

MATTHIAS BERBERICH

Virtuelles Eigentum

*Geistiges Eigentum und
Wettbewerbsrecht*

Mohr Siebeck

Geistiges Eigentum und Wettbewerbsrecht

herausgegeben von

Peter Heermann, Diethelm Klippel,
Ansgar Ohly und Olaf Sosnitza

36



Matthias Berberich

Virtuelles Eigentum

Mohr Siebeck

Matthias Berberich: Geboren 1979; Studium der Rechtswissenschaft an der Universität Potsdam und an der Humboldt Universität zu Berlin; seit 2004 wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Humboldt Universität zu Berlin; 2008 LL.M. (Cambridge); 2009 Promotion.

ISBN 978-3-16-150276-7 / eISBN 978-3-16166813-5 unveränderte eBook-Ausgabe 2025
ISSN 1860-7306 (Geistiges Eigentum und Wettbewerbsrecht)

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2010 Mohr Siebeck Tübingen.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Das Buch wurde von Gulde-Druck in Tübingen auf alterungsbeständiges Werkdruckpapier gedruckt und gebunden.

Vorwort

Diese Arbeit wurde im Sommersemester 2009 an der Juristischen Fakultät der Humboldt-Universität zu Berlin als Dissertation angenommen.

Mein herzlicher Dank gilt den Herren Prof. Dr. Christoph G. Paulus sowie Prof. Dr. Jan Bernd Nordemann, die mir beide während der Zusammenarbeit in den vergangenen Jahren – auch über ihre Eigenschaft als Erst- bzw. Zweitgutachter dieser Arbeit hinaus – stets ein offenes Ohr, hilfreiche Ratschläge und alle nur erdenkliche Unterstützung zuteil werden ließen.

Gleiches gilt natürlich auch für die zahlreichen Kollegen und Freunde, die den – mitunter auch zähen – Schaffensprozess dieser Arbeit begleiten durften. Allen voran möchte ich Wolfgang Zenker und Dennis Adelsberger für die vielen anregenden Diskussionen danken; Ilaria Hake für die kritische Durchsicht des Manuskripts; Martina Brockmann und Kristoph Kirchner für die wertvolle technische Unterstützung sowie Caroline Urban, Jacqueline Kropp, Bodo Wawrzyniak und Juliane Jürschke für ihre Mithilfe; nicht zu vergessen auch diejenigen, die hier keine namentliche Erwähnung finden.

Gedankt sei an dieser Stelle ferner der Studienstiftung des deutschen Volkes für die Förderung meines Forschungsaufenthaltes in Cambridge sowie Herrn Prof. Dr. Haimo Schack und der Studienstiftung ius vivum für den großzügigen und unbürokratisch gewährten Druckkostenzuschuss.

Diese Arbeit ist meiner Mutter gewidmet.

Berlin, im November 2009

Matthias Berberich

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	V
Abkürzungsverzeichnis	XXI
 <i>Kapitel 1: Einleitung</i>	 1
<i>A. Der elektronische Fortschritt als stetige Herausforderung für das Recht</i>	 1
<i>B. Virtuelle Welten als neues tatsächliches Phänomen</i>	3
I. Geschichte und Erscheinungsformen virtueller Welten	4
II. Technische Grundlagen	10
III. Die ökonomische Bedeutung	14
1. Virtuelle Volkswirtschaften	14
2. Die Nachfrage nach virtuellem Erlebnis	16
3. Ökonomische Eckdaten	19
IV. Virtuelle Politik	20
<i>C. Rechtlicher Forschungsbedarf und methodischer Ansatz</i>	21
I. Bedeutung der Rechtsnatur virtueller Gegenstände	22
II. Virtuelles Eigentum als Ausgangspunkt: Wiederkehr von Rechtsfiguren oder Enge überkommener Begrifflichkeