219.

⁷³⁷ MüKo/Häublein, § 598 BGB, Rdn. 4; Erman/Graf v. Westphalen, § 598 BGB, Rdn. 2; Jauernig/Teichmann/Mansel, § 598 BGB, Rdn. 9; Palandt/Weidenkaff, § 598 BGB, Rdn. 3.

⁷³⁸ RG, JW 1904, 228; MüKo/Häublein, § 598 BGB, Rdn. 4; Erman/Graf v. Westphalen, § 598 BGB, Rdn. 2; a.A. Palandt/Weidenkaff, § 598 BGB, Rdn. 3 mit Verweis auf die analoge Anwendung der §§ 581 ff. BGB.

⁷³⁹ Vgl. hierzu statt vieler: Palandt/Weidenkaff, Einf v § 535 BGB, Rdn. 16; Prütting/Elzer, § 535 BGB, Rdn. 2; MüKo/Häublein, Vor § 535 BGB, Rdn. 8; Erman/Lützenkirchen, Vor § 535 BGB, Rdn. 1.

⁷⁴⁰ Prütting/Riecke, § 581 BGB, Rdn. 1 ff.; MüKo/Harke, § 581 BGB, Rdn. 2 ff.; Jauernig/Teichmann, § 581 BGB, Rdn. 6 ff.

kann.⁷⁴¹ Der Anwendungsbereich eines Pachtvertrages ist daher wesentlich weiter zu fassen als der eines Mietvertrages. Auch Immaterialgüterrechte können zum Gegenstand eines Pachtvertrages gemacht werden, weswegen eine Rechtspacht grundsätzlich auch für virtuelle Güter in Betracht kommt.⁷⁴² Die im Rahmen des Pachtvertrages durch den Verpächter zu gewährende Fruchtziehung erfolgt durch den Gebrauch des virtuellen Gutes bzw. über die durch das Pachtverhältnis eingeräumten Nutzungen, § 100 BGB.⁷⁴³

Problematisch erscheint jedoch auch an dieser Stelle die Behandlung von virtuellen Gütern, an denen keine Immaterialgüterrechte bestehen. Wie bereits im Rahmen der kaufrechtlichen Einordnung dargestellt, sind derartige virtuelle Güter nicht im eigentlichen Sinne gemeinfrei.⁷⁴⁴ Auch rechtlich nicht geschützte virtuelle Güter werden hinsichtlich ihrer exklusiven Nutzung weiterhin nur einer bestimmten Person zugeordnet, was sie von anderen, tatsächlich gemeinfreien Immaterialgütern, unterscheidet. Streng genommen kommt in diesen Fällen eine Rechtspacht deswegen nicht in Betracht, da die Rechtsnatur virtueller Güter ausschließlich durch das Immaterialgüterrecht bestimmt wird. Existiert kein Immaterialgüterrecht, kann auch kein Recht verpachtet werden. Da der Gesetzgeber die Existenz und Gestaltungsformen virtueller Güter nicht bedacht hat, wird man aber auch an dieser Stelle von einer planwidrigen Regelungslücke ausgehen können.⁷⁴⁵ Die vergleichbare Interessenlage ergibt sich aus dem Umstand, dass auch nicht geschützte virtuelle Güter zeitweise und gegen Entgelt an andere Nutzer überlassen werden können. Der dem Handel mit virtuellen Gütern in solchen Konstellationen zugrunde liegende Sachverhalt ist durchaus mit einer herkömmlichen Rechtspacht vergleichbar. Der Unterschied besteht allein darin, dass die lückenhafte Regulierung virtueller Güter durch die bestehende Rechtsordnung, bei gleichbleibendem Sachverhalt, zu unterschiedlichen Ergebnissen führt, ohne dass hierfür eine zwingende Notwendigkeit besteht. Aus diesem Grund sind die Regelungen der Rechtspacht auf virtuelle Güter, an denen keine Immaterialgüterrechte bestehen, analog anzuwenden.⁷⁴⁶

⁷⁴¹ Soergel/Heintzmann, § 581 BGB, Rdn. 1; Erman/Dickersbach, § 581 BGB, Rdn. 3; Palandt/Weidenkaff, § 581 BGB, Rdn. 3.

⁷⁴² Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 103; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 51; Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 367; Habel, MMR 2008, 76; Krasemann, MMR 2006, 353 2006, 353.

⁷⁴³ Struwe, Aspekte virtueller Waren, S. 365 f.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 79; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 51 Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 98 f.

⁷⁴⁴ Kapitel 5 C III 1.

⁷⁴⁵ Vgl. dazu die vergleichbare Herausforderung beim Rechtskauf: Kapitel 5 C III 1.

⁷⁴⁶ Vgl. für eine analoge Anwendung des Pachtrechts auf Software Adler, Rechtsfragen der Softwareüberlassung, S. 68 f.

c) Konsequenzen

Der Leistungsinhalt eines Pachtvertrages über virtuelle Güter hängt maßgeblich von der zwischen den Parteien getroffenen Vereinbarung ab. In der Regel wird dem Vertragspartner ein zeitlich eingegrenztes Nutzungsrecht an dem jeweiligen virtuellen Gut eingeräumt werden. Die Vertragspflichten ergeben sich dabei unmittelbar aus den §§ 581, 535 ff. BGB.

Die Bedeutung von Pachtverträgen über virtuelle Güter sollte jedoch nicht überschätzt werden. Dies ist darauf zurückzuführen, dass die zeitweise Überlassung von virtuellen Gütern in virtuellen Welten außerordentlich selten stattfindet. Sowohl Pachtverträge als auch Leihverträge werden als Dauerschuldverhältnisse zumeist nur für einen ganz bestimmten Zeitraum abgeschlossen.⁷⁴⁷ Der Umstand, dass hierdurch auch die Nutzung virtueller Güter von vornherein begrenzt wird, widerspricht oftmals dem Willen der Parteien⁷⁴⁸, da die Nutzer über „ihre“ virtuellen Güter auf Dauer und vollumfänglich verfügen möchten.

d) Ergebnis

Sofern die Parteien nur eine zeitlich begrenzte Überlassung von virtuellen Gütern vereinbaren, kommt die direkte oder analoge Anwendung der Regelungen über die Rechtspacht nach § 581 BGB in Betracht. Die Anwendung des Mietrechts scheidet aus, da virtuelle Güter keine körperlichen Sachen darstellen und das Mietrecht nicht auf Immaterialgüter anwendbar ist. Vereinbaren die Parteien die unentgeltliche Überlassung virtueller Güter auf Zeit, ist das Leihrecht analog anzuwenden.

5. Gesamtergebnis zur Vertragszuordnung

Die Klassifizierung der im Rahmen des Handels mit virtuellen Gütern in Betracht kommenden Vertragsarten stellt die Rechtsordnung vor keine große Herausforderungen. Der maßgebliche Vertragstypus bestimmt sich nach dem Inhalt und dem Gegenstand der zwischen den Nutzern vereinbarten Leistungen. Virtuelle Güter können dauerhaft oder nur zeitweise an andere Personen veräußert werden. Der Rückgriff auf die traditionellen Vertragsarten des BGB ist dabei – mit einigen Ein-

⁷⁴⁷ Jauernig/Teichmann, § 581 BGB, Rdn. 5 f.; Staudinger/Schaub, § 581 BGB Rdn. 2; MüKo/Harke, § 581 BGB, Rdn. 1 f.; Palandt/Weidenkaff, Einf v § 581 BGB, Rdn. 2.

⁷⁴⁸ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 79.

schränkungen – möglich. Die dargestellten Restriktionen, z. B. die analoge Anwendung des Kaufrechts oder der Ausschluss des Mietrechts,⁷⁴⁹ sind auf die Rechtsnatur der virtuellen Güter zurückzuführen. Die nur lückenhafte Regulierung virtueller Güter durch die existierende Rechtsordnung wirkt sich demnach auch auf die schuldrechtliche Einordnung der horizontalen Rechtsbeziehungen aus. Hieraus erwächst jedoch – entgegen der ursprünglichen Annahme – zunächst kein gravierender Nachteil für die Regulierung des Handels. Der Umstand, dass der Handel mit virtuellen Gütern innerhalb der Rechtsordnung seinen Platz findet, ist auch darauf zurückzuführen, dass sich zumindest die immateriellen Aspekte der Rechtsnatur virtueller Güter über die meisten schuldrechtlichen Regelungen des BGB erfassen lassen. Dies zeigt sich bereits an dem Kaufvertrag, der die wichtigste rechtliche Grundlage für *Real-Money-Trading* darstellt.

Die Untersuchung der horizontalen Rechtsbeziehungen konnte somit belegen, dass die bestehende Rechtsordnung für die Regulierung des Handels mit virtuellen Gütern weniger Probleme aufzeigt, als nach der isolierten Untersuchung der Rechtsnatur zunächst befürchtet. Die Vertragsparteien können ihre rechtsgeschäftlichen Handlungen auf die traditionellen und bewährten Vertragsarten des BGB hin ausrichten, ohne dass zunächst eine Auseinandersetzung mit neuartigen Vertragsarten notwendig erscheint. Die Frage nach einer eigenständigen Schuldrechtsordnung für virtuelle Güter stellt sich deswegen, zumindest derzeit, nicht.

IV. Übertragung virtueller Güter

Damit ein virtuelles Gut verwendet werden und seinen spielerischen Zweck erfüllen kann, muss dem Besucher einer virtuellen Welt eine Nutzungsmöglichkeit an dem jeweiligen Gegenstand eingeräumt werden. Durch die Übertragung geht die Einwirkungsmöglichkeit auf das virtuelle Gut auf den Erwerber über.⁷⁵⁰ Ohne diese Einwirkungsmöglichkeit und die damit verbundene Ermöglichung der Ausübung von Herrschaftsmacht bleibt das virtuelle Gut für den Nutzer letztlich sinnlos, da es nicht im Spiel verwendet werden kann. Dabei ist zwischen der isolierten Übertragung virtueller Güter und der ganzheitlichen Übertragung des Spielzuganges zu unterscheiden.⁷⁵¹

⁷⁴⁹ Siehe oben.

⁷⁵⁰ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 403 f.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 73; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 239 ff.

⁷⁵¹ Berberich, Virtuelles Eigentum, 403 f.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 239 f.; Völzmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt, S. 327; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 73 ff.; Lober/

1. Virtuelle Güter

Bei der Übertragung virtueller Güter ist zunächst zwischen dem reinen Realakt in Form einer spielerisch geprägten Interaktion und der Kraft rechtlicher Bindung geschuldeten Übertragung zu differenzieren. Die Übertragung virtueller Güter als reine Spielmodalität wird wohl am häufigsten praktiziert. Hier erfolgt lediglich ein Wechsel der tatsächlichen Einwirkungsmöglichkeit durch den Nutzer.⁷⁵²

Wie bereits dargestellt, können virtuelle Güter jedoch auch zum Gegenstand von schuldrechtlichen Verpflichtungsgeschäften gemacht werden.⁷⁵³ Somit stellt sich die Frage, nach welchen gesetzlichen Regelungen die Übertragung der virtuellen Güter bzw. der an ihnen bestehenden Nutzungsrechte erfolgt.

a) Übertragung nach § 929 S. 1 BGB analog

Vornehmlich zu Beginn der Auseinandersetzung mit virtuellen Gütern, wurde innerhalb der Literatur die Ansicht vertreten, dass sich deren Übertragung an den Maßstäben des § 929 S. 1 BGB zu orientieren hat.⁷⁵⁴

aa) Ansatz des Schrifttums

Einige Vertreter der Literatur begründen die analoge Anwendung des § 929 S. 1 BGB mit dem Hinweis auf die vermeintlich vergleichbare Situation bei der Übertragung verkörperter Software.⁷⁵⁵ Da sich virtuelle Güter den Nutzern als selbstständige Teile einer Software präsentieren würden, sei der Anwendungsbereich des § 929 S.1 BGB analog eröffnet.⁷⁵⁶ Die Analogie zu § 929 S.1 BGB stehe zudem auch im Einklang mit dem Grundgedanken des sachenrechtlichen Publizitätsgrundsatzes, da sich auch Dritte von den jeweiligen Zuordnungsverhältnissen ein Bild machen könnten.⁷⁵⁷

Weber, MMR 2005, 654; Wemmer/Bodensieck, K&R 2004, 435.

⁷⁵² Koch, JurPC Web-Dok. 79/1999; teilweise wird eine Übertragung durch Realakt bejaht: Völzmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt, S. 344; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 75.

⁷⁵³ Kapitel 5 C III.

⁷⁵⁴ Krasemann, MMR 2006, 352 f.; Lober/Weber, MMR 2005, 655 f.; Geis/Geis, CR 2007, 721; Lober/Weber, CR 2006, 842; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 410; Klickermann, MMR 2007, 767; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 278; diesbezüglich kritisch Peukert, Güterzuordnung, S. 854 f.

⁷⁵⁵ Klickermann, MMR 2007, 767; Lober/Weber, MMR 2005, 656.

⁷⁵⁶ Rippert/Weimer, ZUM 2007, 278; Lober/Weber, MMR 2005, 656; Krasemann, MMR 2006, 352.

⁷⁵⁷ Lober/Weber, MMR 2005, 656; Krasemann, MMR 2006, 353; Geis/Geis, CR 2007, 723.

Hiergegen wird von einer anderen Ansicht eingewandt, dass virtuelle Güter die Rechtsnatur ihrer Software nicht zu teilen vermögen.⁷⁵⁸ Auch wenn sich ihnen virtuelle Güter als Teile einer Software präsentieren, scheitert ihre Sachqualität unmittelbar an der nicht möglichen Abgrenzung im Raum. Ausgenommen von diesem Grundsatz seien letztlich nur die isoliert und extern abgespeicherten Inhalte, da sie durch das Trägermedium verkörpert werden.⁷⁵⁹ In diesen Fällen müsse jedoch erst gar nicht auf eine analoge Anwendung des § 929 S. 1 BGB zurückgegriffen werden, da § 929 S. 1 BGB auf die verkörperte Software unmittelbar angewendet werden könne.⁷⁶⁰

bb) Stellungnahme

Die analoge Anwendung des § 929 S. 1 BGB auf virtuelle Güter widerspricht den bisherigen Ergebnissen dieser Arbeit. Es wurde bereits im Rahmen der technisch-vermittelten Betrachtungsweise bewiesen, dass virtuelle Güter die Rechtsnatur ihrer Trägersoftware nicht teilen und keine Sacheigenschaft aufweisen.⁷⁶¹ Nach der hier vertretenen Auffassung ergibt sich im Einklang mit der herrschenden Auffassung innerhalb des Schrifttums auch aus der Existenz des Publizitätsgrundsatzes kein Bedürfnis für eine analoge Anwendung des § 929 S. 1 BGB. Der sachenrechtliche Publizitätsgrundsatz verlangt lediglich, dass dingliche Neuordnungen nach außen hin erkennbar sein müssen.⁷⁶² Außerhalb des Sachenrechts weist er grundsätzlich keine Bedeutung auf. Das Sachenrecht selbst kennt zudem bestimmte Ausnahmen, durch die das Publizitätsprinzip aufgrund von Zweckmäßigkeitserwägungen gelockert wird. Ein Beispiel hierfür sind die in den §§ 929 S. 2, 930, 931 BGB geregelten Übergabesurrogate.⁷⁶³ Die durch das Publizitätsprinzip beabsichtigte Abgrenzung von unterschiedlichen Rechtspositionen im Verkehr⁷⁶⁴ mag zwar auch im virtuellen Raum durchaus begrüßenswert sein, ein essentielles Bedürfnis nach einer entsprechenden Regelung besteht im Zusammenhang mit virtuellen Gütern aber

⁷⁵⁸ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 242 f.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 189; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 53 f.; ähnlich Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 112; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 75; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 112; vgl. dazu auch Kapitel 4.

⁷⁵⁹ Kapitel 4 B II 1.

⁷⁶⁰ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 53.

⁷⁶¹ Kapitel 4 B II 3.

⁷⁶² Prütting, Sachenrecht, S. 38 f.; Schreiber, JURA 2010, 274; Vieweg/Werner, Sachenrecht, S. 5; Jauernig/Berger, Vor 854 BGB, Rdn. 4; MüKo/Gaier, Einl., Rdn. 21.

⁷⁶³ Schreiber, Jura 2010, 274; Wolf/Wellenhofer, Sachenrecht, S. 87 ff.

⁷⁶⁴ Wolf/Wellenhofer, Sachenrecht, S. 29; Wieling, Sachenrecht, S. 8; Vieweg/Werner, Sachenrecht, S. 5.

nicht, da keine Risiken für den Rechtsverkehr ersichtlich sind. Auch das Urheberrecht stellt letztlich nur in Einzelfällen auf Publizität ab,⁷⁶⁵ da Urheberrechte ohne jedweden Publizitätsakt entstehen. Die Anwendung des Publizitätsgrundsatzes auf virtuelle Güter ist auch praktisch kaum umzusetzen. Virtuelle Güter sind – zumindest faktisch – Immaterialgüter.⁷⁶⁶ Ihre Übertragung ist – technisch bedingt – nur für die Vertragspartner erkennbar und bleibt für externe Dritte nicht einsehbar.⁷⁶⁷

Würde man die analoge Anwendung des § 929 S. 1 BGB bejahen, käme man in Erklärungsnot, warum im Einzelfall die anderen sachenrechtlichen Prinzipien und Grundsätze auf virtuelle Güter keine Anwendung finden. Der Status virtueller Güter als eine Art von „Quasi-Sachen“ hätte man ja bereits indirekt bejaht. Zuletzt widerspricht es auch der Plausibilität, wenn durch eine Analogie zu Gunsten eines sachenrechtlichen Grundsatzes zugleich ein anderes sachenrechtliches Prinzip umgangen wird. Die analoge Anwendung des § 929 S. 1 BGB hätte eine Aufweichung der durch den Gesetzgeber fixierten Sachenrechtstypen⁷⁶⁸ zur Folge.

Der von den Befürwortern vertretene Ansatz bezeugt in erster Linie erneut den Versuch, virtuellen Güter über eine Art von Hintertür dem Regime der dinglichen Rechte unterzuordnen. Ein derartiger Ansatz ist mit der Rechtsnatur virtueller Güter unvereinbar. Die Übertragung virtueller Güter nach § 929 S. 1 BGB analog ist deswegen im Einklang mit der herrschenden Meinung abzulehnen.⁷⁶⁹

b) Übertragung nach §§ 398 ff. BGB

Nach ganz herrschender Auffassung innerhalb der Literatur erfolgt die Übertragung virtueller Güter nach den Regelungen der Abtretung.⁷⁷⁰ Dabei wird grundsätzlich zwischen gemeinfreien virtuellen Gütern und geschützten virtuellen Gütern diffe-

⁷⁶⁵ So ist z. B. in § 66 II S. 2 UrhG eine Registereintragung zur Verlängerung des urheberrechtlichen Schutzes bei anonymen oder pseudonymen Werken vorgesehen. Das Register selbst ist in § 138 UrhG geregelt. Gem. § 138 III UrhG werden alle Registereinträge im Bundesanzeiger bekannt gemacht: Möhring/Nicolini, § 138 UrhG, Rdn. 1 ff.; Wandtke/Bullinger/Staats, § 138 UrhG, Rdn. 1 ff.

⁷⁶⁶ Kapitel 4 C.

⁷⁶⁷ A. A.: Krasemann, MMR 2006, 352.

⁷⁶⁸ Wolf/Wellenhofer, Sachenrecht, S. 29.

⁷⁶⁹ Leible/Sosnitza/Schrader, S. 109 f.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 75; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 242 f.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 53 f.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 189; ähnlich Struwe, Zivil- und urheberrechtliche Aspekte virtueller Waren, S. 112; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 112.

⁷⁷⁰ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 161; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 246.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 54.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 188 f.; Leible/Sosnitza/Schrader, S. 111 f.; a.A. Psczolla, Onlinespielrecht, S. 75 der für die Übertragung primär auf einen reinen Realakt abstellt.

renziert. Tatsächlich handelt es sich hierbei um den am weitest verbreiteten Regelungsansatz.

aa) Ansatz des Schrifttums

Wie bereits im Rahmen der urheberrechtlichen Untersuchung der Rechtsnatur virtueller Güter dargestellt werden konnte, existieren durchaus virtuelle Güter, an denen keine Immaterialgüterrechte bestehen.⁷⁷¹ Derartige Güter sind als gemeinfrei zu bezeichnen und können von jedermann und ohne Genehmigung genutzt oder übertragen werden.⁷⁷² Die Übertragung auf eine andere Person erfolgt nach der Literatur in diesen Fällen durch einen über den Avatar vermittelten Realakt.⁷⁷³

Bestehen dagegen Immaterialgüterrechte an einem virtuellen Gut, wird nach ganz herrschender Meinung die Einräumung des relativ begründeten Nutzungsrechts an dem jeweiligen virtuellen Gut zum eigentlichen Gegenstand der Übertragung.⁷⁷⁴ Die Übertragung des Nutzungsrechts erfolge dann über die Regelungen zur Abtretung. Da die Zession keinen gutgläubigen Erwerb kenne, müsse der Zedent stets der berechtigte Inhaber der Forderung sein.⁷⁷⁵ Für all jene Fälle, in denen keine Forderung, sondern nur „andere Rechte“ eingeräumt werden, sei § 413 BGB als ergänzende Norm neben den §§ 398 ff. BGB anzuwenden. Nach dem Wortlaut des § 413 BGB sind die Regelungen der Abtretung auf die Übertragung anderer Rechte entsprechend anzuwenden. Erfasst würden insbesondere auch urheberrechtliche Nutzungsrechte.⁷⁷⁶ Die Abtretung erfolge dann nach § 31 UrhG in Verbindung mit den §§ 398, 413 BGB.⁷⁷⁷ Da § 31 UrhG auf die Berechtigung an urheberrechtlich geschützten Positionen abstellt,⁷⁷⁸ sei der Gegenstand der Übertragung deswegen nach § 31 I UrhG stets das Nutzungsrecht an einem Werk. Entscheidend sei demnach, wem im konkreten Einzelfall das Urheberrecht an dem jeweiligen Gegenstand zusteht. Hier wird, in konsequenter Anwendung des § 34 I UrhG, zugleich auf die für die Übertragung der Nutzungsrechte notwendige Zustimmung des Urhebers verwie-

⁷⁷¹ Kapitel 4 C II.

⁷⁷² Peukert, Die Gemeinfreiheit, S. 18 ff.

⁷⁷³ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 107 ff.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 54, 58; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 243 f.; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 174.

⁷⁷⁴ Statt vieler: Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 432.

⁷⁷⁵ Bamberger/Roth, § 398 BGB, Rdn. 31; Prütting/Müller, § 398 BGB, Rdn. 10.

⁷⁷⁶ Palandt/Grüneberg, § 413 BGB, Rdn. 2; Prütting/Müller, § 413 BGB, Rdn. 3.

⁷⁷⁷ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 77; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 277; Schneider, Virtuelle Werte, S. 186; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 562.

⁷⁷⁸ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 77.

sen. Verweigert der Urheber die Nutzung, sei die Verfügung unwirksam.⁷⁷⁹ Man könne aber von einer vorweggenommenen Einwilligung des Urhebers ausgehen, da der Austausch virtueller Güter ein wesentliches Konzept von virtuellen Welten darstellt.⁷⁸⁰ Der Einwilligungsvorbehalt des § 34 I UrhG bleibe demnach für Verfügungen der Nutzer innerhalb des Spielgeschehens unschädlich. Die Gefahr einer Verletzung der Urheberrechte des Betreibers bestehe nicht. Eine Vervielfältigung nach § 16 I UrhG könne nach dieser Auffassung nicht stattfinden, da die Daten weiterhin auf der lokalen Serveranlage des Betreibers verbleiben und nicht extern ausgelagert werden.⁷⁸¹

bb) Stellungnahme

Der oben dargestellte Ansatz der Literatur steht im Einklang mit den bisherigen Ergebnissen dieser Untersuchung und berücksichtigt zugleich die Rechtsnatur der virtuellen Güter. Virtuelle Güter sind Immaterialgüter, an denen unter bestimmten Voraussetzungen Immaterialgüterrechte entstehen können. Die bereits untersuchte Frage nach der Entstehung von Immaterialgüterrechten weist somit auch für die Übertragung virtueller Güter eine besondere Bedeutung auf. Für die Übertragung ist demnach entscheidend, ob und wem Immaterialgüterrechte an einem bestimmten virtuellen Gut zustehen. Die bisherigen Ergebnisse der Untersuchung bleiben in diesem Zusammenhang verwertbar, so dass für die Bestimmung etwaiger Immaterialgüterrechte auf sie zurückgegriffen werden kann.

Demgegenüber gilt es bei der Bestimmung einer vorweggenommenen konkludenten Einwilligung durch den Rechteinhaber zu differenzieren. Dem Urheber sollte, in Ermangelung einer ausdrücklichen Erklärung, nicht voreilig ein „nachvollziehbarer“ Wille zugesprochen werden. An die Annahme von konkludenten Einwilligungen in Urheberrechtsverletzungen sind strenge Anforderungen zu stellen. Auch nach der durch § 31 V UrhG zum Ausdruck gebrachten Zweckübertragungslehre ist im Zweifel davon auszugehen, dass Nutzungsrechte durch den Urheber nur in dem Umfang eingeräumt werden, wie es der Vertragszweck unbedingt erfordert. Dem § 31 UrhG liegt dabei der Gedanke zu Grunde, dass Urheberrechte soweit wie möglich bei deren Urheber verbleiben. Überträgt man diesen Grundsatz auf virtuelle

⁷⁷⁹ Schneider, Virtuelle Werte, S. 187.

⁷⁸⁰ Schneider, Virtuelle Werte, S. 187; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 46 kommt letztlich zu dem selben Ergebnis, sieht in § 17 II UrhG analog jedoch die vorrangige Norm.

⁷⁸¹ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 78.

Welten, hat dies zur Folge, dass sich allein aus dem üblichen Spielkonzept virtueller Welten keine vorweggenommene konkludente Zustimmung des Urhebers ableiten lässt. Auch eine bloße Duldung stellt keine konkludente Erklärung dar. Deswegen ist nicht auf die „übliche Praxis“ in virtuellen Welten, sondern auf den konkreten Vertragszweck abzustellen, der sich nur aus dem Nutzungsvertrag ableiten lässt. Die Entscheidung über eine konkludente Einwilligung des Rechtsinhabers ist deswegen stets im jeweiligen Einzelfall zu treffen und kann nicht pauschaliert werden.

2. Spielzugang

Nicht immer geht es den Nutzern um die Übertragung von einzelnen virtuellen Gütern, sondern es wird die Veräußerung des gesamten Spielzuges vereinbart. In der Theorie erfolgt dies durch die Übermittlung der Zugangsdaten an den Erwerber. Der Erwerber tritt sodann – im Idealfall – in die bereits bestehenden Rechtspositionen des ausscheidenden Nutzers ein.⁷⁸² Schuldrechtlich kommt hierfür nach der herrschenden Meinung eine Vertragsübernahme in Betracht.⁷⁸³ Die gesetzlich nicht regelte Vertragsübernahme könne als dreiseitiger Vertrag zwischen dem alten und dem neuen Nutzern sowie dem Betreiber vereinbart werden.⁷⁸⁴ Denkbar sei auch eine Vereinbarung nur zwischen den Nutzern, sofern der Betreiber zuvor in die Übernahme einwilligt oder diese nachträglich genehmigt. Die Übertragung der Rechte erfolge, wie auch bei der dargestellten Übertragung virtueller Güter, nach den §§ 398 ff. BGB durch die Abtretung aller Rechte aus dem Nutzungsvertrag.

3. Ergebnis

Die Übertragung virtueller Güter erfolgt durch Abtretung der an einem virtuellen Gut bestehenden Nutzungsrechte nach den §§ 398 ff. i.V.m. § 31 UrhG. Es muss überprüft werden, ob hierfür eine ausdrückliche Zustimmung des Urhebers nach § 34 I UrhG notwendig ist. Im Einzelfall kann auf eine vorweggenommene, ggf. konkludente Einwilligung geschlossen werden, wenn der Handel mit virtuellen Gütern bereits nach dem Zweck eines etwaigen Nutzungsvertrages ein elementares Gestaltungskonzept der virtuellen Welt darstellt. Sofern an einem virtuellen Gut keine Immaterialgüterrechte bestehen, erfolgt die Übertragung durch einen bloßen Realakt.

⁷⁸² Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 562.

⁷⁸³ Statt vieler: Druschel, Behandlung digitaler Inhalte, S. 18; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 562.

⁷⁸⁴ Dazu ausführlich Schneider, Virtuelle Werte, S. 181 f.

Die analoge Anwendung von § 929 S. 1 BGB auf virtuelle Güter kann nicht über das Publizitätsprinzip begründet werden und ist nicht mit der Rechtsnatur virtueller Güter vereinbar.

D. Zusammenfassung und Ergebnisse

Die Untersuchung der vertikalen und horizontalen Vertragsbeziehungen in virtuellen Welten lässt den Schluss zu, dass sich die schuldrechtlichen Herausforderungen des Handels mit virtuellen Gütern durch einen Rückgriff auf die bestehende Rechtsordnung bewältigen lassen. Es hat sich gezeigt, dass die rechtliche Zwienatur der virtuellen Güter für eine konzeptionelle Vertragszuordnung kein Hindernis darstellt. Der Handel mit virtuellen Gütern wird primär durch Parteivereinbarungen bestimmt, auf deren Grundlage eine Vertragszuordnung hin zu den typologisierten Vertragsarten gelingen kann. Für die Rechtsbeziehungen zwischen den Betreibern und den Nutzern konnte dieses Ergebnis anhand einer Untersuchung des Nutzungsvertrages dargestellt werden, der die wesentlichen Vertragspflichten bezüglich der Nutzung einer virtuellen Welt konstituiert und inhaltlich durch das Mietrecht ausgefüllt wird.

Auch die Untersuchung der horizontalen Rechtsbeziehungen hat gezeigt, dass eine schuldrechtliche Vertragszuordnung auf der Basis des durch die Parteivereinbarungen gezeichneten Lebenssachverhaltes und den daraus resultierenden Leistungspflichten möglich ist. Der Handel mit virtuellen Gütern unterscheidet sich diesbezüglich kaum von dem Handel mit realen Gütern, da die Parteien regelmäßig schuldrechtliche Vereinbarungen treffen, deren Inhalt sich ohne Weiteres auch auf den Handel mit realen Gütern übertragen ließe. Eine Korrektur der gesetzgeberischen Konzeption erscheint nur dort notwendig, wo das Gesetz ausdrücklich auf die Sacheigenschaft des Vertragsgegenstandes abgestellt oder von vornherein von dem Bestehen eines übertragbaren Rechts ausgeht. Da nicht an allen virtuellen Gütern Immaterialgüterrechte begründet werden und sie zugleich auch nicht im herkömmlichen Sinne gemeinfrei sein können, kommt in diesen Fällen nur eine analoge Anwendung der entsprechenden Regelungen in Betracht. Ein eigenständiges Sonder-schuldrecht für virtuelle Güter ist hier jedoch nicht notwendig.

Kapitel 6 – Einzelfragen zum Verbraucherschutz

Das Internet in seiner Eigenschaft als supranationales und globales Informationsmedium bietet ein schier unendliches Potential zur Verwirklichung wirtschaftlicher Interessen und auch virtuelle Welten bilden, wie die bisherigen Ausführungen gezeigt haben, keine Ausnahme.

Der Erwerb eines virtuellen Gutes von einer anderen Person kann, aufgrund der strukturellen Unterlegenheit des Erwerbers und dem damit einhergehenden informatorischen Defizit mit bestimmten Risiken verbunden sein.⁷⁸⁵ Während sich ein Käufer, z. B. in einem Ladenlokal einen Eindruck von der Seriosität des Verkäufers verschaffen kann, ist dies in virtuellen Welten nicht möglich.⁷⁸⁶ Die Gelegenheit über einen einfachen Mausklick Waren von hohem Wert zu bestellen, kann zudem zu unüberlegten Einkäufen verleiten und dazu führen, dass sehr schnell über hohe Summen verfügt wird, da die Hemmschwelle niedriger ist als bei der Abgabe einer mündlichen Willenserklärung.⁷⁸⁷

Gerade im Zusammenhang mit virtuellen Welten liegt die Vermutung nahe, dass ein effektiver Verbraucherschutz nur sehr schwierig umzusetzen ist. Der Grund hierfür liegt unter anderem in der Anonymität aller Beteiligten. Oftmals verbleibt dem Erwerber eines virtuellen Gutes lediglich ein Impressum, um die Identität des Handelspartners in Erfahrung zu bringen. Ein persönlicher Kontakt findet in der Regel nicht statt. In Onlinerollenspielen und Browserspielen verfügen die Betreiber gegenüber dem Nutzer zudem oftmals über sehr weit reichende Eingriffs- und Kontrollmöglichkeiten, die sie sich durch ihre Allgemeinen Geschäftsbedingungen einräumen lassen.

A. Ansatz

Die folgenden Ausführungen werden sich mit verbraucherrechtlichen Fragestellungen auseinandersetzen, die insbesondere für den Handel mit virtuellen Gütern von Bedeutung sind. Die Darstellung wird sich auf drei problembezogene Themenbereiche beschränken, durch die die aktuelle Diskussionslandschaft im Wesentlichen nachgezeichnet wird. Hierzu gehören neben der Frage nach der Notwendigkeit ei-

⁷⁸⁵ Bourzutschky, Internetauktionen, S. 171; Leipold, BGB, S. 116; Raue, Jura 2015, 326.

⁷⁸⁶ Klewitz, Verbraucherschutz, S. 274; Bourzutschky, Internetauktionen, S. 171.

⁷⁸⁷ Generell für Verbrauchergeschäfte im Internet bejahend: Bourzutschky, Internetauktionen, S. 171.

nes Widerrufsrechts für virtuelle Güter und der Problematik der Wirksamkeit von Veräußerungsverboten durch die Betreiber auch die rechtlichen Herausforderungen, die sich für den Handel mit virtuellen Gütern aus der beschränkten Geschäftsfähigkeit von minderjährigen Nutzern ergeben.

Die Untersuchung von Einzelfragen ist dem Umstand geschuldet, dass sich eine Entwicklung des Verbraucherschutzrechts zumeist nur als Reaktion auf bestimmte Problemlagen ergibt und ein ergänzendes Verbraucherschutzrecht auch nur dort als sinnvoll erscheint, wo eine „konkrete Problemanlasssituation“ existiert.⁷⁸⁸ Die Effektivität oder das Fehlen von verbraucherrechtlichen Regelungen lässt sich demnach vor allem an konkreten Herausforderungen beurteilen. Letztendlich geht es dabei um eine Einschätzung darüber, ob die Rechtsordnung die genannten aktuellen Problemfelder erkannt hat oder zumindest unbekannterweise zu regeln vermag.

B. Verbraucher und Unternehmereigenschaft

Das Privileg des gesetzlichen Verbraucherschutzes wird grundsätzlich nur solchen Personen zuteil, die von dem gesetzlichen Verbraucherleitbild erfasst werden.⁷⁸⁹ Die Differenzierung zwischen der Verbraucher- und Unternehmereigenschaft weist somit auch für die Nutzer virtueller Welten eine große Bedeutung auf und soll deswegen als Einleitung für die nachfolgende Untersuchung der Teilaspekte dienen.

I. Gesetzliche Grundlagen

Das Gesetz nennt den Verbraucher in § 13 BGB. Verbraucher ist danach jede natürliche Person, die ein Rechtsgeschäft zu einem Zwecke abschließt, der weder ihrer gewerblichen noch ihrer selbstständigen beruflichen Tätigkeit zugerechnet werden kann.⁷⁹⁰ Dagegen handelt gem. § 14 BGB eine natürliche oder juristische Person als Unternehmer, wenn sie beim Abschluss des Rechtsgeschäfts in Ausübung ihrer gewerblichen oder selbstständigen beruflichen Tätigkeit handelt.⁷⁹¹ Der Begriff der

⁷⁸⁸ Tamm, Verbraucherschutzrecht, S. 97.

⁷⁸⁹ Bülow/Artz, Verbraucherprivatrecht, S. 37; Föhlisch, Widerrufsrecht im Onlinehandel, S. 70; Reichardt, Der Verbraucher, S. 163; Raue, Jura 2015, 327; MüKo/Saenger, § 13 BGB, Rdn. 3.

⁷⁹⁰ Alexander, Verbraucherschutzrecht, S. 32; Lorenz, VuR 2013, 371; Bourzutschky, Internetauktionen, S. 175; Hager, JA 2011, 722; Palandt/Ellenberger, § 13 BGB, Rdn. 3; Leipold, BGB, S. 117.

⁷⁹¹ Hager, JA 2011, 722; Schubert, JurPC Web-Dok 194/2007, Abs. 5; Lorenz, VuR 2013, 371; Föhlisch, Widerrufsrecht im Onlinehandel, S. 75; Alexander, Verbraucherschutzrecht, S. 40; MüKo/Saenger, § 14 BGB, Rdn. 8; Leipold, BGB, S. 117.

gewerblichen Tätigkeit erfasst jedes selbstständige und planmäßige sowie auf eine gewisse Dauer angelegtes Anbieten entgeltlicher Leistungen auf dem Markt.⁷⁹²

II. Abgrenzungskriterien

Trotz der im Gesetz benannten Vorgaben kann die Differenzierung zwischen der Verbraucher- und der Unternehmereigenschaft im Einzelfall Schwierigkeiten bereiten.⁷⁹³ Das für die Abgrenzung relevante Maß an Kontinuität und Koordination der Leistungserbringung wird gesetzlich nicht definiert. Für die Bestimmung der Verbraucher- bzw. Unternehmereigenschaft kommt es nach der Rechtsprechung auf die objektiv erkennbaren Umstände im Einzelfall an. Entscheidend ist demnach auch der mit dem Abschluss des Rechtsgeschäfts verfolgte Zweck,⁷⁹⁴ der sich zugleich objektiv dokumentieren muss.⁷⁹⁵ Rein subjektive Intentionen der Parteien spielen eine untergeordnete Rolle und können allenfalls dann als Indiz eigenständige Wirkung entfalten, wenn sie sich in den Handlungen der Beteiligten objektiv niederschlagen.⁷⁹⁶ Auf die Existenz und die Intensität einer Gewinnerzielungsabsicht kommt es grundsätzlich nicht an.⁷⁹⁷ Nach der Rechtsprechung kommt eine Versagung der Verbrauchereigenschaft bei einem Vertragsschluss mit einer natürlichen Person nur dann in Betracht, wenn die erkennbaren Umstände im Einzelfall darauf hinweisen, dass die natürliche Person in Verfolgung ihrer gewerblichen oder selbstständigen beruflichen Tätigkeit gehandelt hat.⁷⁹⁸ Die Rechtsprechung hat in der Vergangenheit erkennen lassen, dass sie an die Regelmäßigkeit und die Anzahl der abgeschlossenen Rechtsgeschäfte keine besonders hohen Anforderungen stellt. Der Übergang von der Verbrauchersphäre in die Unternehmereigenschaft gestaltet sich fließend.⁷⁹⁹ An dieser Stelle kann exemplarisch auf die Rechtsprechung der vergangenen Jahre zu der Internetauktionsplattform *Ebay* verwiesen werden.⁸⁰⁰ Vor allem hier wurde eine Vielzahl von Fällen untersucht, in denen sich die Rechtsprechung

⁷⁹² BGH, NJW 2006, 2250 (2251); Jauernig/Mansel; § 14 BGB, Rdn. 2; Erman/Saenger, § 14 BGB, Rdn. 4 ff.; Bülow/Artz, Verbraucherprivatrecht, S. 37; Lorenz, VuR 2013, 371.

⁷⁹³ Rauda, Recht der Computerspiele, S. 278; Schubert, JurPC Web-Dok 194/2007, Abs. 3; dazu auch Reichardt, Der Verbraucher, S. 163 ff.

⁷⁹⁴ Bamberger/Roth, § 14 BGB, Rdn. 7; Lorenz, VuR 2013, 375.

⁷⁹⁵ BGH, NJW 2008, 435 (436); Alexander, Verbraucherschutzrecht, S. 31; Prütting/ders.; § 14 BGB, Rdn. 7; Palandt/Ellenberger, § 13 BGB, Rdn. 4.

⁷⁹⁶ Föhlisch, Widerrufsrecht im Onlinehandel, S. 72.

⁷⁹⁷ OLG Frankfurt, MMR 2007, 378; Prütting/ders.; § 14 BGB, Rdn. 7; Lorenz, VuR 2013, 375; Schubert, JurPC Web-Dok 194/2007, Abs. 5; Bauer/Kock, DB 2002, 43.

⁷⁹⁸ BGH, NJW 2009, 3780.

⁷⁹⁹ Lorenz, VuR 2013, 371.

⁸⁰⁰ LG München, MMR 2009, 504; LG Leipzig, WRP 2006, 617; AG Bad Kissingen, NJW 2005, 2463; Lorenz, VuR 2013, 371 ff.; Schmittmann, VuR 2006, 223.

mit der Zuordnung von unternehmerischen Aspekten auseinandersetzen musste. Für die Bejahung der Unternehmereigenschaft waren hier immer dieselben Kriterien ausschlaggebend. Dazu zählten: Die Vielzahl von Verkäufen innerhalb periodisch wiederkehrender oder kurzer Zeiträume⁸⁰¹; der wiederholte Verkauf gleichartiger bzw. hochwertiger Artikel⁸⁰²; progressive Werbung;⁸⁰³ der regelmäßige Verkauf neuer Artikel⁸⁰⁴ sowie der gezielte Ankauf von Waren zum Zwecke der späteren Weiterveräußerung.⁸⁰⁵ Die genaue Anzahl von Verkäufen und der maßgebliche Zeitraum lässt sich nicht verbindlich festsetzen. Entscheidend sind stets die objektiven Umstände im jeweiligen Einzelfall,⁸⁰⁶ wobei die aufgeführten Beispiele als Orientierungsmaßstab dienlich sein können. Fraglich ist, welche Folgen dies auf den Handel mit virtuellen Gütern hat.

III. Übertragung auf virtuelle Welten

Die Anwendung der oben genannten Grundsätze auf den Handel mit virtuellen Gütern legt die Vermutung nahe, dass allein aus dem gelegentlichen Verkauf einzelner virtueller Güter noch keine Versagung der Verbrauchereigenschaft erfolgt, solange sich die objektive Ausgestaltung der wirtschaftlichen Betätigung des Nutzers innerhalb üblicher Grenzen bewegt. Die Abgrenzung kann zunächst nach den Grundsätzen der Ebay-Rechtsprechung erfolgen, da sie sich ohne Weiteres auf den Handel mit virtuellen Gütern übertragen lassen. Zugleich erscheint es jedoch sinnvoll, den Abgrenzungskatalog im Hinblick auf den Handel mit virtuellen Gütern zu erweitern und anzupassen. Als weitere Indizien für eine unternehmerische Betätigung in virtuellen Welten kommen demnach ergänzend und nicht abschließend in Betracht: Die Inhaberschaft an mehreren Accounts, die damit verbundene Beschäftigung weiterer Nutzer als sog. „Gold-Farmer“, das Angebot virtueller Güter auf einer professionel-

⁸⁰¹ BGH, GRUR 2009, 871(873); Lorenz, VuR 2013, 371 f.; Bourzutschky, Internetauktionen, S. 174; Föhlisch, Widerrufsrecht im Onlinehandel, S. 78; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 177; Kiparski, Online-Auktionen, S. 23 ff.; MüKo/Saenger, § 14 BGB, Rdn. 11.

⁸⁰² LG München, MMR 2009, 504; Bourzutschky, Internetauktionen, S. 171; Lorenz, VuR 2013, 371; Föhlisch, Widerrufsrecht im Onlinehandel, S. 81; Kiparski, Online-Auktionen, S. 35 ff.

⁸⁰³ OLG Hamburg, GRUR 2008, 702.

⁸⁰⁴ Nach dem LG Frankfurt reicht bereits der Verkauf von 10 neuen Artikeln einer Marke aus: LG Frankfurt Beschl. v. 08.10.2007, Az. 2/03 O 192/07; dazu auch LG Berlin, NJW 2007, 2647; Föhlisch, Widerrufsrecht im Onlinehandel, S. 81.

⁸⁰⁵ LG Hanau Urt. v. 28.09.2006, Az. 5 O 51/06; LG Hof, CR 2003, 854; LG Berlin, MMR 2007, 401; Mankowski, VuR 2004, 81; Teuber/Melber, MDR 2004, 186; Kiparski, Online-Auktionen, S. 42 f.

⁸⁰⁶ Föhlisch, Widerrufsrecht im Onlinehandel, S. 72; Rauda, Recht der Computerspiele, S. 278; Schubert, JurPC Web-Dok 194/2007, Abs. 13; Fischer, WRP 2008, 193; Kaestner/Tews, WRP 2004, 393.

len Internetseite,⁸⁰⁷ der Betrieb einer professionellen⁸⁰⁸ virtuellen Verkaufsstätte⁸⁰⁹ (z. B. in *Second Life*) sowie sog. „Ingame-Werbung“⁸¹⁰ für virtuelle Güter. Auch in den Fällen, in denen sog. *Gold-Bots* eingesetzt werden, um auf automatisiertem Wege und mit wenig Aufwand an Ingame-Gold zu gelangen, wird man wohl von einem Indiz für eine unternehmerische Tätigkeit ausgehen können, wenn ein Weiterverkauf des Goldes beabsichtigt ist.⁸¹¹ Kennzeichnend ist auch hierbei, dass der Nutzer ein hohes Maß an finanziellen, zeitlichen und organisatorischen Investitionen tätigt, was für eine unternehmerische Tätigkeit spricht.⁸¹²

IV. Ergebnis

Die Unterscheidung zwischen einem Unternehmer und einem Verbraucher ist auch in der virtuellen Welt möglich. Für die Abgrenzung kann grundsätzlich auf die im Zusammenhang mit dem Internethandel etablierten Kriterien zurückgegriffen werden, wobei sich eine inhaltliche Erweiterung empfiehlt, um auch Sachverhalte in virtuellen Welten erfassen zu können. Entscheidend für die Bejahung der Unternehmereigenschaft ist demnach auch in einer virtuellen Welt vor allem die Anzahl sowie die Frequenz der getätigten Geschäfte, die Art der Ware, die Professionalität des öffentlichen Auftritts und das allgemeine Gewicht der wirtschaftlichen Betätigung.

Durch die vorgenommene Abgrenzung der Verbrauchereigenschaft von der Unternehmereigenschaft innerhalb virtueller Welten kann der Blick nun auf diejenigen Einzelfragen gerichtet werden, die im Zusammenhang mit dem Verbraucherschutz eine wichtige Rolle spielen. Den Anfang bildet dabei eine Thematik, die die Kompensation informationeller Asymmetrien zum Gegenstand hat.

⁸⁰⁷ Kaestner/Tews, WRP 2004, 392.

⁸⁰⁸ Zur professionellen Aufmachung von Angeboten: OLG Zweibrücken, K&R 2007, 480; Lorenz, VuR 2013, 374; Bourzutschky, Internetauktionen, S. 175; Schubert, JurPC Web-Dok 194/2007, Abs. 23; Mankowski, VuR 2004, 82.

⁸⁰⁹ Zur aus dem Erscheinungsbild abgeleiteten Unternehmereigenschaft: Szczesny/Holthusen, NJW 2007, 2585.

⁸¹⁰ Hierbei handelt es sich um Werbung innerhalb der virtuellen Welt; ähnlich Schneider, Virtuelle Werte, S. 58.

⁸¹¹ Ähnlich Föhlisch, Widerrufsrecht im Onlinehandel, S. 81.

⁸¹² Meyer, K&R 2007, 572; ähnlich Psczolla, Onlinespielrecht, S. 178; Kiparski, Online-Auktionen, S. 23 ff.

C. Widerrufsrecht

Am 13.06.2014 traten in Deutschland die Vorschriften des Gesetzes zur Umsetzung der EU-Richtlinie über Rechte der Verbraucher (Verbraucherrechterichtlinie 2011/83/EU) in Kraft. Das Ziel dieser Richtlinie ist es, durch eine Angleichung des Rechts der Mitgliedstaaten das Verbraucherschutzrecht in den EU-Mitgliedsstaaten zu harmonisieren und einheitliche Rechtsstandards zu schaffen.⁸¹³ Hierdurch wurden die Vorschriften über das Widerrufsrecht bei Verbraucherverträgen grundlegend neu gefasst und auf die aktuelle Situation des Marktes angepasst.⁸¹⁴ Die Richtlinie sieht in Art. 2 Nr. 11 dabei auch ein Widerrufsrecht für sogenannte „digitale Inhalte“ vor. Hierbei soll es sich um Daten handeln, die in digitaler Form hergestellt und dem Verbraucher bereitgestellt werden.⁸¹⁵ Als Beispiele werden in den Erwägungsgründen der Richtlinie Computerprogramme, Anwendungen, Spiele, Musik, Videos oder Texte genannt⁸¹⁶ und zwar unabhängig davon, auf welche Art und Weise der Verbraucher auf sie zugreift.⁸¹⁷

Die ausdrückliche Benennung digitaler Inhalte durch die Verbraucherrechterichtlinie stellt eine Neuerung dar, die auch für den Handel mit virtuellen Gütern weit reichende Konsequenzen aufweisen könnte. Die folgenden Ausführungen werden sich deswegen mit dem Widerrufsrecht für virtuelle Güter unter Berücksichtigung der jüngsten gesetzlichen Neuregelungen auseinandersetzen und dabei insbesondere die Reichweite sowie die Vor- und Nachteile eines Widerrufsrechts für virtuelle Güter darstellen.

I. Stand der Forschung

Die Idee von einem Widerrufsrecht für virtuelle Güter ist nicht neu, sondern wurde vereinzelt bereits vor der Gesetzesänderung in der Literatur diskutiert und überwiegend abgelehnt.⁸¹⁸ Als Argument für diese Ansicht wurde unter anderem auf die Interessenlage der Verbraucher verwiesen. Danach könne bei dem Erwerb virtueller

⁸¹³ Art. 4 VRRL; Schärfl, JuS 2014, 577; Völker, ZJS 2014, 602; Hörmann, Internethandel, S. 50 f.

⁸¹⁴ Ausführlich dazu Raue, Jura 2015, 326 ff.; Beck, JA 2014; 666 ff.; Wendehorst, NJW 2014, 577 ff.; Buchmann, K&R 2014, 369 ff.

⁸¹⁵ Art. 2 Nr. 11 VRRL; Hörmann, Internethandel, S. 71; Faust, NJW-Beil. 2016, 29; Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 58.

⁸¹⁶ Faust, NJW-Beil. 2016, 29.

⁸¹⁷ Erwägungsgrund 19 der VRRL; Hörmann, Internethandel, S. 132.

⁸¹⁸ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 156; Lutzi, NJW 2012, 2074; a.A. nach alter Rechtslage Sabellek/Heinemeyer, CR 2012, 719 ff.

Güter bereits kein Informationsdefizit der Nutzer gegeben sein.⁸¹⁹ Die Erwerber virtueller Güter würden deren Eigenschaften und Merkmale bereits vor dem Erwerb kennen, weswegen sich keine „gesteigerte Ungewissheitssituation“⁸²⁰ verwirklichen könne. Ein Widerrufsrecht virtueller Güter würde zudem ein großes Missbrauchspotential mit sich bringen, da die Nutzer die virtuellen Güter bestellen und nach der Bewältigung einer Spielaufgabe sogleich unter Verweis auf das Widerrufsrecht an den Unternehmer zurückgeben könnten.⁸²¹

II. Stellungnahme

Die Argumentation des Schrifttums widerspricht sowohl der Interessenlage der Verbraucher, als auch dem Sinn und Zweck des Widerrufsrechts.

Zunächst ist festzustellen, dass auch in virtuellen Welten nicht pauschal davon ausgegangen werden kann, dass ein Verbraucher stets über alle gegenstandsspezifischen Informationen verfügt. Virtuelle Güter zeichnen sich unter anderem durch die Komplexität ihrer spezifischen Eigenheiten aus. Ihre Attribute und Eigenschaften werden zwar durch die jeweilige Programmierung vorgegeben, was sie jedoch nicht von der großen Masse anderer Waren unterscheidet. So wird sich der verständige Verbraucher wohl auch bei dem Kauf eines herkömmlichen Besens über das Internet bezüglich der Gestaltung und der Handhabung des Produktes im Klaren sein.

Der Erwerb virtueller Güter ist zudem nicht frei von den typischen Risiken, mit denen ein Verbraucher im Fernabsatz konfrontiert werden kann.⁸²² Häufig wird der Unternehmer dem Verbraucher sowohl organisatorisch, als auch informationell überlegen sein. Eine etwaige Ungewissheit über den Zustand und die Funktionsweise des Produkts kann auch im Zusammenhang mit virtuellen Gütern auftreten. Durch die Verbindung von wirtschaftlichen und spielerischen Elementen ist zudem nicht ausgeschlossen, dass ein Spieler aus Unachtsamkeit einen Vertrag über ein virtuelles Gut abschließt, von dem er sich nachträglich wieder lösen will.

Darüber hinaus ist auch die Rücksendung von anlassbezogenen Waren kein exklusives Problem dar, welches nur in virtuellen Welten auftreten kann. Die Zertifizierungsstelle *Trusted Shops* hat in Kooperation mit der deutschen Industrie- und Handelskammer bereits im Jahre 2010 festgestellt, dass der Internethandel durch den

⁸¹⁹ Lutzi, NJW 2012, 2072 f.; A.A. Moser, Browsergames, S. 113.

⁸²⁰ Lutzi, NJW 2012, 2072.

⁸²¹ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 184 f.; Lutzi, NJW 2012, 2072; zum gleichen Ergebnis kommend: Duisberg/Picot/Körner, S. 76; Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 151.

⁸²² A.A. Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 152; Lutzi, NJW 2012, 2073.

Missbrauch des Widerrufsrechts beeinträchtigt werden kann.⁸²³ Der Wegfall des Verbraucherinteresses ist jedoch ein zu billiges Risiko der Unternehmer.⁸²⁴ Die Unternehmer haben die Möglichkeit, ihre Preise entsprechend zu kalkulieren oder bestimmte Waren erst gar nicht im Fernabsatz anzubieten.

Somit unterscheidet sich die Interessenlage der Verbraucher auch bei dem Erwerb virtueller Güter nicht wesentlich von der Interessenlage „herkömmlicher“ Verbraucher. Bereits aus diesem Grund ist die Berücksichtigung digitaler Inhalte durch die Verbraucherrechtserichtlinie grundsätzlich begrüßenswert. Da hiermit aber noch keine Aussage über die Effektivität der Neugestaltung gemacht werden kann, werden die nachfolgenden Ausführungen die Neuerungen des Widerrufsrechts darstellen und auf ihre Eignung überprüfen.

III. Neufassung des Widerrufsrechts

Mit der Neufassung des § 312g BGB verzichtete der Gesetzgeber nunmehr auf den noch in § 312d IV Nr. 1 3. Alt BGB a. F. enthaltenen Ausschluss des Widerrufsrechts, der sich auf Waren bezog, „die auf Grund ihrer Beschaffenheit nicht für eine Rücksendung geeignet sind“. Zugleich entfiel auch die Regelung über das Erlöschen des Widerrufsrechts bei der Erfüllung eines Vertrages über die Erbringung einer Dienstleistung. Die beiden genannten Ausschlussgründe führten nach herrschender Ansicht zu einem Ausschluss des Widerrufsrecht bei digitalen Inhalten.

Dem gegenüber werden digitale Inhalte in der Neufassung des Widerrufsrechts nun explizit genannt und durch § 312f III BGB definiert. Danach gelten als digitale Inhalte alle Daten, die in digitaler Form hergestellt und bereitgestellt werden.⁸²⁵ Nach § 312g I BGB steht dem Verbraucher somit nun auch für digitale Inhalte ein Widerrufsrecht nach § 355 BGB zu, wenn der Vertrag außerhalb von Geschäftsräumen geschlossen wurde oder ein Fernabsatzvertrag vorliegt. Nach § 355 I BGB sind der Verbraucher und der Unternehmer an ihre auf den Abschluss des Vertrages gerichteten Willenserklärungen nicht mehr gebunden, wenn der Verbraucher seine Willenserklärung fristgerecht widerrufen hat. Der Widerruf des Verbrauchers ist gegenüber dem Unternehmer zu erklären und muss den ausdrücklichen Willen erkennen lassen, den Vertrag widerrufen zu wollen. Die Widerrufsfrist beträgt nach § 355

⁸²³ Im Internet: <http://www.trustedshops.de/shop-info/umfrage-widerrufsrecht/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁸²⁴ MüKo/Wendehorst, § 312d BGB, Rdn. 27; Lutz, NJW 2012, 2073; Becker/Fröhlich, NJW 2008, 3752; Rauda, Recht der Computerspiele, S. 275 f.; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 564.

⁸²⁵ MüKo/Wendehorst, § 312f BGB, Rdn. 21; Faust, NJW-Beil. 2019, 29.

II BGB 14 Tage und beginnt mit dem Vertragsschluss, soweit nichts anderes bestimmt ist.

1. Ausschlussgründe

Das neu gefasste Widerrufsrecht differenziert grundsätzlich danach, ob digitale Inhalte verkörpert auf einem Datenträger vorliegen oder unkörperlich vertrieben werden. Für verkörperte Software sieht § 312g II Nr. 6 BGB ein Erlöschen des Widerrufsrechtes vor, sofern der erworbene Datenträger durch den Verbraucher entsiegelt wird. Der Wortlaut des § 312g II Nr. 6 BGB schreibt vor, dass es sich um ein physisches, auf der Verpackung angebrachtes Siegel handeln muss.

Der § 356 V BGB stellt dagegen einen Ausschlussbestand dar, der sich nur auf unkörperliche digitale Inhalte bezieht. Danach erlischt das Widerrufsrecht bei einem Vertrag über die Lieferung von nicht auf einem körperlichen Datenträger befindlichen digitalen Inhalten, wenn der Verbraucher ausdrücklich zustimmt, dass der Unternehmer mit der Ausführung des Vertrags vor Ablauf der 14-tägigen Widerrufsfrist beginnt und der Verbraucher durch den Unternehmer zuvor darüber informiert wird und bestätigt, dass er durch seine Zustimmung mit Beginn der Ausführung des Vertrags sein Widerrufsrecht verliert.⁸²⁶

2. Informationspflichten

Nach der Begründung 19 der Verbraucherrechterichtlinie soll der Unternehmer den Verbraucher auch über die Funktionsweise digitaler Inhalte aufklären und zudem auf die notwendigen technischen Voraussetzungen hinweisen, die der Verbraucher erfüllen muss, um digitale Inhalte nutzen zu können.⁸²⁷ Umgesetzt wurde dies in den neu gefassten § 312d I BGB in Verbindung mit Art. 246a I Nr. 14 und 15 EGBGB. Die Informationen sind dem Verbraucher durch den Unternehmer nach Art 246a § 1 Nr. 14 EGBGB vor dem Vertragsschluss zur Verfügung zu stellen. Die Informationspflichten gelten sowohl für körperliche als auch für unkörperliche digitale Inhalte.⁸²⁸

⁸²⁶ Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 153; Meyer, NJW 2015, 3689.

⁸²⁷ Erwägungsgrund 19 der VRR; Hörmann, Internethandel, S. 133.

⁸²⁸ Hörmann, Internethandel, S. 137.

3. Anwendung auf virtuelle Güter

Virtuelle Güter werden nicht explizit durch die Neufassung des Widerrufsrechts genannt. Dennoch unterfallen sie dem Wortlaut der sprachlich weit gefassten Generalklausel des § 312f III BGB. Virtuelle Güter werden zunächst programmiert und dem Erwerber digital zur Verfügung gestellt. Für die Erfassung virtueller Güter sprechen zudem die weit gefassten Vorgaben der Begründung der Verbraucherrechtlinie. Danach sieht der Erwägungsgrund 19 der Richtlinie einen nicht abschließenden Katalog von Beispielen vor, was darauf schließen lässt, dass grundsätzlich alle immateriellen Produkte eines softwaretechnischen Entwicklungsvorganges erfasst werden sollen. Da auch der Vertragsschluss über virtuelle Güter zu meist mit Hilfe des Internets erfolgt, ohne dass die körperliche Anwesenheit der Vertragsparteien gegeben ist, wird man auch einen Fernabsatzvertrag nach § 312c I BGB unproblematisch annehmen können. Dies hat zur Folge, dass auch für virtuelle Güter in Onlinerollenspielen, nutzergenerierten Welten und Browserspielen grundsätzlich ein Widerrufsrecht des Verbrauchers existiert, das jedoch durch den Betreiber als Unternehmer nach § 356 V BGB ausgeschlossen werden kann.

An die neu gefassten Informationspflichten nach § 312d I BGB in Verbindung mit Art. 246a I Nr. 14 und 15 EGBGB wird man im Hinblick auf virtuelle Güter keine besonders hohen Anforderungen stellen können, da auch die Verbraucherrechtlinie ihrem Wortlaut nach hiermit vornehmlich die technische Funktionsweise bzw. Kompatibilität digitaler Inhalte anspricht. Es wird für den Handel mit virtuellen Gütern nicht erwartet, dass zu jedem virtuellen Gut zugleich eine Anleitung, etwa in Form eines Benutzerhandbuchs, gestellt wird. Bei der Informationspflicht als Obliegenheit der Unternehmer wird es nach der hier vertretenen Auffassung wohl in Zukunft darum gehen, dem Nutzer vor Vertragsschluss darzulegen, wie er das virtuelle Gut in seinen Spielzugang einbinden und auf seinem Bildschirm anzeigen kann.

4. Kritische Betrachtung

Unter Berücksichtigung der Tatsache, dass der Ausschluss des Widerrufsrechts nach § 356 V BGB nur an sehr geringe Anforderungen geknüpft ist, wird das Widerrufsrecht virtueller Güter wohl auch in Zukunft keine große Rolle spielen. So haben die Betreiber vieler bedeutender virtueller Welten bereits auf die Gesetzesänderungen

reagiert und das Widerrufsrecht in ihren Allgemeinen Geschäftsbedingungen pauschal ausgeschlossen. Die Reaktion der Betreiber kann jedoch kaum überraschen. Der Stellenwert des Widerrufsrechts wäre wohl sehr gering, wenn es den Unternehmern auch bei anderen Gütern möglich wäre, die aus ihrer Sicht wohl sehr lästige Regelung ebenso einfach und unkompliziert auszuschließen, wie es bei virtuellen Gütern der Fall ist. Das Widerrufsrecht wäre wohl in den meisten Fällen bedeutungslos und nur auf dem Papier existent. Die vorhandenen gesetzlichen Regelungen zwingen den Verbraucher in der Praxis letztlich dazu, auf sein Widerrufsrecht zu verzichten, sofern er ein virtuelles Gut erwerben will. Umso erstaunlicher ist deswegen, dass der Gesetzgeber sich überhaupt dafür entschieden hat, digitale Inhalte in seine Reform des Verbraucherschutzes aufzunehmen. Hier entsteht der Eindruck, dass es letztlich nur darum ging, den vorhandenen Ungewissheiten bei der Behandlung digitaler Inhalte innerhalb der Literatur und der Rechtsprechung zu begegnen und nicht weiterhin dem Vorwurf ausgesetzt zu werden, dass die Regelung digitaler Inhalte zu wenig Berücksichtigung findet.

Problematisch ist bereits die Verwendung des Sammelbegriffs „digitale Inhalte“. Der Gesetzgeber hat hier die Chance verstreichen lassen, präzise zwischen den unterschiedlichen Erscheinungsformen virtueller Inhalte zu differenzieren und deren Unterschiede zu berücksichtigen. Wie die bisherige Untersuchung gezeigt hat, unterscheiden sich virtuelle Güter in vielerlei Hinsicht von anderen digital vermittelten Immaterialgütern, wie z. B. Computerprogrammen, Musik oder Texten. Virtuelle Güter sind nicht etwa mit dem Inhalt eines Buches oder einem musikalischen Klangbild gleichzusetzen. Mit der Beendigung der Einflussmöglichkeiten des Verbrauchers ist ihre Nutzung nicht mehr möglich. Nach der Rückgabe eines virtuellen Gutes verbleibt deswegen auch kein vermögenswirksamer Rückstand, wie dies beispielsweise bei einem installierten Computerprogramm der Fall sein kann.⁸²⁹ Der Anfertigung von unerlaubten Kopien könnte zudem durch die Verwendung von Seriennummern und elektronischen Signaturen entgegengewirkt werden. Dass einer Rücknahme sog. „gebrauchter“ virtueller Güter jedenfalls keine technischen Hindernisse entgegenstehen,⁸³⁰ zeigt sich auch an dem Angebot von *Steam*⁸³¹, einer renommierten Internet-Vertriebsplattform für Videospiele. *Steam* bietet den Nutzern seit Juli 2015 – auf freiwilliger Basis – die Rückerstattung für fast jeden Einkauf an. Die Rückerstattung erstreckt sich auf Videospiele, Softwareanwendungen, Ein-

⁸²⁹ Im Ergebnis ebenso Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 564.

⁸³⁰ So aber insbesondere Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 155.

⁸³¹ Im Internet: <http://store.steampowered.com/?l=german> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

käufe in Videospielen und virtuelle Währungen, sofern die jeweilige Anwendung nicht länger als zwei Stunden verwendet wurde bzw. die Inhalte nicht „konsumiert, modifiziert oder transferiert“ wurden.⁸³² Die Rückerstattungen wurden von dem Betreiber nach eigener Aussage „eingeführt, um das Risiko beim Kauf von Titel auf *Steam* zu beseitigen“.⁸³³ Die Beantragung der Rückerstattung von gezahlten Geldern erfolgt einfach und unkompliziert über eine durch den Betreiber eingerichtete Internetseite.

Dem gegenüber existieren für *World of Warcraft* und andere virtuelle Welten keine vergleichbaren Angebote seitens der Betreiber. Hat der Nutzer ein virtuelles Gut erstmals gegen ein Entgelt erworben, hat er keine Möglichkeit, seine Gegenleistung zurückzubekommen. Er ist der Kulanz der Betreiber schutzlos ausgeliefert. Dass die Betreiber ihre eigenen wirtschaftlichen Belange jedoch regelmäßig stärker gewichten werden als die Interessen der Verbraucher, ist eine Tatsache, die sich nicht nur für virtuelle Welten bewahrheitet. Zwar weisen zugegebenermaßen nicht alle virtuellen Güter einen hohen wirtschaftlichen Wert auf, allerdings steht dieser Umstand der Befürwortung eines uneingeschränkten Widerrufsrechts für virtuelle Güter nicht entgegen.

Verbraucherrechte sollten stets unabhängig von den finanziellen Verhältnissen der Verbraucher gelten. Die Einordnung von Bagatellbeträgen ist im Übrigen ohnehin eine bloße Ansichtssache und darf nicht dazu führen, dass finanziell schwächer gestellte Verbraucher benachteiligt werden. Auch in der realen Welt sind es zudem oftmals niedrigpreisige Waren, die in der Verwendung Probleme bereiten können oder aber den Vorstellungen der Verbraucher nicht genügen. Hier wird der Gang zu einer Verbraucherzentrale oder zu einem Anwalt meist nur aus Kostengründen gescheut. Durch den Ausschluss eines gleichwertigen Widerrufsrechtes wird somit in letzter Konsequenz nur der Verbraucher benachteiligt, während die Anbieter den Markt im schlimmsten Fall auch mit „digitalem Schrott“ überfluten könnten. Die derzeitigen gesetzlichen Regelungen fördern somit mittelbar die Verbreitung von virtuellen Ausschusswaren, was auch aus volkswirtschaftlicher Sicht nicht wünschenswert sein kann.

Aus den oben genannten Gründen ist die Neufassung des Widerrufsrechts im Hinblick auf den Handel mit virtuellen Gütern als misslungen anzusehen. Die Un-

⁸³² Im Internet: http://store.steampowered.com/steam_refunds/?l=german (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁸³³ Vgl. dazu den Unterpunkt „Missbrauch“ auf der offiziellen Internetseite: http://store.steampowered.com/steam_refunds/?l=german (zuletzt besucht am 01.09.2016).

gleichbehandlung von realen und virtuellen Gütern stellt eine einseitige Benachteiligung der Verbraucher dar, ohne dass hierfür ein gewichtiger Grund bzw. eine technische Notwendigkeit ersichtlich ist. Die Differenzierung zwischen realen und virtuellen Waren im Fernabsatzrecht ist daher weder zeitgemäß noch nachvollziehbar. Aus diesem Grund ist auch für virtuelle Güter ein vollwertiges Widerrufsrecht zu fordern. Ein solches Widerrufsrecht könnte sich ohne Weiteres an den bereits vorhandenen Regelungen orientieren und wäre auch technisch unproblematisch umzusetzen. Zwar würde hierdurch ein Mehraufwand für die Entwickler entstehen, da die meisten auf dem Markt befindlichen virtuellen Güter überarbeitet werden müssten. Dies stellt jedoch im Sinne eines effektiven Verbraucherschutzes keine unzumutbare Beeinträchtigung der Interessen der Betreiber dar.

Der europäische Gesetzgeber hat mit der Neufassung der Verbraucherrechterichtlinie 2011/83/EU zunächst seine Chance vertan, vorausschauende und effektive Verbraucherregelungen für einen globalen Markt zu schaffen, der wohl auch in Zukunft weiter an Bedeutung gewinnen wird. Fraglich ist, ob der jüngste Richtlinienentwurf zur Bereitstellung digitaler Inhalte hieran voraussichtlich etwas zu ändern vermag.

IV. Richtlinienentwurf zur Bereitstellung digitaler Inhalte

Am 09.12.2015 hat die Europäische Kommission ihren Vorschlag für eine Richtlinie des Europäischen Parlaments und des Rates über bestimmte vertragsrechtliche Aspekte der Bereitstellung digitaler Inhalte veröffentlicht.⁸³⁴

Gemäß Art. 1 Entwurf Digitale-Inhalte-RL regelt der Vorschlag die Vertragsgemäßheit, das Gewährleistungsrecht und die Voraussetzungen für die Änderung oder Beendigung von Verträgen über digitale Inhalte.⁸³⁵

Das Ziel des Richtlinienentwurfs ist gem. Art. 4 Entwurf Digitale-Inhalte-RL die Vollharmonisierung des grenzüberschreitenden Handels mit digitalen Inhalten.⁸³⁶

Zugleich soll der zunehmenden Fragmentierung der nationalen Verbrauchervertragsvorschriften Einhalt geboten und der Online-Vertrieb von digitalen Inhalten zum Nutzen der Verbraucher und Unternehmer erleichtert und gefördert werden.⁸³⁷

Der Richtlinienentwurf erstreckt sich gem. Art. 3 Entwurf Digitale-Inhalte-RL auf

⁸³⁴ Vorschlag für eine Richtlinie des Europäischen Parlaments und des Rates über bestimmte vertragsrechtliche Aspekte der Bereitstellung digitaler Inhalte vom 09.12.2015 Kom (2015) 634 endg.

⁸³⁵ Schmidt-Kessel et al., GPR 2016, 8.

⁸³⁶ Erwägungsgrund 6 Entwurf Digitale-Inhalte-RL; Schmidt-Kessel et al., GPR 2016, 3.

⁸³⁷ Erwägungsgrund 6 Entwurf Digitale-Inhalte-RL.

alle entgeltlichen Verträge über die Bereitstellung digitaler Inhalte, die zwischen einem Unternehmer und einem Verbraucher geschlossen werden.⁸³⁸ Zudem sollen gemäß Art. 3 I Entwurf Digitale-Inhalte-RL auch solche Verträge geregelt werden, bei denen die Gegenleistung des Verbrauchers nicht in einem Entgelt, sondern in „Form personenbezogener oder anderer Daten“ erbracht wird.⁸³⁹

Damit die angestrebte Vollharmonisierung gelingen kann, wird das Begriffsverständnis der „digitalen Inhalte“ gegenüber der Verbraucherrechterichtlinie erweitert, „um den rasanten technologischen Entwicklungen Rechnung zu tragen und sicherzustellen, dass dieser Begriff nicht schon bald überholt ist“.⁸⁴⁰ Nach Art. 2 I Entwurf Digitale-Inhalte-RL sind zu den digitalen Inhalten demnach alle Daten zu zählen, die digital hergestellt oder dem Verbraucher in digitaler Form bereitgestellt werden, ohne dass eine Unterscheidung zwischen heruntergeladenen oder per Datenträger weitergegebenen Inhalten stattfindet.⁸⁴¹ Ferner werden gem. Art. 2 I Nr. 1 Entwurf Digitale-Inhalte-RL auch Dienstleistungen erfasst, die in einem Zusammenhang mit der Erstellung, Verarbeitung, Speicherung oder Nutzung von Daten einhergehen.⁸⁴²

Demgegenüber ähneln die gewährleistungsrechtlichen Vorschriften des Entwurfs den bereits aus dem Kauf- und Werkrecht bekannten Regelungen. Gemäß der Art. 12 und 13 Entwurf Digitale-Inhalte-RL kann der Verbraucher bei Vertragswidrigkeit der digitalen Inhalte vorrangig Nacherfüllung verlangen bzw. – sofern die Nacherfüllung scheitert oder gem. Art. 12 I Entwurf Digitale-Inhalte-RL unmöglich, unverhältnismäßig oder rechtswidrig ist – den Preis mindern oder den Vertrag nach Art. 13 Entwurf Digitale-Inhalte-RL beenden. Die Haftung des Unternehmers für mangelhafte digitaler Inhalte ist dem Vorschlag nach nicht befristet, kann jedoch durch nationale Fristenregelungen eingeschränkt werden.⁸⁴³ Neu ist dagegen die Regelung in Art. 9 Entwurf Digitale-Inhalte-RL, wonach der Unternehmer unbefristet den vertragsgemäßen Zustand bei Gefahrenübergang beweisen muss. Dies wird damit begründet, dass digitale Inhalte keinem Verschleiß und keiner Abnutzung unterliegen.⁸⁴⁴ Ebenfalls neu ist das Recht aus Art. 16 Entwurf Digitale-Inhalte-RL, wonach der Verbraucher langfristige Verträge nach 12 Monaten beenden kann.

⁸³⁸ Faust, Digitale Wirtschaft, S. 4.

⁸³⁹ Vgl. dazu auch den Erwägungsgrund 14 Entwurf Digitale-Inhalte-RL.

⁸⁴⁰ Erwägungsgrund 11 Entwurf Digitale-Inhalte-RL; Graf von Westphalen, BB 2016, 1411.

⁸⁴¹ Kom. (2015) 634 endg., S. 13; Hoffmann/Van Roosebeke, cepAnalyse Nr. 22/2006, S. 4; Faust, Digitale Wirtschaft, S. 4.

⁸⁴² Faust, Digitale Wirtschaft, S. 4.

⁸⁴³ Erwägungsgrund 43 Entwurf Digitale-Inhalte-RL.

⁸⁴⁴ Kom. (2015) 634 endg., S. 14.

Problematisch erscheint dabei, dass der Richtlinienvorschlag erkennbar darauf abzielt, eine Vielzahl unterschiedlicher Leistungspflichten einem einheitlichen Regelungsregime zu unterwerfen. Zwar soll den Mitgliedsstaaten bei der „Wahl des Instruments“ ein gewisser Spielraum verbleiben, jedoch stellt der Richtlinienvorschlag für Verträge über digitale Inhalte auf einen ganzheitlichen Regelungsansatz ab. Danach sollen digitale Inhalte durch einen speziell für digitale Inhalte geschaffenen Vertragstyp (Kauf-, Dienst-, oder Mietvertrag, bzw. einen Vertrag sui generis) geregelt werden.⁸⁴⁵ Ein derartiges System ist dem deutschen Recht fremd. Das einschlägige Vertragsrecht ergibt sich nach der Konzeption des BGB aus den jeweils vereinbarten Leistungspflichten und nicht aus der Beschaffenheit oder der Art einer bestimmten Ware oder Leistung.⁸⁴⁶ Der Richtlinienvorschlag knüpft dagegen an der Frage an, ob ein Vertrag über die Bereitstellung digitaler Inhalte vorliegt oder nicht, ohne eine sachgerechte Differenzierung im Einzelfall zu ermöglichen.⁸⁴⁷ Ob man hierdurch tatsächlich „die größten vertragsrechtlichen Hindernisse für den grenzüberschreitenden Handel“⁸⁴⁸ beseitigen kann, ist zweifelhaft, zumal sehr unterschiedliche digitale Inhalte ein und denselben Regeln unterworfen werden.⁸⁴⁹ Dies wird zu erheblichen Abgrenzungsproblemen führen, zumal die Richtlinie nach Erwägungsgrund 11 nicht für digitale Inhalte gelten soll, die „derart in einer Ware integriert sind, dass sie fester Bestandteil der Ware sind und ihre Funktionen den Hauptfunktionen der Ware untergeordnet sind.“ Unter welchen Voraussetzungen ein digitaler Inhalt zu einem fest integrierten Bestandteil einer Ware wird und wann eine Unterordnung in Bezug auf die Hauptfunktion der Ware anzunehmen ist, wird durch den Entwurf selbst nicht erläutert.

Somit lässt sich festhalten, dass bereits der Regelungsansatz des Richtlinienentwurfs nicht überzeugen kann. Da jedoch bisher noch nicht feststeht, ob, wann und mit welchem Inhalt der Entwurf tatsächlich umgesetzt wird, soll an dieser Stelle auf weitere Ausführungen verzichtet werden.

V. Ergebnis

Die Verbraucherrechterichtlinie 2011/83/EU sieht ein Widerrufsrecht für virtuelle Güter vor, das sich aus der Anwendung des § 312 g BGB in Verbindung mit § 312 f

⁸⁴⁵ Kom (2015) 634 endg., S. 7.

⁸⁴⁶ Schmidt-Kessel, K&R 2014, 475.

⁸⁴⁷ Faust, Digitale Wirtschaft, S. 5.

⁸⁴⁸ Kom (2015) 634 endg., S. 2.

⁸⁴⁹ Faust, Digitale Wirtschaft, S. 5 f.

III BGB ergibt. Das neue Widerrufsrecht kann jedoch – zumindest faktisch – durch den Unternehmer nach § 356 V BGB ausgeschlossen werden. Die Anforderungen hierfür sind zu gering, da der Gesetzgeber die Interessenlage der Verbraucher bei dem Erwerb virtueller Güter nicht angemessen berücksichtigt hat. Eine Ausschlussmöglichkeit des Widerrufsrechts ist bei der Veräußerung virtueller Güter zum Schutz des Unternehmers nicht erforderlich. Die gesetzliche Neufassung des Widerrufsrechts ist aufgrund dieser offensichtlichen Mängel nicht dazu geeignet, einen effektiven Verbraucherschutz bei Fernabsatzgeschäften zu gewährleisten. Aus diesem Grund ist ein vollwertiges Widerrufsrecht auch für virtuelle Güter zu fordern, welches sich ohne Weiteres an den für körperliche Gegenstände existierenden Regelungen orientieren könnte.

D. Veräußerungsverbote

Bevor dem Nutzer der Zugang in eine virtuelle Welt gewährt wird, hat er die Nutzungsvereinbarungen des Betreibers anzuerkennen. Das geschieht zumeist durch eine Lesebestätigung per Mausklick auf einer dafür eigens vorgesehenen Schaltfläche.⁸⁵⁰ Die genaue Bezeichnung derartiger Nutzungsvereinbarungen kann je nach Anbieter variieren. Häufig werden diese Regelungen als „*End-User-License-Agreement*“ (EULA), Endbenutzervereinbarungen, Nutzungsbedingungen oder schlicht als Verhaltenskodex bezeichnet.⁸⁵¹ Die Gemeinsamkeit dieser einseitig gestellten Vorgaben besteht darin, dass sie oftmals eine Vielzahl zusätzlicher Verhaltensvorschriften enthalten, die durch den Nutzer beachtet werden sollen. Ist der Nutzer mit dem Inhalt der Vereinbarung nicht einverstanden, bleibt ihm die Installation der Software und damit auch die Nutzung des Spielzuges verwehrt.⁸⁵²

I. Virtuelle Güter

Obwohl der Handel mit virtuellen Gütern in den vergangenen Jahren ein stetiges Wachstum erfahren hat, liegt die wirtschaftliche Nutzung durch die Nutzer nicht im

⁸⁵⁰ Rippert/Weimer, ZUM 2007, 275; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 257; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 73 ff.

⁸⁵¹ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 113; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 179 f.; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen, S. 151 f.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 85 f.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 257 f.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 204; Krasemann, MMR 2006, 352; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 275.

⁸⁵² Rippert/Weimer, ZUM 2007, 275; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 257; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 113 f.; Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 15.

Interesse der Betreiber.⁸⁵³ Viele Nutzungsvereinbarungen enthalten deswegen bestimmte Klauseln, die eine entgeltliche Veräußerung oder die zeitweise Überlassung virtueller Güter außerhalb des Spielgeschehens mit Sanktionen bedrohen.⁸⁵⁴ Derartige Vereinbarungen finden sich vornehmlich in den Geschäftsbestimmungen der Onlinerollenspiele,⁸⁵⁵ während der Handel mit virtuellen Gütern in nutzergenerierten Welten zumeist toleriert wird.⁸⁵⁶ Handelsverbote und Veräußerungsbeschränkungen führen regelmäßig zu Konflikten zwischen den Nutzern und den Betreibern.

Ein besonders populäres Beispiel für ein solches Verbot lässt sich den aktuellen Nutzungsbestimmungen von *World of Warcraft* entnehmen. Darin heißt es in Absatz VIII:

„Beachten Sie, dass sämtliche Inhalte, die in World of Warcraft enthalten sind, entweder Eigentum von Blizzard Entertainment sind oder von Blizzard Entertainment exklusiv lizenziert worden sind. Daher hat niemand außer Blizzard Entertainment selbst das Recht, Inhalte von Blizzard Entertainment zu „verkaufen“! Blizzard Entertainment erkennt daher keine Besitzansprüche an, die außerhalb von World of Warcraft gestellt werden oder den angeblichen Verkauf, Schenkung oder Handel einer Sache, die irgendetwas mit World of Warcraft zu tun hat, in der „realen Welt“ betreffen. Dementsprechend dürfen Sie keine virtuellen Gegenstände außerhalb von World of Warcraft gegen „tatsächliche“ Geldleistungen verkaufen oder kaufen oder gegen Gegenstände außerhalb von World of Warcraft eintauschen. Bitte beachten Sie, dass Blizzard befugt ist, solche illegalen Verkäufe zu unterbinden und dass Blizzard das auch tun wird.“⁸⁵⁷

In der Literatur wird bisher kaum bezweifelt, dass derartige Veräußerungsverbote in Onlinerollenspielen rechtmäßig vereinbart werden können, auch wenn die Betreiber damit den gesamten Zweitmarkt mit virtuellen Gütern einschränken und an sich

⁸⁵³ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 151; Rauda, Recht der Computerspiele, 269 ff.; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 412; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 115; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 85; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 255; Schneider, Virtuelle Werte, S. 204; Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 131.

⁸⁵⁴ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 412 ff.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 85; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen, S. 151 ff.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 255; Wemmer/ Bodensiek, K&R 2004, 433; Lober/Weber, MMR 2005, 659 ff.; Luzzi, NJW 2012, 2073; Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 18.

⁸⁵⁵ Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 413; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 255 f.

⁸⁵⁶ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 250; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 412.

⁸⁵⁷ Im Internet: http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/wow_tou.html (zuletzt besucht am 01.09.2016).

binden.⁸⁵⁸ Dies ist allerdings insofern problematisch, als dass – wie bereits an anderer Stelle dargestellt worden ist – auch den Nutzern durchaus eigene Rechte an virtuellen Gütern zukommen können⁸⁵⁹ und die Veräußerungsverbote den externen Handel zumeist pauschal ausschließen. Durch Veräußerungsverbote wird nicht nur in die Handlungsfreiheit der Nutzer eingegriffen, sondern auch die Ausübung von Herrschaftsmacht über virtuelle Güter bzw. den Avatar beschränkt. Zugleich erschaffen die Betreiber eine künstliche Monopolstellung, um sich selbst zu bereichern.

Vertikale Rechtsbeziehungen in virtuellen Welten werden regelmäßig durch eine, im Vergleich zu den Nutzern, sehr starke Position der Betreiber geprägt.⁸⁶⁰ In keinem anderen Zusammenhang wird das Über-/ Unterordnungsverhältnis zwischen den Betreibern und den Nutzern so sehr deutlich, wie bei dem einseitigen Diktat bestimmter Verhaltensvorschriften, zu denen auch Veräußerungsverbote gehören. Aus diesem Grund bietet es sich an, Veräußerungsverbote als exemplarische Beispiele für eine rechtlichen Kontrolle von Verhaltensvorschriften zu wählen und dabei zu hinterfragen, ob sich die Betreiber tatsächlich derart weitreichende Befugnisse einräumen lassen können.

Nutzungsbestimmungen und damit auch etwaige Veräußerungsverbote sind als Allgemeine Geschäftsbedingungen im Sinne der §§ 305 ff. BGB einzuordnen.⁸⁶¹ Es handelt sich um vorformulierte Vertragsbedingungen, die für eine Vielzahl von Verträgen verwendet werden und von den Betreibern gemäß § 305 I BGB bei Vertragsschluss gestellt werden.⁸⁶² Nach dem Grundsatz der Privatautonomie können die Vertragsparteien ihren Willen zwar grundsätzlich frei bilden und ihr Handeln entsprechend danach ausrichten,⁸⁶³ zum Schutz des Verbrauchers vor strukturellen Di-

⁸⁵⁸ Preuß, Rechtlich geschützte Interessen, S. 154; Krasemann, MMR 2006, 352; Psczolla, Online-spielrecht, S. 121; ähnlich auch Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 437; Koch, JurPC Web-Dok. 57/2006, Abs. 49; Klickermann, MMR 2007, 768 f.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 100; a. A. Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 404; Lober/Weber, MMR 2005, 659; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 563; wohl auch Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 418; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 270; a. A. Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 106.

⁸⁵⁹ Kapitel 4 C II 1 b.

⁸⁶⁰ Kapitel 5 B.

⁸⁶¹ Wandtke/Ohst/Kauert, Kap. 6 § 1 Rdn. 24.

⁸⁶² Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 86; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 258; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 181; Lober/Weber, MMR 2005, 659; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 275; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 114; Habel, MMR 2008, S. 75; Lutzi, NJW 2012, 2073; zum Begriff des Stellens von AGB Bartsch, NJW 1986, 28 ff.

⁸⁶³ Brox/Walker, BGB-AT, § 4, Rdn. 74 f.; Bitter/Röder, BGB-AT, § 2 Rdn. 16; Rodorff, Die Grenzbestimmung zwischen Kauf- und Werkvertrag, S. 125 ff.; Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 63.

vergehen⁸⁶⁴ sieht das Gesetz in den §§ 305 ff. BGB jedoch Einbeziehungs- und Inhaltskontrollen vor, an deren Maßstab sich allgemeine Geschäftsbedingungen zu orientieren haben. Fraglich ist nun, ob die genannten Veräußerungsverbote einer solchen Prüfung standhalten können.

1. Einbeziehung in das Vertragsverhältnis

Nach unstreitiger Auffassung stellen die Nutzungsvereinbarungen bzw. Vertragsbedingungen der Betreiber Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) dar.⁸⁶⁵ Damit AGB zu einem Vertragsbestandteil werden, müssen sie zunächst wirksam in das Vertragsverhältnis einbezogen werden.⁸⁶⁶

a) Voraussetzungen

Gemäß § 305 II Nr. 1 BGB hat der Verwender bei Vertragsschluss ausdrücklich auf die zur Verwendung bestimmten AGB hinweisen.⁸⁶⁷ Ein nachträglicher Hinweis reicht nicht aus.⁸⁶⁸ Zuvor getätigte Hinweise bei früheren Vertragsschlüssen erfüllen die Anforderungen nicht, es muss demnach stets erneut auf die AGB verwiesen werden.⁸⁶⁹ Dem Vertragspartner muss es nach dem Transparenzgebot⁸⁷⁰ möglich sein, sich auf zumutbare Art und Weise über den Inhalt der AGB Kenntnis zu verschaffen.⁸⁷¹ Er muss dem Inhalt der AGB zustimmen.⁸⁷²

⁸⁶⁴ MüKo/Basedow, Vor 305 BGB, Rdn. 4 f.; Erman/Roloff, Vor §§ 305-310 BGB, Rdn. 1 ff.; Wolf/Pfeiffer, Einleitung, Rdn. 4; Jauernig/Stadler, § 305 BGB, Rdn. 1; Pauly, M-Commerce und Verbraucherschutz, S. 129.

⁸⁶⁵ Statt vieler Schneider, Virtuelle Werte, S. 205; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 275; Lober/Weber, MMR 2005, 659; Duisberg/Picot/Oehler/von Ribbeck, S. 158; vgl. auch Palandt/Grüneberg, § 305 BGB, Rdn. 3 f.; MüKo/Basedow, § 305 BGB, Rdn. 10 f.

⁸⁶⁶ Ulmer/ders./Habersack, § 305 BGB, Rdn. 9; Erman/Roloff, § 305 BGB, Rdn. 25 f.; Jauernig/Stadler, § 305 BGB, Rdn. 12 ff.; Palandt/Grüneberg, § 305 BGB, Rdn. 23 ff.; MüKo/Basedow, § 305 BGB, Rdn. 49 f.; Pauly, M-Commerce und Verbraucherschutz, S. 129; Hirsch, BGB, S. 127 f.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 205; Duisberg/Picot/Oehler/von Ribbeck, S. 160.

⁸⁶⁷ Erman/Roloff, § 305 BGB, Rdn. 33; MüKo/Basedow, § 305 BGB, Rdn. 20 f.; Klewitz, Verbraucherschutz, S. 101 f.; Hirsch, BGB, S. 127; Pauly, M-Commerce und Verbraucherschutz, S. 132 f.; Brox/Walker, Schuldrecht, S. 43; Schmidt, NJW 2011, 1633 ff; Petersen, JURA 2010, 667 f.; Krasemann, MMR 2006, 352.

⁸⁶⁸ Wolf/Pfeiffer, § 305 BGB, Rdn. 34; Brox/Walker, Schuldrecht, S. 43; Schmidt, NJW 2011, 1638 f.; Krasemann, MMR 2006, 352.

⁸⁶⁹ Ulmer/ders./Habersack, § 305 BGB, Rdn. 127 ff.

⁸⁷⁰ Erman/Roloff, § 307 BGB, Rdn. 41; Schmidt, NJW 2011, 1634.

⁸⁷¹ Erman/Roloff, § 305 BGB, Rdn. 33 ff; Ulmer/ders./Habersack, § 305 BGB, Rdn. 145; Wolf/Pfeiffer, § 305 BGB, Rdn. 84; Petersen, JURA 2010, 668.

⁸⁷² Prütting/Berger, § 305 BGB, Rdn. 26; Jauernig/Stadler, § 305 BGB, Rdn. 12; Schmidt, NJW 2011, 1633 f.; Petersen, JURA 2010, 668.

Da bei der Installation der Software ausdrücklich auf die geltenden Bestimmungen hingewiesen werden und der Nutzer erst nach deren Bestätigung den Prozess weiter fortführen kann, liegen die Voraussetzungen des § 305 II BGB grundsätzlich vor.

b) Verstoß gegen § 305c I BGB

Fraglich ist, ob ein Weiterveräußerungsverbot eine überraschende Klausel im Sinne des § 305c I BGB darstellt.⁸⁷³ In diesem Fall wird eine in Allgemeinen Geschäftsbedingungen enthaltene Klausel entgegen § 305 II Nr. 1 BGB kein Vertragsbestandteil.⁸⁷⁴ Klauseln in Allgemeinen Geschäftsbedingungen sind dann als überraschend anzusehen, wenn ihnen ein gewisser Überraschungseffekt anhaftet und sich ihr Inhalt, vor allem im Hinblick auf die Umstände des jeweiligen Einzelfalles, als so ungewöhnlich präsentiert, dass ein durchschnittlicher Vertragspartner nicht mit ihr rechnen muss.⁸⁷⁵

Innerhalb der Literatur wird der überraschende Charakter von Veräußerungsverboten im Zusammenhang mit virtuellen Gütern überwiegend verneint, da die Betreiber schon immer versucht haben, den Handel mit „ihren“ virtuellen Gütern zu unterbinden.⁸⁷⁶ Diese Auffassung entspricht letztlich auch dem Verbraucherleitbild des BGH, wonach von einem durchschnittlich informierten, verständigen Verbraucher auszugehen ist, der auch aktuelle Werbeaussagen mit der gebotenen Aufmerksamkeit verfolgt.⁸⁷⁷

Auf der anderen Seite ist jedoch davon auszugehen, dass einem durchschnittlich informierten und verständigen Verbraucher bekannt ist, dass virtuelle Güter oftmals auch durch den Betreiber einer virtuellen Welt selbst veräußert werden.⁸⁷⁸ Daher

⁸⁷³ So auch Lober/Weber, MMR 2005, 659; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 261 ff.; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 183 ff.

⁸⁷⁴ MüKo/Basedow, § 305c BGB, Rdn. 1; Palandt/Grüneberg, § 305c BGB, Rdn. 2; Erman/Roloff, § 305c BGB, Rdn. 2.

⁸⁷⁵ BGH, NJW-RR 2004, 780 (781); Erman/Roloff, § 305c BGB, Rdn. 2 f.; Jauernig/Stadler, § 305c BGB, Rdn. 2 f.; Wolf/Lindacher/Hau, § 305c BGB, Rdn. 18; MüKo/Basedow, § 305c BGB, Rdn. 5 ff.; Palandt/Grüneberg, § 305c BGB, Rdn. 3 ff.

⁸⁷⁶ Rauda, Recht der Computerspiele, S. 270; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 183 ff.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 261 ff.; Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 402; Völmann-Stickelbrock, FS Eisenhardt, S. 344; Lober/Weber, MMR 2005, 659; Lutzi, NJW 2012, 2073 f.

⁸⁷⁷ BGH, GRUR 2012, 1053; BGH, GRUR 2000, 621; BGH, GRUR 2012, 184; dazu auch Boesche, Wettbewerbsrecht, S. 2 ff.; Schubert, Das Verbraucherleitbild, S. 9 f.

⁸⁷⁸ So finden sich etwa im sog. *Blizzard-Store* virtuelle Haustiere, die Spieler käuflich erwerben können, im Internet: <http://eu.blizzard.com/store/browse.xml?f=c:5#p1> (zuletzt besucht am 01.09.2016); daneben werden für das Sammelkartenspiel *World of Warcraft Beute-Karten* vermarktet, die einen verdeckten Code enthalten. Der Spieler kann den Code freimachen und dann im Spiel gegen virtuelle Güter einlösen. Dazu im Internet: <http://www.wowlootcards.com/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

stellt sich die Frage, ob einem Veräußerungsverbot, soweit es lediglich den Nutzer betreffen soll, nicht doch ein gewisser Überraschungseffekt anhaftet. Im Übrigen versprechen viele Betreiber dem Nutzer in ihrer Werbung nicht weniger als die Nachbildung einer realistischen Umgebung mit einem eigenständigen, funktionierenden und nahezu grenzenlosen Wirtschaftsraum.⁸⁷⁹

Dieser Umstand reicht für sich genommen jedoch nicht aus, um in einem Veräußerungsverbot eine überraschende Klausel im Sinne des § 305c I BGB zu bejahen, denn ließe man jede Divergenz zwischen der Erwartungshaltung des Verbrauchers und dem Inhalt der Allgemeinen Geschäftsbedingungen eines Unternehmers für die Annahme eines Überrumpelungseffektes ausreichen, würde man den Anwendungsbereich des § 305c I BGB zu weit fassen.⁸⁸⁰ Mit der Darstellung der Nutzungsbestimmungen wird ein verständiger Nutzer feststellen, dass die Nutzung des Spielzuges bestimmten Regelungen unterworfen wird. Meldet er sich zum ersten Mal bei seinem Spielzugang an, wird ihm zudem bewusst sein, dass er bezüglich der bisherigen Entwicklung der virtuellen Welt keinen Beitrag geleistet hat. Das fremde Immaterialgüterrechte nur mit der Erlaubnis des Inhabers wirtschaftlich verwertet werden dürfen, ist außerdem nicht ungewöhnlich. Ein Weiterveräußerungsverbot, das sich auf virtuelle Güter bezieht, stellt deswegen keine überraschende Klausel im Sinne des § 305c I BGB dar, so dass eine wirksame Einbeziehung nach § 305 II Nr. 1 BGB zu bejahen ist.⁸⁸¹

2. Inhaltskontrolle

In den Fällen, in denen Allgemeine Geschäftsbedingungen wirksam in einen Vertrag mit einbezogen werden, kann sich die Unwirksamkeit der Klauseln aus einer inhaltlichen Kontrolle derselben ergeben. Da die gesetzlichen Klauselverbote⁸⁸² der §§ 308, 309 BGB nicht einschlägig sind,⁸⁸³ verbleibt nur der Rückgriff auf die Generalklausel des § 307 BGB, wonach Bestimmungen in Allgemeinen Geschäftsbedingungen dann unwirksam sind, wenn sie den Vertragspartner des Verwenders unangemessen benachteiligen.

⁸⁷⁹ Siehe dazu nur in der offiziellen Spielbeschreibung von *World of Warcraft* den Unterpunkt „Inventar“, im Internet: <http://eu.battle.net/wow/de/game/guide/how-to-play> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁸⁸⁰ Zum Überrumpelungseffekt und der Erwartungshaltung des Kunden MüKo/Basedow, § 305c BGB, Rdn. 5.

⁸⁸¹ Lutzi, NJW 2012, 2073 f.

⁸⁸² Wolf/Dammann, Vor §§ 308, 309 BGB, Rdn. 1; zum Verhältnis von § 307 BGB zu §§ 308, 309 BGB Jauernig/Stadler, § 307 BGB, Rdn. 1.

⁸⁸³ Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 131; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 95.

a) Verletzung wesentlicher Rechte und Pflichten

Gem. § 307 II Nr. 2 BGB ist eine in Allgemeinen Geschäftsbedingungen enthaltene Bestimmung im Zweifel dann unwirksam, wenn sie die sich aus dem Vertrag ergebenden wesentlichen Rechte oder Pflichten derart einschränkt werden, dass die Erreichung des Vertragszwecks gefährdet wird. Gemeint ist hiermit insbesondere eine Verkürzung der vertragstypischen Leistungen.⁸⁸⁴

Das Vorliegen einer solchen Einschränkung lässt sich im Zusammenhang mit einem Veräußerungsverbot virtueller Güter jedoch nicht annehmen. Durch Weiterveräußerungsverbote werden zwar die Rechte der Nutzer eingeschränkt, der Vertragszweck wird jedoch nicht gefährdet.⁸⁸⁵ Es bleibt dem Nutzer weiterhin unbenommen, das Leistungsspektrum des Betreibers in Anspruch zu nehmen und seine virtuellen Güter im Rahmen der mietrechtlichen Vereinbarungen zu nutzen. Auch wird dem Nutzer der Handel und die Interaktion mit seinen virtuellen Gütern, zumindest innerhalb der virtuellen Welt nicht untersagt. Eine unangemessene Benachteiligung im Sinne des § 307 II Nr. 2 BGB ist demnach nicht anzunehmen.⁸⁸⁶

b) Unvereinbarkeit mit gesetzlichen Regelungen

Sollte das Veräußerungsverbot virtueller Güter mit dem Grundgedanken einer gesetzlichen Regelung unvereinbar sein, könnte eine unangemessene Benachteiligung des Verbrauchers nach § 307 II Nr. 1 BGB vorliegen. Voraussetzung hierfür ist aber zunächst, dass durch das Veräußerungsverbot überhaupt von einer gesetzlichen Bestimmung abgewichen wird.⁸⁸⁷ In Betracht kommt insbesondere eine Abweichung von dem urheberrechtlichen Erschöpfungsgrundsatz.⁸⁸⁸

Nach dem Inhalt des § 69c S. 1 Nr. 1 UrhG hat der Urheber eines Computerprogramms das ausschließliche Recht darauf, sein Werk zu vervielfältigen, anzubieten oder anderweitig in den Verkehr zu bringen.⁸⁸⁹ Eine Ausnahme von diesem Grund-

⁸⁸⁴ Erman/Roloff, § 307 BGB, Rdn. 31; Wolf/Pfeiffer, § 307 BGB, Rdn. 132 f.; MüKo/Wurmnest, § 307 BGB, Rdn. 74; Prütting/Berger, § 307 BGB, Rdn. 24.

⁸⁸⁵ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 263.

⁸⁸⁶ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 263.

⁸⁸⁷ Jauernig/Stadler, § 307 BGB, Rdn. 10; Erman/Roloff, § 307 BGB, Rdn. 24 f.; Wolf/Pfeiffer, § 307 BGB, Rdn. 104 ff.; Prütting/Berger, § 307 BGB, Rdn. 20; MüKo/Wurmnest, § 307 BGB, Rdn. 64 f.

⁸⁸⁸ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 115; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 262 f.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 95.

⁸⁸⁹ Lettl, Urheberrecht, S. 105; Wandtke/Bullinger/Heerma, § 15 UrhG, Rdn. 2; Möhring/Nicolini/Kroitzsch/Götting, § 15 UrhG, Rdn. 1 ff.; Schricker/v. Ungern-Sternberg, § 15 UrhG, Rdn. 1.

satz wird allerdings durch 69c Nr. 3 S. 2 UrhG aufgezeigt. Danach erschöpft sich das Verbreitungsrecht des Urhebers in den Fällen, in denen das Originalwerk oder eine Kopie des Werkes mit seiner Zustimmung im Gebiet der Europäischen Union oder eines anderen Vertragsstaates im Wege der Veräußerung in Verkehr gebracht wurde.⁸⁹⁰ Die Erschöpfung hat demnach zur Folge, dass die nach § 34 UrhG grundsätzlich erforderliche Zustimmung des Urhebers bei der Weiterveräußerung von Nutzungsrechten entbehrlich wird.⁸⁹¹ Das Verbreitungsrecht findet unmittelbar nur auf körperliche Gegenstände Anwendung.⁸⁹²

Durch die Erschöpfung der immaterialgüterrechtlichen Monopolstellung des Urhebers wird dem Umstand Rechnung getragen, dass ein Urheber dann nicht mehr uneingeschränkt schutzwürdig ist, wenn er das Werk mit seinem Wissen und Willen gegen Entgelt veräußert.⁸⁹³ Es erfolgt eine Stärkung des freien Warenverkehrs,⁸⁹⁴ da eine Weiterveräußerung des Werkes auch ohne die – in den meisten Fällen wohl ausbleibende – Zustimmung des Urhebers ermöglicht wird.⁸⁹⁵

Für die Nutzer einer virtuellen Welt ergeben sich daraus folgende Konsequenzen: Ein Veräußerungsverbot virtueller Güter verstößt dann im Sinne des § 307 II Nr.1 BGB gegen den Grundgedanken einer gesetzlichen Regelung, wenn der urheberrechtliche Erschöpfungsgrundsatz auf virtuelle Güter anwendbar ist und die Tatbestandsvoraussetzungen der Erschöpfung vorliegen.⁸⁹⁶

aa) Erschöpfungsgrundsatz

Nach einer überkommenen Auffassung ist der Erschöpfungsgrundsatz auf immaterielle Werkstücke nicht anwendbar.⁸⁹⁷ Veräußerungshandlungen im Sinne des § 17 II

⁸⁹⁰ BGH, GRUR 2005, 940 (942); Schack, Urheberrecht, S. 221 f.; Hoeren, GRUR 2010, 665 f.; Wandtke/Bullinger/Heerma, § 17 UrhG, Rdn. 23 ff.; vgl. auch Art 4 II der Richtlinie 2001/29/EG und Art. 9 II der Richtlinie 92/100/EWG, aus denen hervorgeht, dass § 17 II UrhG richtlinienkonform auszulegen ist.

⁸⁹¹ Wandtke/Bullinger/Heerma, § 17 UrhG, Rdn. 33 f.; Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 402; Lettl, Urheberrecht, S. 105; Schricker/Loewenheim, § 17 UrhG, Rdn. 4.

⁸⁹² Möhring/Nicolini/Götting, § 17 UrhG, Rdn. 37 f.; Schricker/Loewenheim, § 17 UrhG, Rdn. 5; Berger, GRUR 2002, 199; Knies, GRUR 2002, 315; Schack, Urheberrecht, S. 222.

⁸⁹³ BGH, GRUR, 1986, 736 (737); Wandtke/Bullinger, § 17 UrhG, Rdn. 23 f.; Koehler, Erschöpfungsgrundsatz, S. 51 f.; Hoeren, GRUR 2010, 665.

⁸⁹⁴ Lettl, Urheberrecht, S. 105; Schack, Urheberrecht, S. 222.

⁸⁹⁵ BGH, GRUR 2010, 822; Wandtke/Bullinger, § 17 UrhG, Rdn. 23 f.; Schack, Urheberrecht, S. 222.

⁸⁹⁶ So auch Psczolla, Onlinespielrecht, S. 115; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 262 f.

⁸⁹⁷ OLG München, MMR 2008, 601; LG München, MMR 2007, 328; LG München, MMR 2006, 175; OLG Düsseldorf, MMR 2009, 630; OLG Frankfurt, MMR 2010, 621; Schuppert/Greissinger, CR 2005, 82; Bräutigam, CR 2008, 551; Schack, Urheberrecht, S. 222; Moritz, MMR 2008, 601; Jani, K&R 2012, 297; Spindler, CR 2008, 70; Lehmann, CR 2006, 656.

UrhG können sich danach nur auf verkörperte Werkstücke beziehen.⁸⁹⁸ Eine analoge Anwendung auf unkörperliche Werke scheidet aus, da sich andernfalls ein für den Unternehmer nicht kontrollierbares Missbrauchspotential offenbaren würde.⁸⁹⁹ Darüber hinaus sei bereits zweifelhaft, ob Online-Übertragungen überhaupt als Veräußerungshandlungen im Sinne der §§ 17 II, 69c Nr. 3 S. 2 UrhG angesehen werden können, da kein körperlicher Gegenstand in Form eines Datenträgers veräußert werde.⁹⁰⁰ Anwendbar sei dagegen § 19a UrhG, der das Recht der öffentlichen Zugänglichmachung eines Werkstückes regelt.⁹⁰¹ Der europäische Gesetzgeber habe sich zudem in dem Erwägungsgrund 29 der Richtlinie 2001/29/EG ausdrücklich gegen die Berücksichtigung unkörperlicher Werke ausgesprochen, weswegen zudem eine restriktive Auslegung des Erschöpfungsgrundsatzes angebracht sei.⁹⁰²

Anders entschied der Europäische Gerichtshof in seinem Urteil vom 03.07.2012. Danach sei der urheberrechtliche Erschöpfungsgrundsatz auch auf virtuelle Werke anwendbar.⁹⁰³ Der EuGH verwies dabei auf den Erwägungsgrund Nr. 7 der Richtlinie 2009/24/EG, in der das Computerprogramm nun ausdrücklich genannt wird, ohne dass hierbei eine Differenzierung zwischen verkörperten und körperlosen Programmen stattfindet.⁹⁰⁴ Eine unangemessene Benachteiligung der Urheberrechtshaber sei ausgeschlossen, wenn der Erwerber seine Kopie nach Veräußerung vernichten würde.⁹⁰⁵ Der EuGH geht somit davon aus, dass es letztlich keinen Unterschied macht, ob das urheberrechtlich geschützte Werk per Download oder durch die Übertragung einer verkörperten Kopie überlassen wird.⁹⁰⁶ In dem Urteil des EuGH kann man durchaus einen ersten Schritt in Richtung einer Gleichbehandlung von digitalisierten und körperlichen Produkten sehen. Im Hinblick auf die inflationäre Verbreitung digitaler Medien erscheint das Ergebnis zudem als wegweisend. Die Gegenansicht bevorzugt einseitig den Urheber, der durch die Wahl der Vertriebsart entscheiden kann, ob die Erschöpfungswirkung eintritt oder nicht.⁹⁰⁷ Der Urheber ist nach der entgeltlichen Veräußerung seiner Software aber nicht mehr

⁸⁹⁸ LG München, MMR 2007, 328; Sosnitza, K&R 2006, 207; Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 402; Dreier/Schulze/Schulze, § 17 UrhG, Rdn. 5.

⁸⁹⁹ Schack, GRUR 2007, 644; Schuppert/Greissing, CR 2005, 82; LG München, MMR 2007, 330; dazu auch Schneider, Virtuelle Werte, S. 200.

⁹⁰⁰ Hoeren, GRUR 2010, 666.

⁹⁰¹ Dreier/Schulze/Dreier, § 69 c UrhG, Rdn. 24; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 424.

⁹⁰² LG München, MMR 2007, 328 (330); Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 75 f.; Heydn/Schmiedl, K&R 2006, 77; Bräutigam, CR 2008, 551 f.

⁹⁰³ EuGH, NJW 2012, 2565.

⁹⁰⁴ EuGH, NJW 2012, 2565; ebenso OLG Frankfurt, GRUR 2013, 279.

⁹⁰⁵ EuGH, NJW 2012, 2565 (2569).

⁹⁰⁶ Wandtke/Ohst/Jani, Kap. 1 § 13 Rdn. 123.

⁹⁰⁷ Berger, GRUR 2002, 200; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 248; Wandtke/Bullinger/Heerma, § 17 UrhG, Rdn. 29.

schutzwürdig. Die Würdigung seiner geistigen, zeitlichen und finanziellen Investitionen hat bereits stattgefunden.⁹⁰⁸ Zudem macht auch im Ergebnis keinen Unterschied, ob ein immaterielles Werkstück durch einen verkörperten Gegenstand oder durch eine Online-Übertragung auf den Computer des Erwerbers gelangt. Deswegen erscheint es nicht angemessen, die Erschöpfung bei Online-Übertragungen anders zu beurteilen als die Erschöpfung von verkörperten Werkstücken.⁹⁰⁹

bb) Voraussetzungen der Erschöpfung

Sofern man die entsprechende Anwendung des Erschöpfungsgrundsatzes auf virtuelle Güter bejaht, ist nun fraglich, ob eine Erschöpfung auch in den Fällen zu bejahen ist, in denen ein Nutzer ein virtuelles Gut vom Betreiber erwirbt. Eine Erschöpfung tritt ein, wenn das Werk „im Wege der Veräußerung in Verkehr gebracht worden“ ist.⁹¹⁰ Ein derartiges Inverkehrbringen liegt aber nur dann vor, wenn das Werkstück aus der rein internen Betriebssphäre der Öffentlichkeit zugeführt wird.⁹¹¹ Eine betriebsinterne Verteilung des Werkstücks reicht nicht aus. Der Urheber darf keine Möglichkeit mehr haben, über das virtuelle Gut zu verfügen.⁹¹² Zudem muss berücksichtigt werden, in welcher Form das Werk erstmals in den Verkehr gebracht worden ist. So hat das LG Berlin entschieden, dass durch die isolierte Veräußerung von Produktschlüssen das Verbreitungsrecht des Urhebers verletzt wird, wenn der Produktschlüssel ursprünglich nur in Kombination mit einem physischen Datenträger veräußert wurde.⁹¹³

Virtuelle Güter werden auch nach ihrer Veräußerung auf den Serveranlagen der Betreiber abgespeichert. Der Nutzer kann zwar auf die für ihn angelegten Datenbanken zugreifen, virtuelle Güter nutzen und Herrschaftsmacht ausüben, hierdurch verlässt das virtuelle Gut aber nicht vollständig die Betriebssphäre des Betreibers. Die für die Darstellung des virtuellen Gutes notwendigen Dateinformationen verblei-

⁹⁰⁸ EuGH, NJW 2012, 2565.

⁹⁰⁹ Im Ergebnis ebenso: Psczolla, Onlinespielrecht, S. 41; Lober/Weber; MMR 2005, 658; Schneider, Virtuelle Werte, S. 202; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 79; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 248; Hoeren, MMR 2010, 4478; a. A. Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 424; Wandtke/Ohst/Jani, Kap. 1 § 13 Rdn. 123.

⁹¹⁰ Loewenheim/ders.; § 20, Rdn. 35; Wandtke/Bullinger/Heerma, § 17 UrhG, Rdn. 24; Schack, Urheberrecht, S. 221 f.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 79; Striezel, Onlinespielrecht, S. 248; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 41; Schneider, Virtuelle Werte, S. 202.

⁹¹¹ BGH, GRUR 1985, 129 (130); Hoeren, GRUR 2010, 665; Schack, Urheberrecht, S. 221 f.

⁹¹² BGH, GRUR 2004, 421 (424); vgl. Wandtke/Bullinger/Heerma, § 17 UrhG, Rdn. 24; Ahlberg/Götting/Kroitzsch/Götting, § 17 UrhG, Rdn. 42.

⁹¹³ LG Berlin, MMR 2014, 838.

ben letztlich auf den Serveranlagen.⁹¹⁴ Trotz der vertraglich vereinbarten Nutzungsmöglichkeit des Spielers, kann auch der Betreiber, unabhängig davon, ob er es denn darf oder nicht, auf das virtuelle Gut zugreifen.⁹¹⁵ In solch einer Konstellation wird man nicht davon ausgehen können, dass ein Werk im Wege der Veräußerung in den Verkehr gebracht worden ist.⁹¹⁶ Die Tatbestandsvoraussetzungen der urheberrechtlichen Erschöpfung liegen somit bereits nicht vor.

c) Unangemessene Benachteiligung der Nutzer

Im Rahmen der Inhaltskontrolle von Veräußerungsverboten verbleibt nun der Rückgriff auf die Generalklausel des § 307 I BGB.⁹¹⁷ Danach ist eine Allgemeine Geschäftsbedingung dann unwirksam, wenn sie ihrem Inhalt nach und unter Berücksichtigung von Treu und Glauben sowie den beiderseitigen Interessen der Parteien, eine einseitige und unangemessene Bevorzugung der Interessen des Verwenders vorsieht und hierfür keine sachliche Rechtfertigung gegeben ist.⁹¹⁸ Als Grundlage der Untersuchung dient eine umfassende Abwägung der beiderseitigen Interessen auf der Grundlage der vertraglichen Vereinbarung.⁹¹⁹

aa) Interessenkonflikte

Den Nutzern virtueller Welten geht es in erster Linie darum, den Avatar und die erworbenen virtuellen Güter innerhalb der durch den Betreiber bereitgestellten virtuellen Umgebung nutzen zu können.⁹²⁰ Hiervon erfasst ist auch der Wunsch, mit den virtuellen Gütern nach Belieben zu wirtschaften und zu handeln.⁹²¹ Dieses Interesse

⁹¹⁴ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 80; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 249.

⁹¹⁵ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 248; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 80.

⁹¹⁶ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 80; a. A. Schneider, Virtuelle Werte, S. 203.

⁹¹⁷ Dazu auch Klickermann, MMR 2007, 768; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 95 ff.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 116 ff.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 262 ff.; Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 402; Klickermann, MMR 2007, 768; Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 417 f.; Lutz, NJW 2012, 2073; Koch, JurPC Web-Dok. 57/2006, Rdn. 14 ff.; Creutz, Regeln virtueller Welten, S. 131 ff.

⁹¹⁸ BGH, NJW 2000, 1110 (1112); Palandt/Grüneberg, § 307 BGB, Rdn. 10 ff.; Erman/Roloff, § 307 BGB, Rdn. 8 f.; Prütting/Berger, § 307 BGB, Rdn. 7 f.; MüKo/Wurmnest, § 307 BGB, Rdn. 31.

⁹¹⁹ Jauernig/Stadler, § 307 BGB, Rdn. 4 f.; MüKo/Wurmnest, § 307 BGB, Rdn. 33; Palandt/Grüneberg, § 307 BGB, Rdn. 12 f.; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 563.

⁹²⁰ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 116; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 267; vgl. dazu auch Kapitel 2.

⁹²¹ Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 564; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 267.

der Nutzer wird auch durch die Spielmechanik gefördert, denn spielerisch und damit oft auch wirtschaftlich wertvolle Gegenstände können erst durch einen gewissen zeitlichen Aufwand erworben werden.⁹²² Einem Gelegenheitsspieler bleibt deswegen der Zugriff auf bestimmte virtuelle Güter oftmals verwehrt, woraus ihm neben spielerischen Nachteilen auch soziale Nachteile⁹²³ erwachsen können. Erst durch den Kauf virtueller Güter kann ein Nutzer somit unter bestimmten Umständen überhaupt in der Lage sein, die Leistung des Betreibers vollumfänglich in Anspruch zu nehmen.⁹²⁴ Deswegen stellt es für ihn ein Vorteil dar, wenn er virtuelle Güter von Dauernutzern erwerben kann.⁹²⁵ Demgegenüber können Nutzer, die mehr Zeit in einer virtuellen Welt verbringen, ihre Investition von Zeit, Geld und Geschick in einen geldwerten Vorteil umwandeln.⁹²⁶ Hierdurch kann der weitere Aufenthalt in der virtuellen Umgebung finanziert werden.

Für die meisten Nutzer virtueller Welten ist es schlichtweg unverständlich, warum sie mit ihren virtuellen Gütern nicht genauso umgehen dürfen wie mit ihren „realen“ Dingen auch. Da die Betreiber virtueller Welten den Nutzern letztlich nicht weniger versprechen als eine lebendige und an der realen Welt orientierten Umgebung, ist zudem von einem auf Selbstbestimmung bedachtes Interesse der Nutzer auszugehen, das durch etwaige Veräußerungsverbote eingeschränkt wird.

Demgegenüber treten die Betreiber virtueller Welten nach außen hin kundennah auf und suggerieren, dass die Etablierung und Aufrechterhaltung eines positiven Spielerlebnisses im Dienste der Spieler für sie an erster Stelle steht. Dies ist aber letztlich nur ein Mittel zum Zweck, da immer eigene finanzielle Interessen vertreten werden.⁹²⁷ Die Betreiber möchten die Nutzer über einen möglichst langen Zeitraum an das Spiel binden, um dadurch den eigenen Gewinn zu maximieren.⁹²⁸ Die wirtschaftliche Verwertung der angebotenen Inhalte durch die Betreiber setzt jedoch eine funktionierende Spielumgebung voraus,⁹²⁹ in der ein gewisses spielerisches⁹³⁰,

⁹²² Psczolla, Onlinespielrecht, S. 117; dazu auch Kapitel 2.

⁹²³ Schneider, Virtuelle Werte, S. 47; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 268.

⁹²⁴ Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 403; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 117.

⁹²⁵ Lutzi, NJW 2012, 2073; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 563; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 99.

⁹²⁶ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 268; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 116 f.; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 99; Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 192; Lutzi, NJW 2012, 2073.

⁹²⁷ Rauda, Recht der Computerspiele, S. 271 f.; ähnlich Lober/Weber, MMR 2005, 654.

⁹²⁸ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 97 ff.; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 118 f; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 265; Lober/Weber, MMR 2005, 654.

⁹²⁹ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 665; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 563.

⁹³⁰ Rauda, Recht der Computerspiele, S. 272 f.; Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 563.

soziales und wirtschaftliches Gleichgewicht zwischen den Nutzern herrscht.⁹³¹ Die Betreiber bemühen sich unter anderem deswegen, durch die Eingliederung neuer Spielinhalte den Entwicklungsprozess des Avatars hinauszuzögern. Dadurch bleibt das Geschehen auch für neue Kunden und Wiedereinsteiger attraktiv. Da der externe Handel von virtuellen Gütern nach der Auffassung der Betreiber dazu geeignet sei, den Entwicklungsprozess abzukürzen und zu einer Verschiebung des internen Wirtschaftssystems führe,⁹³² sind die Betreiber darauf bedacht, das Monopol auf virtuelle Güter nicht aus der Hand zu geben.⁹³³ Das Veräußerungsverbot virtueller Güter lässt sich auch mit dem Interesse der Betreiber an der alleinigen Verwertung virtueller Güter begründen.⁹³⁴

bb) Abwägung der beiderseitigen Interessen

Betrachtet man die gegenseitigen Interessen der Parteien, spricht zunächst einiges dafür, den wirtschaftlichen Interessen der Betreiber den Vorzug zu geben,⁹³⁵ da auf ihren Schultern letztlich auch das finanzielle Risiko ihres Geschäftsmodells lastet. Erst durch ihren Einsatz von Zeit, Geld und Arbeitskraft wird es der Masse an Spielern ermöglicht, die jeweilige virtuelle Welt zu besuchen und deren Inhalte zu nutzen.⁹³⁶ Der Betreiber trägt zudem die gesamte strukturelle und logistische Verantwortung des spielinternen Geschehens und muss die Inhalte gemäß dem Verhalten der Spieler koordinieren. Zugleich hat er dafür Sorge zu tragen, dass das positive Spielerlebnis für jede Nutzerschicht erhalten bleibt.⁹³⁷ Durch die entgeltliche Veräußerung virtueller Güter bietet sich den Nutzern indirekt die Möglichkeit, Einfluss auf das Spielgeschehen zu nehmen, wodurch auch die wirtschaftliche Kalkulation des Betreibers negativ beeinträchtigt werden kann.

⁹³¹ Rauda, *Recht der Computerspiele*, S. 272; Striezel, *Der Handel mit virtuellen Gegenständen*, S. 265; Gräber, *Rechte an Accounts und virtuellen Gütern*, S. 191 ff.; Lutzi, *NJW* 2012, 2073; Diegmann/Kuntz, *NJW* 2010, 563.

⁹³² Wemmer/Bodensiek, *K&R* 2004, 436 f.; Vetter, *Rechtsfragen in virtuellen Welten*, S. 98. Striezel, *Der Handel mit virtuellen Gegenständen*, S. 265 f.

⁹³³ Vetter, *Rechtsfragen in virtuellen Welten*, S. 97.

⁹³⁴ Psczolla, *Onlinespielrecht*, S. 117; Vetter, *Rechtsfragen in virtuellen Welten*, S. 97; Striezel, *Der Handel mit virtuellen Gegenständen*, S. 264.

⁹³⁵ So im Ergebnis Vetter, *Rechtsfragen in virtuellen Welten*, S. 100; Psczolla, *Onlinespielrecht*, S. 120 f.; Koch, *JurPC Web-Dok.* 57/2006, Abs. 49; Lutzi, *NJW* 2006, 2073 f.; Schneider, *Virtuelle Werte*, S. 211 ff.; Völmann-Stickelbrock, *FS Eisenhardt*, S. 344 f.; Lober/Weber, *MMR* 2005, 659; Wemmer/Bodensiek, *K&R* 2004, 437; a. A. Trump/Wedemeyer, *K&R* 2006, 403 f.

⁹³⁶ Hübner, *Rechtliche Regeln in Onlinespielen*, S. 54; Schneider, *Virtuelle Werte*, S. 212; Psczolla, *Onlinespielrecht*, S. 120.

⁹³⁷ Preuß, *Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern*, S. 153; Psczolla, *Onlinespielrecht*, S. 120; Völmann-Stickelbrock, *FS Eisenhardt*, S. 344.

Dem gegenüber gilt es jedoch auch zu berücksichtigen, dass die Nutzer durch den Verkauf virtueller Güter letzten Endes nicht mehr in Anspruch nehmen, als der Betreiber nach außen hin sowieso zu geben bereit ist. Die Veräußerung virtueller Güter setzt zunächst den spielerischen und damit einen durch den Betreiber genehmigten Erwerb voraus.⁹³⁸ Es überzeugt nicht, dass das spielerische Gleichgewicht einer virtuellen Welt nachteilig beeinträchtigt wird, wenn ein virtuelles Gut, das sich ohnehin bereits im Umlauf befindet, verwendet wird. Würde ein virtuelles Gut eine ernsthafte Gefahr für das Spielerlebnis der anderen Nutzer, die strukturelle Integrität des Spielgeschehens oder die wirtschaftliche Leistungsfähigkeit des Betreibers darstellen,⁹³⁹ würde es sicherlich nicht durch den Betreiber in das Spielgeschehen integriert werden. Zudem kann der Betreiber vorsorgen, indem er bestimmte virtuelle Güter so programmiert, dass sie nicht gehandelt werden können.⁹⁴⁰ Die Argumentation bezüglich der negativen Beeinträchtigung der Spielumgebung durch die Veräußerung virtueller Güter ist deswegen wenig überzeugend.

Dies gilt gleichermaßen für die vermeintlich negativen Auswirkungen auf den Wirtschaftskreislauf der Spiele. Einige Betreiber virtueller Welten, unter anderem auch *Activision-Blizzard*, haben unlängst damit begonnen, virtuelle Güter auf externen Seiten zu vermarkten.⁹⁴¹ So finden sich im *Blizzard-Shop* derzeit 15 virtuelle Haustiere und weitere Ausrüstungsgegenstände, die durch die Nutzer gekauft und in *World of Warcraft* genutzt werden können.⁹⁴² Das Angebot derartiger Zusatzleistungen gegen reale Währungen lässt darauf schließen, dass die Betreiber nur dann wirklich etwas gegen *Real-Money-Trading* haben, wenn sie nicht selbst an den Umsätzen beteiligt werden.⁹⁴³

Eine Schädigung des internen Wirtschaftssystems durch die Veräußerung virtueller Güter ist zudem sehr unwahrscheinlich.⁹⁴⁴ Auch in virtuellen Welten gilt das Prinzip von Angebot und Nachfrage.⁹⁴⁵ Nur in den wenigsten Fällen entscheidet reines Ta-

⁹³⁸ Ähnlich Lober/Weber, MMR 2005, 659.

⁹³⁹ Vgl. dazu Psczolla, Onlinespielrecht, S. 118 f.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 268.

⁹⁴⁰ Derartige Gegenstände bezeichnet man als seelengebunden, im Internet: <http://wow.gamona.de/das-spiel/gegenstaende/> (zuletzt besucht am 01.09.2016); dazu auch Schneider, Virtuelle Werte, S. 42, 46.

⁹⁴¹ Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 563; für ein anderes Spiel: Lutzi, NJW 2012, 2073; ders.; Jusletter, 2008, 4.

⁹⁴² Im Internet: <https://eu.battle.net/shop/de/product/game/wow> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁹⁴³ Ähnlich Berberich, Virtuelles Eigentum, S. 89; Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 403.

⁹⁴⁴ A. A. Völzmann-Stickelbroch, FS Eisenhardt, S. 344; Preuß, Rechtlich geschützte Interessen an virtuellen Gütern, S. 153; Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 433.

⁹⁴⁵ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 42; Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 45; wohl auch Schneider, Virtuelle Werte, S. 44 ff.

lent über den spielerischen Fortschritt der Nutzer.⁹⁴⁶ In *World of Warcraft* wird beispielsweise nahezu jede Tätigkeit des Nutzers durch Gold oder virtuelle Güter belohnt. Hier wird weder die Anzahl der gesammelten Güter noch der durch den Nutzer angesparte Goldbetrag durch den Betreiber kontrolliert, da der organisatorische Aufwand sehr groß ist und ihm letztlich auch das Interesse fehlt.⁹⁴⁷ Deswegen stellt sich die Frage, inwieweit Schäden für ein internes Wirtschaftssystem entstehen können, wenn das System aufgrund fehlender Kontrollen kaum ernst genommen werden kann. Zudem ist zweifelhaft, ob Nutzer, deren Avatar durch den Kauf virtueller Güter gut ausgerüstet ist, das Abonnement schneller kündigen als andere Nutzer. Die Betreiber mögen dies zwar regelmäßig als eines der Hauptargumente für ihre Veräußerungsverbote vortragen,⁹⁴⁸ einen Beleg für diesen Umstand gibt es jedoch nicht. Das Konzept der meisten Onlinerollenspiele gibt den Nutzern bestimmte Ziele vor, ohne zugleich auch ein Spielende zu definieren.⁹⁴⁹ Selbst für einen besonders hervorragenden Spieler mit einem entsprechend ausgerüsteten Avatar wird es stets weitere Aufgaben und Herausforderungen geben. Es ist deswegen unwahrscheinlich, dass nur durch die Veräußerung virtueller Güter zugleich ein Nutzerrückgang einhergehen wird. Wahrscheinlicher ist stattdessen, dass sich noch mehr Menschen einen Spielzugang zulegen werden, um damit Geld zu verdienen.

Dem gegenüber ist das Interesse eines Betreibers an dem Schutz seiner Immaterialgüterrechte beachtenswert. Wie *Psczolla*⁹⁵⁰ aber richtig aufzeigt, werden die urheberrechtlichen Positionen der Betreiber durch eine Veräußerung virtueller Güter jedoch nicht beeinträchtigt,⁹⁵¹ da lediglich eine Veränderung der nutzerspezifischen Zuordnung stattfindet.⁹⁵² Eine urheberrechtlich relevante Vervielfältigung des virtuellen Gutes findet nicht statt, da die Nutzer keine Duplikate anfertigen können.⁹⁵³ Da einige Nutzer erst durch den Erwerb virtueller Güter dazu befähigt werden, bestimmte Inhalte der virtuellen Welt in Anspruch zu nehmen,⁹⁵⁴ bedeutet dies andererseits, dass ein Veräußerungsverbot für diese Nutzer zur Folge hat, dass einige Dienste des Anbieters nicht in Anspruch genommen werden können, obwohl auch hierfür eine monatliche Gebühr entrichtet wird. Hinzu kommt, dass die Weiterver-

⁹⁴⁶ Vielmehr ist es das Maß der investierten Zeit; a. A. wohl Gräber, Rechte an Accounts, S. 18.

⁹⁴⁷ Schneider, Virtuelle Werte, S. 48.

⁹⁴⁸ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 100; ebenso Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, 268 f.

⁹⁴⁹ Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 41.

⁹⁵⁰ Psczolla, Onlinespielrecht, S. 117.

⁹⁵¹ Ebenso Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 403.

⁹⁵² Psczolla, Onlinespielrecht, S. 117 f.; anders Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 97.

⁹⁵³ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 110.

⁹⁵⁴ Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 403.

äußerung zudem pauschal selbst für den Fall ausgeschlossen wird, in dem der Nutzer eigene Rechte an einem virtuellen Gut erwirbt.⁹⁵⁵

3. Ergebnis

Die Veräußerungsverbote der Betreiber verstoßen gegen § 307 I BGB und sind somit unwirksam, soweit sie sich auf die Veräußerung virtueller Güter erstrecken. Virtuelle Güter können demnach trotz der entgegenstehenden Vorgaben der Betreiber durch die Nutzer entgeltlich veräußert werden. Der Zweitmarkt für virtuelle Güter kann somit nicht durch die Betreiber eingeschränkt werden.

II. Veräußerungsverbote für Spielzugänge

Neben dem Handel mit virtuellen Gütern weist auch der Handel mit bereits ausgestatteten Spielzugängen für die Nutzer virtueller Welten eine große Bedeutung auf. Parallel zu den einzelnen virtuellen Gütern werden die Spielzugänge häufig in Internetauktionshäusern und Foren veräußert.⁹⁵⁶ Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen vieler Betreiber sehen deswegen auch für die Spielzugänge der Nutzer Veräußerungsverbote vor. In den Nutzungsbestimmungen zu *World of Warcraft* heißt es diesbezüglich unter Absatz I Nr. 4 etwa:

„Sie dürfen einen Account nicht zum Kauf oder Handel anbieten.“⁹⁵⁷

Die Übertragung von Spiel-Accounts ist in den vergangenen Jahren bereits zum Gegenstand von gerichtlichen Entscheidungen geworden. So hat der BGH im Zusammenhang mit dem Spiel *Half Life 2* entschieden, dass ein in Allgemeinen Geschäftsbedingungen enthaltenes Veräußerungsverbot des Spiel-Accounts auch dann nicht gegen den Erschöpfungsgrundsatz verstößt, wenn die Nutzung einer Spielsoftware von der Übertragung des Accounts abhängt.⁹⁵⁸ In dem vom BGH zu entscheidenden Fall konnte die auf einem Datenträger erworbene Spielsoftware nur nach einer Online-Registrierung genutzt werden. Zu diesem Zweck lag dem Datenträger

⁹⁵⁵ Kapitel 4 C II 1.

⁹⁵⁶ Krasemann, MMR 2006, 351; Lober/Weber, MMR 2005, 654; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 59.

⁹⁵⁷ Dazu im Internet: http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/wow_tou.html (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁹⁵⁸ BGH, GRUR 2010, 822.

ein Produktschlüssel bei, mit dem der Nutzer einmalig einen Account anlegen konnte. Das Spiel wurde daraufhin unwiderruflich mit dem Benutzerkonto des Nutzers verknüpft und spielbar. Das Gericht verneinte bezüglich des Accounts eine unzulässige Vertriebsbeschränkung, da es aus urheberrechtlicher Sicht unbedenklich sei, wenn der Urheber sein Werk so gestaltet, dass es nur unter bestimmten Voraussetzungen genutzt werden kann. Das OLG Hamburg verneinte zudem die Unwirksamkeit einer Klausel, wonach die Übertragung eines Spielaccounts von einer Zahlung an den Betreiber abhängig gemacht werden soll.⁹⁵⁹ Auch das LG Berlin⁹⁶⁰ und das KG Berlin⁹⁶¹ sprechen sich für die Zulässigkeit von Veräußerungsverboten aus, wobei das KG Berlin entsprechende AGB-Klauseln auch dann für unschädlich hält, wenn der Nutzer die für das Spiel notwendigen Inhalte nicht auf einem Datenträger, sondern online bezieht.

Dieser Auffassung ist zuzustimmen. Die Veräußerungsverbote von Accounts betreffen – wie auch Veräußerungsverbote, die sich auf virtuelle Güter beziehen – im Wesentlichen die Frage, ob eine Partei die Weiterveräußerung von immateriellen Gütern durch vertragliche Vereinbarungen oder faktisch, z. B. durch technische Schranken, verhindern oder begrenzen kann.⁹⁶² Für den Nutzer einer virtuellen Welt weist die Veräußerung eines ausgestalteten Spielzuges ähnliche Vorteile auf, wie der Erwerb eines virtuellen Gutes.⁹⁶³ Der Nutzer kann den Avatar auf einem gewissen Niveau ausstatten, wodurch es ihm ermöglicht wird, bestimmte Spielziele zu erreichen. Durch den Verkauf des Spielzuges können sich die Nutzer ihre in das Spiel investierte Zeit zumindest teilweise vergüten lassen, so dass die bereits gezahlten Gebühren nicht vollständig verloren gehen. Im Gegensatz dazu haben die Betreiber virtueller Welten ein Interesse daran, dass bereits ausgestaltete Spielzüge nicht als eine Art „Gebrauchsgüter“ gehandelt werden. Der Handel mit ausgestalteten Accounts kann zu Problemen führen, wenn dem Betreiber der neue Nutzer aufgedrängt wird.⁹⁶⁴ Wie bereits ausgeführt wurde, erfolgt die Übertragung eines Spielzuges schuldrechtlich durch eine Vertragsübernahme.⁹⁶⁵ Im Gegensatz zur Abtretung wird durch den Erwerber das gesamte Schuldverhältnis und nicht

⁹⁵⁹ OLG Hamburg, MMR 2013, 456.

⁹⁶⁰ LG Berlin, Urt. v. 21.01.2014, Az. 15 O 56/13; dass., Urt. v. 11.03.2014, Az. 16 O 73/13.

⁹⁶¹ KG Berlin, Beschl. v. 27.08.2015, Az. 23 U 42/14.

⁹⁶² Haberstumpf, NJOZ 2015, 803.

⁹⁶³ Zum Erwerb virtueller Güter: Kapitel 5 C.

⁹⁶⁴ Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 103.

⁹⁶⁵ Gräber, Rechte an Accounts und virtuellen Gütern, S. 157; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen, S. 245 f.; Schneider, Virtuelle Werte, S. 181; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 106; Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 434; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 60.

bloß ein Teil desselben übernommen.⁹⁶⁶ Soweit der Handel der Spielzüge pauschal und nicht bloß für bestimmte Fälle ausgeschlossen wird, muss dies jedoch unschädlich sein, da der Betreiber mit dem Handelsverbot letztlich nicht mehr Befugnisse in Anspruch nimmt, als ihm durch § 415 I BGB sowieso zugebilligt werden.⁹⁶⁷ Danach bedarf es für die Wirksamkeit einer Schuldübernahme an der Genehmigung des Gläubigers. Der Wortlaut des § 415 BGB differenziert zudem nicht zwischen verschiedenen Sachverhalten, sondern geht pauschal von der Notwendigkeit einer Zustimmung aus. Da der Betreiber somit nur sein gesetzlich geregeltes Recht präventiv in Anspruch nimmt, scheidet eine unangemessene Benachteiligung des Nutzers aus.⁹⁶⁸ Ein anderes Ergebnis ergibt sich auch nicht unter Berücksichtigung des urheberrechtlichen Erschöpfungsgrundsatzes und der darauf bezogenen UsedSoft-Entscheidung des EuGH. Der Erschöpfungsgrundsatz schreibt einem Anbieter nicht vor, wie er seine Nutzungsbestimmungen im Detail auszugestalten hat. Es steht den Betreibern virtueller Welten demnach grundsätzlich frei, den Zugang an bestimmte, schuldrechtlich vereinbarte Bedingungen oder an die Einhaltung von technischen Voraussetzungen zu knüpfen.

III. Stellungnahme und Ergebnis

Die AGB-Kontrolle von Nutzungsverträgen über den Zugang in virtuellen Welten blickt auf eine relativ junge Entwicklung zurück. In der gegenwärtigen Diskussion innerhalb des Schrifttums hat sie jedoch ein übersteigertes Schutzniveau zu Gunsten der Betreiber erfahren, da die Nutzer in ihrem Umgang mit virtuellen Gütern benachteiligt werden. Dies zeigt sich exemplarisch vor allem an dem Veräußerungsverbot bezüglich virtueller Güter. Das wirtschaftliche Interesse der Betreiber an der Verwertbarkeit „ihrer“ virtuellen Güter ist zwar durchaus beachtenswert, verliert jedoch ungemein an Gewicht, wenn die Betreiber selbst Vermarktungskonzepte vorsehen, die der eigenen Argumentation zu Gunsten von Veräußerungsverboten widersprechen.

An der Überprüfung von Veräußerungsverboten zeigt sich demnach eine gewichtige handlungstheoretische Überlegung, die bei Rechtmäßigkeitsbedenken im Zusammenhang mit der Monetarisierung von virtuellen Gütern zu beachten ist: Der Han-

⁹⁶⁶ Erman/Westermann, § 398 BGB, Rdn. 2.

⁹⁶⁷ Adler, Rechtsfragen der Softwareüberlassung, S. 227; Psczolla, Onlinespielrecht, S. 121; a. A. Lober/Weber, MMR 2005, 659.

⁹⁶⁸ Im Ergebnis ebenso Klickermann, MMR 2007, 768; Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 103; Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 437.

del mit virtuellen Gütern ist, auch wenn er in vielerlei Hinsicht dem Handel mit realen Gütern ähnelt, stets in seinem jeweiligen Kontext zu betrachten. Eine Aussage über die Rechtmäßigkeit von bestimmten Nutzerhandlungen oder eine Beurteilung der Rechtmäßigkeit von bestimmten Geschäftspraktiken der Betreiber, setzt immer voraus, dass die darauf bezogenen Überlegungen einen praktischen Bezug zu den derzeit „üblichen“ Handlungsweisen innerhalb virtuellen Welten und den Geschäftsgebaren der Betreiber aufweisen. Lässt man diesen Umstand außer Acht, kann dies zu verfälschten Ergebnissen führen, wie sie derzeit von der Literatur im Zusammenhang mit dem Veräußerungsverbot virtueller Güter vertreten werden. Zwar gilt dieser Grundsatz auch für Rechtmäßigkeitsbedenken in der realen Welt, allerdings kann hierbei auf einen wesentlich reichhaltigeren Erfahrungsschatz zurückgegriffen werden, der in vergleichbarer Form für den Handel mit virtuellen Gütern noch nicht existiert. Hieraus folgt die Notwendigkeit, sich künftig intensiver mit den spezifischen Besonderheiten und Merkmalen des Handels mit virtuellen Gütern auseinanderzusetzen. Dies stellt zudem eine unabdingbare Voraussetzung für die Begründung eines effektiven „virtuellen Verbraucherschutzes“ dar, selbst wenn sich dieser „nur“ in der gewissenhaften Prüfung von allgemeinen Geschäftsbedingungen dokumentiert. Die Entwicklung eines Verbraucherschutzrechts ergibt sich in wenig erforschten Gebieten oftmals nur als Reaktion auf bestimmte Problemlagen. Die Begründung eines fundierten Problembewusstseins als Basis für eine nachhaltige Entwicklung, setzt dabei nicht nur die Übertragung von vorhandenem Wissen auf neue Sachverhalte voraus, sondern auch die genaue Kenntnis von den spezifischen Besonderheiten des Untersuchungsgegenstandes.

E. Minderjährige Nutzer

Die regelmäßige Nutzung des Internets ist für die heutige Generation von Kindern und Jugendlichen längst zur Normalität geworden. Nach einer Studie des Branchenverbandes *Bitkom* nutzten bereits im Jahre 2014 etwa 55 % der befragten Jungen und Mädchen im Alter zwischen 6 und 18 Jahren das Internet tagtäglich um Online-spiele zu spielen.⁹⁶⁹ In den vergangenen Jahren sind zudem die sogenannten *Free-to-Play-Spiele* an die Seite der bereits etablierten virtuellen Welten getreten. Bei *Free-to-Play-Spielen* handelt es sich überwiegend um Onlinerollenspiele, nutzerge-

⁹⁶⁹ Im Internet: <https://www.bitkom.org/Publikationen/2014/Studien/Jung-und-vernetzt-Kinder-und-Jugendliche-in-der-digitalen-Gesellschaft/BITKOM-Studie-Jung-und-vernetzt-2014.pdf> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

nerierte Welten oder Browserspiele, bei denen zwischen den Betreibern und den Nutzern kein Abonnement abgeschlossen wird.⁹⁷⁰ Die Finanzierung erfolgt stattdessen ausschließlich über kostenpflichtige Zusatzinhalte, durch die der Einstieg erleichtert oder der Fortschritt des Nutzers gefördert wird.⁹⁷¹ Da *Free-to-Play-Spiele* jederzeit heruntergeladen werden können, sind sie für junge Nutzer besonders attraktiv. Regelmäßig stehen zugleich recht einfach zu handhabende Zahlungswege zur Verfügung, so dass selbst Kinder ohne weiteres auf diese zurückgreifen können.⁹⁷² Oftmals wird dann das eigene Handy oder das Telefon der Eltern verwendet, um durch eine SMS oder durch einen Anruf das begehrte virtuelle Gut zu bezahlen.

I. Vorüberlegungen

Die Beteiligung von Kindern oder Jugendlichen an dem Handel mit virtuellen Gütern wirft einige Rechtsfragen auf, die in den vorherigen Kapiteln der Arbeit noch keine Rolle gespielt haben. Dies ist darauf zurückzuführen, dass bisher stets von dem Leitbild eines erwachsenen Nutzers ausgegangen wurde. Die nunmehr vorzunehmende Einbeziehung von minderjährigen Nutzern führt jedoch zu keiner Revision der bisherigen Untersuchungsergebnisse. Das Alter des Nutzers spielt weder für die Rechtsgeltung innerhalb virtueller Welten⁹⁷³ noch für die Rechtsnatur virtueller Güter⁹⁷⁴ oder die Typologisierung von Vertragsarten⁹⁷⁵ eine Rolle. Um Wiederholungen zu vermeiden, werden sich die nachfolgenden Ausführungen deswegen auf Fragestellungen konzentrieren, von denen vornehmlich jüngere Nutzer betroffen sein können. Neben der Frage, ob und unter welchen Voraussetzungen Kinder und Jugendliche überhaupt Verträge über virtuelle Güter abschließen können, wird dabei noch auf die Thematik der sog. sittenwidrigen Angebote eingegangen werden.⁹⁷⁶

II. Vertragsschlüsse

Das Bürgerliche Recht knüpft die Geschäftsfähigkeit, also die Fähigkeit ein Rechtsgeschäft selbst wirksam vorzunehmen, nach § 104 I Nr. 1 BGB an das Alter der

⁹⁷⁰ Fischer, CR 2014, 587; Meyer, NJW 2015, 3686.

⁹⁷¹ BGH, NJW 2014, 1014; Willems, Verkauf digitaler Inhalte, S. 40; Schwiering/Zurel, MMR 2016, 444; Meyer, NJW 2015, 3686; Duisberg/Picot/Oehler/von Ribbeck, S.159.

⁹⁷² Meyer, NJW 2015, 3686.

⁹⁷³ Kapitel 3.

⁹⁷⁴ Kapitel 4.

⁹⁷⁵ Kapitel 5.

⁹⁷⁶ Vgl. zu den jugendschutzrechtlichen Aspekten bei der Nutzung von Onlinespielen das E-Book von Cornelius, Der Schutz von Minderjährigen, Kap. C. I.

Person an. Nutzer, die das siebten Lebensjahr noch nicht vollendet haben, gelten nach § 104 I Nr. 1 BGB als geschäftsunfähig. Unter Berücksichtigung von § 105 I BGB ist die auf einen Vertragsschluss gerichtete Willenserklärung eines Geschäftsunfähigen nichtig.⁹⁷⁷ Eine eigene vertragliche Verpflichtung des Kindes kann somit gar nicht erst entstehen. Kinder unter sieben Jahren können deswegen auch in virtuellen Welten keine wirksamen Verträge abschließen.

Dagegen sind Kinder und Jugendliche zwischen sieben und achtzehn Jahren gemäß §§ 104, 106 BGB bereits beschränkt geschäftsfähig.⁹⁷⁸ Ein beschränkt geschäftsfähiger Nutzer bedarf gem. § 107 BGB zur Abgabe einer Willenserklärung, durch die er nicht lediglich einen rechtlichen Vorteil erlangt, der vorherigen Einwilligung seines gesetzlichen Vertreters.⁹⁷⁹ Sofern eine solche Einwilligung nicht bereits im Vorfeld erteilt wurde, ist der Vertrag gem. § 107 BGB zunächst schwebend unwirksam und kann nur durch die nachträgliche Genehmigung des gesetzlichen Vertreters nach § 108 BGB wirksam werden.⁹⁸⁰ Schließt ein beschränkt Geschäftsfähiger einen Vertrag über virtuelle Güter ab, so wird er in den meisten Fällen nicht lediglich einen rechtlichen Vorteil erlangen, da er sich oftmals selbst zu einer Gegenleistung verpflichtet. Dies gilt gleichermaßen für den Abschluss eines kostenpflichtigen Abonnements, da der Nutzer hier zu einer Entgeltfortzahlung verpflichtet wird. Von dem Erfordernis einer Einwilligung bzw. einer Genehmigung der gesetzlichen Vertreter wird man jedoch absehen können, wenn dem beschränkt Geschäftsfähigen kostenlose virtueller Güter angeboten werden und der Erwerb an keine rechtlich relevanten Bedingungen geknüpft ist.

Von dem Erfordernis einer Einwilligung oder Genehmigung kann zudem unter den Voraussetzungen des § 110 BGB abgesehen werden.⁹⁸¹ Die Regelung des § 110 BGB erlaubt beschränkt geschäftsfähigen Personen einen Vertrag auch ohne die Zustimmung der gesetzlichen Vertreter abzuschließen.⁹⁸² Dies setzt allerdings voraus,

⁹⁷⁷ MüKo/Schmitt, § 105 BGB, Rdn. 7; Erman/Müller, § 105 BGB, Rdn. 1; Palandt/Ellenberger, § 105 BGB, Rdn. 1; Leipold, BGB, S. 132; Staudinger/Knothe, § 105 BGB, Rdn. 2.

⁹⁷⁸ Jauernig/ders., § 106 BGB, Rdn. 1; MüKo/Schmitt, § 106 BGB, Rdn. 8, Palandt/Ellenberger, § 106 BGB, Rdn. 1; Schneider, Virtuelle Werte, S. 216; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 118; Leipold, BGB, S. 24.

⁹⁷⁹ Kaufmann, Der lediglich rechtliche Vorteil, S. 18; Leipold, BGB, S. 135; Soergel/Hefermehl, § 106 BGB, Rdn. 3; in der Regel, aber nicht zwingend, wird es sich bei den gesetzlichen Vertretern gem. §§ 1626 I, 1629 I BGB um die Eltern handeln, MüKo/Schmitt, § 107 BGB, Rdn. 13; Rütters/Stadler, BGB AT, S. 271.

⁹⁸⁰ Erman/Müller, § 106 BGB, Rdn. 1 ff.; MüKo/Schmitt, § 107 BGB Rdn. 1 ff; Jauernig/ders., § 106 BGB, Rdn. 1 ff.; Leipold, BGB, S. 142; Soergel/Hefermehl, § 108 BGB, Rdn. 1 ff; Meyer, NJW 2015, 3686.

⁹⁸¹ Wandtke/Ohst/Kauert, Kap. 6 § 2 Rdn. 26; Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, S. 118 f.

⁹⁸² MüKo/Schmitt, § 110 BGB, Rdn. 1; Erman/Müller, § 110 BGB, Rdn. 2; Leipold/Hefermehl, § 110 BGB, Rdn. 1; Soergel/Hefermehl, § 110 BGB, Rdn. 1.

dass der beschränkt Geschäftsfähige die von ihm geschuldete Gegenleistung mit Mitteln bewirkt, die ihm zur freien Verfügung und zu diesem Zweck von seinem gesetzlichen Vertreter oder anderen Personen mit der Zustimmung des Vertreters überlassen worden sind.⁹⁸³ Hierbei ist zu beachten, dass der Begriff der „freien Verfügung“ nicht grenzenlos verstanden wird. Von § 110 BGB werden insbesondere keine Verwendungen erfasst, die unter Berücksichtigung aller Umstände nicht mehr als vernünftig erscheinen, wie z. B. der Kauf von pornografischen Materialien oder Waffen. Letztlich handelt es sich hierbei jedoch um eine Frage, die für jedes Rechtsgeschäft separat zu klären ist.⁹⁸⁴ Die Gegenleistung muss durch den Minderjährigen zudem sofort bewirkt werden.⁹⁸⁵ Bei Abonnementverträgen kommt es zudem auf die Teilbarkeit von Leistungen an. Danach kann eine teilweise Erfüllung durch den Minderjährigen zu einer korrespondierenden, teilweisen Wirksamkeit des Vertrages führen.⁹⁸⁶ Eine maximale Betragsgrenze nennt das Gesetz im Zusammenhang mit § 110 BGB nicht. Grundsätzlich können beschränkt geschäftsfähige Nutzer deswegen über § 110 BGB auch höherpreisige virtuelle Güter kaufen. Denkbar ist zudem, dass dies erst durch das Ansparen eines größeren Geldbetrages durch den beschränkt geschäftsfähigen Nutzer möglich wird.

Zusammenfassend lässt sich demnach feststellen, dass auch beschränkt geschäftsfähige Nutzer ihren Anteil an dem Handel mit virtuellen Gütern haben können, die Wirksamkeit der Verträge dabei jedoch stets von dem Vorliegen der Voraussetzungen der §§ 104 ff. BGB bestimmt wird.

III. Sittenwidrige Verträge

Sowohl Onlinerollenspiele, als auch die mit ihnen verwandten *Free-2-Play-Spiele* werden durch die Betreiber virtueller Welten in der Art konzipiert, als dass sie dem Nutzer regelmäßig bestimmte kostenpflichtige Zusatzinhalte zur Verfügung stellen. Möchte der Nutzer seine individuellen Ziele schneller oder mit weniger Mühen erreichen, bleibt ihm oftmals nichts anderes übrig, als auf das Angebot der Betreiber zurückzugreifen. Teilweise sehen die Spielkonzepte sogenannte „Flaschenhälse“ vor. Hier werden ganz bestimmte virtuelle Güter für den Erfolg des Nutzers unverzichtbar und können oftmals nicht durch spielerisches Geschick oder andere Fakto-

⁹⁸³ Staudinger/Knothe, § 110 BGB, Rdn. 13; Leipold/Hefermehl, § 110 BGB, Rdn. 2; Palandt/Ellenberger, § 110 BGB, Rdn. 1; Soergel/Hefermehl, § 110 BGB, Rdn. 1 f.

⁹⁸⁴ Staudinger/Knothe, § 110 BGB, Rdn. 14.

⁹⁸⁵ Staudinger/Knothe, § 110 BGB, Rdn. 9.

⁹⁸⁶ Soergel/Hefermehl, § 110 BGB, Rdn. 3; Palandt/Ellenberger, § 110 BGB, Rdn. 4.

ren ersetzt werden.⁹⁸⁷ Das hierdurch vor allem auf jüngere Nutzer ein gewisser Druck ausgeübt werden kann, lässt sich an dem folgenden Beispiel verdeutlichen: Am 24.02.2014 berichtete *Der Spiegel* vom Fall der 12-jährigen Jennifer. Innerhalb weniger Tage musste das Mädchen sowohl den plötzlichen Tod ihres Pferdes verkraften, als auch die unmittelbar bevorstehende Trennung von ihrem ersten Freund. Sowohl in die Aufzucht des Pferdes als auch in ihre Beziehung hatte das junge Mädchen zuvor viel Zeit investiert. Nur durch den Erwerb von 24 Diamanten wäre Jennifer in der Lage gewesen, ihren Freund von dem Fortbestand der Beziehung zu überzeugen. Die Wiederbelebung des Pferdes hätte das Mädchen einen weiteren Euro gekostet.⁹⁸⁸ Sowohl das Pferd als auch der Freund waren nicht real. Die tödliche Erkrankung des Pferdes und die anbahnende Trennung gehörten zum Spielkonzept der Browserpiele *Howrse*⁹⁸⁹ und *Modern Girl*⁹⁹⁰, die sich speziell an den Interessen jüngerer Mädchen orientieren.

Nahezu alle virtuellen Welten leben davon, dass sie durch den Effekt der Immersion auf die Wahrnehmung des Nutzers Einfluss nehmen und es ihm so ermöglichen, tiefer und intensiver in die virtuelle Welt einzutauchen.⁹⁹¹ Durch die Kombination aus Immersion und psychischer Verbundenheit kann der Nutzer eine innere Bindung zu den Darstellungen aufbauen und sich einfacher mit dem Gezeigten identifizieren. Als neuartig einzuordnen ist allerdings die Tendenz, dass die Nutzer vor allem in denjenigen *Free-2-Play-Spielen*, die sich speziell an ein jüngeres Publikum richten, mit Mechaniken konfrontiert werden, die – würden sie real geschehen – auch für Erwachsene eine Art von Extremsituation darstellen würden. Nun mag der Tod eines virtuellen Pferdes für jeden vernünftig denkenden Erwachsenen noch ohne Weiteres zu bewältigen sein. Aber kann man diesen Maßstab auch auf Kinder anwenden? Wohl eher nicht. Viel wahrscheinlicher ist es doch, dass gerade das junge und unerfahrene Publikum von etwaigen kostenpflichtigen Zusatzfeatures, wie etwa einer „1.-€-Wiederbelebung“ Gebrauch machen oder dies zumindest in Erwägung ziehen wird.

Derartige Fälle werfen die Frage auf, ob die zwischen den Anbietern der Zusatzfeatures und den minderjährigen Nutzern geschlossenen Kaufverträge in bestimmten Fällen nach § 138 I BGB sittenwidrig und somit unwirksam sein können. Ein

⁹⁸⁷ Schwiering/Zurel, MMR 2016, 444.

⁹⁸⁸ Im Internet: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-125203193.html> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁹⁸⁹ Im Internet: <http://www.howrse.de/> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁹⁹⁰ Im Internet: <https://itunes.apple.com/de/app/modern-girl-by-crowdstar/id498593803?mt=8> (zuletzt besucht am 01.09.2016).

⁹⁹¹ Kapitel 2 D III.

Rechtsgeschäft ist nach § 138 I BGB sittenwidrig, wenn es gegen das Anstandsgefühl aller billig und gerecht denkenden Menschen verstößt. Es kommt nicht darauf an, ob die Parteien das Bewusstsein der Sittenwidrigkeit hatten oder ob die die Sittenwidrigkeit begründenden Tatsachen bekannt waren. Abzustellen ist vielmehr auf eine Gesamtwürdigung des Rechtsgeschäftes, seine Beweggründe, seinen Zweck und seine Inhalte. Auch die subjektiven Motive der Parteien, ihre Absichten und die Begleitmotive, die zu dem Abschluss geführt haben, können im Rahmen der Gesamtabwägung eine Rolle spielen.

Fraglich ist nun woraus sich etwaige, die Sittenwidrigkeit des Handels mit virtuellen Gütern begründende Umstände ergeben könnten.

1. Argumente für die Sittenwidrigkeit

Für eine etwaige Sittenwidrigkeit des Vertrages könnte sich bereits das Konzept der *Free-2-Play-Spiele* bzw. das gezielte Angebot von digitalen Zusatzinhalten an Kinder und Jugendliche in anderen virtuellen Welten aussprechen. Hier könnte man zunächst den Standpunkt vertreten, dass das Konzept der virtueller Welten darauf ausgelegt ist, junge und unerfahrene Nutzer erst psychisch an das Spiel zu binden, um die Abhängigkeit dann finanziell auszunutzen.⁹⁹² Den Betreibern könnte es demnach darauf ankommen, durch ihre Zusatzinhalte den Schutzgedanken des Gesetzes bewusst zu umgehen.⁹⁹³ Hierfür spricht sich auch die Programmierung von zeitlich geplanten oder zufälligen Ereignissen innerhalb der virtuellen Welt aus, wodurch Probleme geschaffen werden, die der Nutzer nur durch den Einsatz von Geld lösen kann. Vor allem dieser Umstand hat in der Vergangenheit zu einem negativen Ruf vieler Titel geführt, weswegen vor allem *Free-2-Play-Spiele* auch oftmals abfällig als „*Pay-2-Win-Spiele*“ bezeichnet werden.⁹⁹⁴ Die bewusste Ausnutzung des natürlichen Spieltriebes von Kindern und Jugendlichen könnte – bewusst oder unbewusst – ein rebellisches Verhalten gegenüber den gesetzlichen Vertretern hervorrufen und den beschränkt Geschäftsfähigen dazu verleiten, einen unwirksamen oder schwebend unwirksamen Vertrag mit den Betreibern abzuschließen.⁹⁹⁵ Die jungen Nutzer könnten dazu verführt werden, eine der kindgerechten Zahlungsmethoden zu verwenden, um dem Druck einer gefühlten „Extremsituation“ (z. B. dem Tod von vir-

⁹⁹² Im Ergebnis wohl auch Meyer, NJW 2015, 3691.

⁹⁹³ LG Saarbrücken, Urt. v. 22.06.2011, Az. 10 S 99/10.

⁹⁹⁴ Meyer, NJW 2015, 3686.

⁹⁹⁵ LG Saarbrücken, Urt. v. 22.06.2011, Az. 10 S 99/10.

tuellen Tieren) zu entgehen und zwar ohne, dass Ihnen dies zuvor erlaubt worden ist. Die hierdurch gezahlten Beträge müssten dann aufgrund der Unwirksamkeit des Vertrages nach dem *dolo-agit*-Grundsatz aus § 242 BGB wieder zurückgezahlt werden.⁹⁹⁶

2. Argumente gegen die Sittenwidrigkeit

Die Tatsache, dass die meisten virtuellen Welten den Präferenzen von Jugendlichen gerecht werden, ist für sich betrachtet zunächst unschädlich. Selbst wenn pauschal die bewusste Ausnutzung und Förderung des kindlichen Spieltriebs durch die Betreiber unterstellt wird, blieben hierdurch etwaige sittliche Wertvorstellungen unberührt. Andernfalls müsste nämlich auch die Vermarktung von normalem Spielzeug in Frage gestellt werden. Hinzu kommt, dass sich das Angebot an virtuellen Gütern nicht ausschließlich an Kinder und Jugendliche richtet, denn auch Erwachsenen steht der Zugang zu virtuellen Welten mit *Free-2-Play-Konzepten* offen.

Die Vorstellung von einer Art „Anstiftung zum Ungehorsam“ durch ein Spielkonzept der Betreiber sollte zudem nicht überstrapaziert werden, zumal ein derartiges Verhalten kaum zu beweisen ist. Wie bereits dargestellt wurde, können auch beschränkt geschäftsfähige Nutzer unter bestimmten Umständen wirksame Verträge über virtuelle Güter abschließen. Deswegen greift auch der *dolo-agit-Einwand* nur in ganz bestimmten Fällen. Der pauschale Vorwurf an die Betreiber, es würde ihnen auf einen möglichst großen Absatz von virtuellen Gütern ankommen, mag zwar oftmals stimmen, allerdings kann nicht davon ausgegangen werden, dass diese Intention speziell auf den Abschluss von schwebend unwirksamen Verträge ausgerichtet ist. Ebenfalls zulässig ist das Angebot verschiedener Zahlungsmöglichkeiten, da letztlich keine Pflicht zu deren Verwendung begründet wird. Zwar ist zu vermuten, dass besonders einfache Zahlungsmöglichkeiten in einem Kinderspiel, z. B. die Bezahlung mit dem Guthaben eines Prepaid-Handys, ganz bewusst durch die Betreiber implementiert werden. Alleine aus diesem Umstand ergibt sich jedoch noch keine Sittenwidrigkeit eines etwaigen Vertrages. Dies gilt gleichermaßen für den Druck, den bestimmte Spielkonzepte beinhalten. So kann die Ansicht vertreten werden, dass eine bestimmte Dramatik zu einem Spiel ebenso dazu gehört wie die Möglichkeit, auf die ein oder andere Art und Weise zu verlieren.

⁹⁹⁶ LG Saarbrücken, Urt. v. 22.06.2011, Az. 10 S 99/10.

Selbst zu Zeiten der vor Jahren sehr beliebten *Tamagotchis* hat sich niemand ernsthaft gefragt, ob durch den Tod des virtuellen Tieres ein derart intensiver Druck entsteht, dass die oftmals sehr jungen Spieler zum Erwerb von neuen Modellen verleitet werden. Demnach ist auch heutzutage davon auszugehen, dass ein Großteil der Kinder und Jugendlichen die notwendige geistige Reife aufweist, um Spiel und Realität voneinander zu trennen.

3. Stellungnahme

Ob und in welcher Form die Sittenwidrigkeit eines Rechtsgeschäftes entsteht, ist stets vom Einzelfall abhängig und dementsprechend zu entscheiden. Bereits deswegen verbietet sich auch für das Angebot virtueller Güter an Minderjährige eine pauschale Aussage, die für sich allgemeine Gültigkeit beanspruchen. Eine derartiges Unterfangen würde im Rahmen der vorliegenden Untersuchung bereits an der Vielzahl aller auf dem Markt befindlichen virtuellen Welten scheitern.

Grundsätzlich wird man jedoch auch unter Berücksichtigung der zuvor dargestellten beschränkten Geschäftsfähigkeit von Minderjährigen davon ausgehen können, dass das bloße Angebot von kostenpflichtigen Zusatzinhalten auch in einem speziell für Kinder entwickelten Spiel keine Sittenwidrigkeit etwaiger Verträge begründet. Dies gilt auch dann, wenn der Sammel- oder Spieltrieb des Kindes bewusst gefördert wird, da dies ein typisches Merkmal von vielen traditionellen Spielen ist. Hinzu kommt, dass es letztlich auch dem in den §§ 104 ff. BGB dokumentierten Willen des Gesetzgebers entspricht, dass an Minderjährige bestimmte Güter verkauft werden können, sofern z. B. ein Einverständnis der Eltern oder die Voraussetzungen des § 110 BGB vorliegen.

Nicht ganz so eindeutig gestaltet sich die Lage jedoch dann, wenn über das Spielgeschehen hinaus ein erheblicher Druck auf den Nutzer ausgeübt wird. Hier ist in der Tat zu berücksichtigen, dass Kinder und Jugendliche aufgrund ihres Alters und ihrer mangelnden Erfahrung mit bestimmten Situationen anders umgehen werden, als ein durchschnittlich verständiger Erwachsener. Die Frage, ab wann man hier von einem die Sittenwidrigkeit begründenden Umstand sprechen kann, ist nur schwer zu beantworten und im Einzelfall zu entscheiden. Ein konzeptioneller Engpass von spielinternen Ressourcen oder anderweitige harmlose Benachteiligungen des Nutzers, wie man sie typischerweise auch in traditionellen Spielen vorfindet, werden wohl selten ein derartiges Gewicht aufweisen können, so dass sie für sich allein die

Unwirksamkeit des Kausalgeschäftes begründen können. Andernfalls müsste man auch die Limitierung von Sammelkarten oder Sammelstickern in Frage stellen, da die künstlich gehaltene Knappheit von bestimmten Motiven auch hier zu neuen Einkäufen motivieren soll.

Anders gestaltet sich die Situation jedoch dann, wenn minderjährige Nutzer gezielt durch die Betreiber angesprochen und aufgefordert werden, bestimmte Zusatzinhalte auch ohne Rücksprache mit den gesetzlichen Vertreter zu kaufen. Treten hierzu noch weitere belastende Faktoren hinzu, wie z. B. ein sehr kurzes Zeitlimit, welches den Eintritt des schädigenden Ergebnisses anzeigt oder eine anschauliche Darstellung des eingetretenen Schadens – z. B. eines toten virtuellen Pferdes in *Howrse* – wird man in Einzelfällen durchaus davon ausgehen können, dass damit ein gezielter Druck ausgeübt wird, um die minderjährigen Nutzer zu unüberlegten Entscheidungen zu verleiten. Dies könnte dann die Sittenwidrigkeit des entsprechenden Vertrages begründen.

IV. Ergebnis

Minderjährige Nutzer können unter den Voraussetzungen der § 104 ff. BGB an dem Handel mit virtuellen Gütern teilnehmen und dementsprechend Verträge über virtuelle Güter abschließen. Die existierenden Regelungen zum Minderjährigenrecht, können auch auf den Handel mit virtuellen Gütern übertragen werden, ohne dass eine Modifizierung oder die Begründung eines eigenständigen Sonderschutzrechts notwendig erscheint. Am Beispiel der sog. *Free-2-Play-Spiele* konnte dargestellt werden, dass an minderjährige Nutzer gerichtete Kaufangebote nicht automatisch die Sittenwidrigkeit eines daraufhin abgeschlossenen Kaufvertrages zur Folge haben müssen, selbst wenn hierdurch ein gewisser psychischer Druck auf die Nutzer ausgeübt wird. Im Einklang mit der gesetzgeberischen Intention, dass auch Minderjährige unter bestimmten Voraussetzungen Verträge abschließen können, sind die entsprechenden Vereinbarungen stets im Einzelfall und unter Berücksichtigung aller zu Grunde liegenden Umstände nach § 138 BGB zu beurteilen.

F. Zusammenfassung und Ergebnisse

Die Untersuchung des Verbraucherschutzes im Zusammenhang mit dem Handel virtueller Güter hat bisher weder in der Rechtsprechung noch innerhalb des Schrift-

tums eine besondere Stellung eingenommen. Dies ist letztlich darauf zurückzuführen, dass der Handel mit virtuellen Gütern ein vergleichsweise junges Phänomen darstellt und bisher noch kaum zum Gegenstand von Rechtsstreitigkeiten gemacht wurde. Die Untersuchung der aktuellen Themenbereiche hat jedoch gezeigt, dass die für den Handel mit virtuellen Gütern aufgeworfenen Fragestellungen mit den zeitgenössischen Herausforderungen des „realen Verbraucherschutzes“ vergleichbar sind und dass sich die bereits vorhandenen gesetzlichen Regelungen auf den Handel mit virtuellen Gütern übertragen lassen.

Demnach ist die Differenzierung zwischen der Verbraucher- und Unternehmereigenschaft auch in virtuellen Welten stets im jeweiligen Einzelfall vorzunehmen. Hierfür kann auf die *Ebay*-Rechtsprechung der Gerichte zurückgegriffen werden, die sinnvollerweise durch einzelne, speziell auf den Handel mit virtuellen Gütern zugeschnittene, Abgrenzungskriterien erweitert wird.

Die neuen Vorschriften des Gesetzes zur Umsetzung der Richtlinie 2011/83/EU sehen ein Widerrufsrecht für virtuelle Güter vor, das sich in der Praxis als eine Art „zahnloser Tiger“ darstellt, da es seitens der Unternehmer viel zu einfach vertraglich ausgeschlossen werden kann. Eine Differenzierung zwischen realen und virtuellen Waren ist im Fernabsatzrecht jedoch nicht mehr zeitgemäß und kann auch nicht über die schützenswerten Interessen der Betreiber argumentativ begründet werden. Aus diesem Grund ist für virtuelle Güter ein vollwertiges Widerrufsrecht zu fordern, das sich an den für körperliche Gegenstände existierenden Regelungen orientieren kann.

Sowohl die Veräußerungsverbote virtueller Güter als auch die Veräußerungsverbote bezüglich des Spielzuganges werden in *World of Warcraft* zu einem Vertragsbestandteil zwischen Nutzer und Betreiber.⁹⁹⁷ Anders als das Veräußerungsverbot des Spielzuganges verstößt das Verbot der entgeltlichen Weiterveräußerung jedoch gegen § 307 I BGB, da die Nutzer unangemessen benachteiligt werden. Hier hat sich gezeigt, dass die bisherige Auffassung innerhalb der Literatur, die von der Rechtmäßigkeit von Veräußerungsverboten ausgeht, den Handel mit virtuellen Gütern nicht in seinem Kontext untersucht hat. Selbst wenn bisher nur Einzelfragen aufgetreten sind, stellt die Begründung eines effektiven Verbraucherschutzes die Kenntnis der spezifischen Besonderheiten einer virtuellen Welt voraus, welche in der Rechtsanwendung noch nicht weit verbreitet ist.

⁹⁹⁷ A. A. Vetter, Rechtsfragen in virtuellen Welten, S. 113.

Die Berücksichtigung von minderjährigen Nutzern im Zusammenhang mit dem Handel mit virtuellen Gütern hat zu dem Ergebnis geführt, dass auch Kinder und Jugendliche an dem Handel teilnehmen können, sofern die Voraussetzungen der §§ 104 ff. BGB vorliegen. Ein spezielles Sonderschutzrecht für virtuelle Welten ist somit auch hier nicht erforderlich, da die bestehenden gesetzlichen Regelungen zum Schutz junger Nutzer ausreichen. Sofern sich bestimmte Angebote speziell an junge Nutzer richten und dabei Druck ausüben, führen diese Angebote nicht automatisch zu der Sittenwidrigkeit des abgeschlossenen Vertrages, sondern sind anhand des von § 138 BGB vorgegebenen Maßstabes zu überprüfen.

Kapitel 7 – Ergebnisse der Untersuchung und Ausblick

Die vorliegende Arbeit hat das Ziel, die privatrechtlichen Aspekte des Handels mit virtuellen Gütern in Videospielen zu beschreiben und zu evaluieren. Es wird dargestellt, inwieweit der Handel mit virtuellen Gütern durch die bestehende Rechtsordnung funktional geregelt wird. Die Untersuchung konzentriert sich auf die Frage nach der Notwendigkeit der Rechtsanwendung auf virtuelle Welten sowie auf die Rechtsnatur virtueller Güter und deren Eingliederung in das schuldrechtliche Gefüge der Rechtsordnung, unter gesonderter Berücksichtigung von verbraucherrechtlichen Einzelfragen.

Die wesentlichen Ergebnisse der Untersuchung werden im Folgenden noch einmal thesenartig referiert:

A. Ergebnisse

1. Virtuelle Güter und Welten können über ihre wesentlichen Eigenschaften und Charakteristika definiert werden.
2. Die rechtliche Regulierung virtueller Welten ist notwendig und sinnvoll, obwohl virtuelle Welten diverse spielerische Aspekte aufweisen, die der Persönlichkeitsentfaltung des Nutzers dienen können. Das Bedürfnis nach einer Regulierung virtueller Welten ergibt sich aus dem Umstand, dass die über die Spielfiguren vermittelten Handlungen der Nutzer regelmäßig eine Außenwirkung auf andere beteiligte Rechtssubjekte entfalten. Die autonome Regulierung durch die Verhaltensvorschriften der Betreiber stellt für sich genommen kein ausreichendes Mittel dar, um einen effektiven Rechtsschutz aller Beteiligten zu gewährleisten.
3. Absolute Rechte an virtuellen Gütern können derzeit nur über das Immaterialgüterrecht bzw. über das Urheberrecht begründet werden. Die Rechtsnatur virtueller Güter lässt sich insbesondere nicht aus dem Sachenrecht oder über ein verkörpertes Speichermedium ableiten. Die tatsächliche Beziehung zwischen einem Nutzer und einem virtuellen Gut ist hinsichtlich ihrer Intensität und ihrem Umfang einem technisch-vermittelten Besitzverhältnis gleichzusetzen, dessen Einordnung nur durch die traditionellen, auf Verkörperung und Abgrenzbarkeit abstellenden Dogmatiken des Gesetzgebers verhindert wird.

4. Es konnte bewiesen werden, dass die Rechtsordnung die Rechtsnatur virtueller Güter nur fragmentarisch erfasst und letztlich nur ihre immateriellen Eigenschaften zu würdigen vermag. Tatsächlich dokumentiert sich die Rechtsnatur virtueller Güter jedoch wesentlich vielschichtiger, als dies bisher von der Literatur angenommen wird. Dies zeigt sich bereits an dem Umstand, dass selbst in den Fällen, in denen einem virtuellen Gut kein urheberrechtlicher Schutz gewährt wird, dem Nutzer stets der Zugriff ein exklusiv zugeordnetes, wahrnehmbares und handelbares Wirtschaftsgut verbleibt, auf dessen Existenz das Immaterialgüterrecht für sich genommen keinerlei Einfluss hat. Der den virtuellen Gütern, im Vergleich zu anderen Immaterialgütern, anhaftende „rechtliche Mehrwert“ wird von der existierenden Rechtsordnung bisher nicht erfasst. Bei der Untersuchung der Rechtsnatur und den darauf aufbauenden Einordnungsversuchen hat sich stattdessen gezeigt, dass virtuelle Güter durch eine Zwiennatur gekennzeichnet werden, durch die verschiedene Eigenschaften von materiellen und immateriellen Rechtsgüter miteinander vereint werden.

5. Die Rechtsnatur virtueller Güter kann derzeit nur durch die Begründung eines originären Sonderschutzrechts oder durch eine grundlegende Modifizierung des bestehenden Immaterialgüterrechts erfasst werden. Hierbei ist es notwendig, die klassischen Unterscheidungskriterien der Sonderschutzrechte, bezüglich der Unterscheidung von materiellen und immateriellen Rechtsgütern, aufzuweichen und eine vereinheitlichende Reform anzustreben. Die Entwicklung einer allgemeinen Wissensordnung, die sich als allgemeiner Teil der Immaterialgüterrechte versteht, erscheint hier vorzugswürdig. Durch die Zusammenführung des Immaterialgüterrechts und durch die inhaltliche Ausrichtung der entsprechenden Regelungen könnten die Voraussetzungen und die Reichweite eines umfänglichen und zeitgemäßen Schutzes für virtuelle Güter definiert werden.

6. Der Handel mit virtuellen Gütern wird vornehmlich durch vertragliche Rechtsbeziehungen geprägt. Die rechtliche Einordnung aller in Betracht kommenden Handlungsformen wird durch die Zwiennatur der virtuellen Güter zwar beeinflusst, aber letztlich nicht verhindert. Der Handel mit virtuellen Gütern lässt sich durch einen Rückgriff auf die vorhandenen Vertragsarten des BGB regeln, weswegen auf alternative Regelungsmodelle verzichtet werden kann. Die schuldrechtliche Einordnung der jeweiligen Vertragsarten gelingt dabei über den durch die Vertragsvereinbarung

gen gezeichneten Lebenssachverhalt, welcher sich hinsichtlich der vereinbarten Leistungspflichten, zumeist auch auf einen Gegenstand der realen Welt übertragen lässt. Nur in den Fällen, in denen virtuelle Güter nicht durch das Immaterialgüterrecht geschützt werden, muss eine Korrektur der gesetzlichen Regelungen erfolgen. Hier hat dann im Kauf-, oder Pachtrecht eine analoge Anwendung der gesetzlichen Regelungen zu erfolgen.

7. Die Verbraucherrechterichtlinie 2011/83/EU sieht ein Widerrufsrecht für virtuelle Güter vor. Der Gesetzgeber hat hier jedoch die Interessenlage der Verbraucher bei dem Erwerb virtueller Güter nicht angemessen berücksichtigt, da das Widerrufsrecht durch den Unternehmer zu leicht abgedungen werden kann. Eine Ausschlussmöglichkeit des Widerrufsrechts zum Schutz des Unternehmers ist nicht erforderlich und kann auch nicht argumentativ durch die wirtschaftlichen Interessen der Betreiber begründet werden. Auf der Basis der für den Fernabsatz bereits existierenden Regelungen ist deswegen, ein vollwertiges Widerrufsrecht auch für virtuelle Güter zu fordern.

8. Die Veräußerungsverbote der Betreiber benachteiligen die Nutzer auf unangemessene Art und Weise, sofern sie sich auf den Handel virtuellen Gütern beziehen und sind somit unwirksam. Die wirtschaftlich geprägte Argumentationsweise der Betreiber wird vornehmlich dadurch widerlegt, dass sie selbst mit virtuellen Gütern Handel betreiben.

9. Bei der Beteiligung von minderjährigen Nutzern an dem Handel mit virtuellen Gütern sind die allgemeinen Regelungen der §§ 104 ff. BGB zu beachten. Einzelne, speziell auf Kinder und Jugendliche zugeschnittene Angebote können dabei im Einzelfall die Sittenwidrigkeit des Kaufvertrages begründen, soweit durch das Spielkonzept gezielt psychischer Druck auf den minderjährigen Nutzer ausgeübt wird.

B. Ausblick

Der Handel mit virtuellen Gütern befindet sich bisher noch in den Anfängen seiner Entwicklung und wird die Rechtswissenschaften auch in Zukunft vor neue Herausforderungen stellen. Die stetig fortschreitende Entwicklung von neuen Technologien wird weiterhin Anlass dafür geben, traditionelle Theorien zu hinterfragen und

etablierte Annahmen zu überprüfen. Neue und noch weitestgehend unerforschte Untersuchungsfelder ergeben sich in diesem Zusammenhang für rechtsvergleichende Analysen des Handels mit virtuellen Gütern und für die Erforschung der mittelbaren Grundrechtswirkung auf Vertragsbeziehungen innerhalb virtueller Welten. Parallel dazu wird auch der stetige Fortschritt in den computergestützten Erweiterungen der Realitätswahrnehmung in sehr naher Zukunft ein neues Bild von dem Umgang mit virtuellen Gütern zeichnen und dadurch den Anlass für weitere Untersuchungen liefern.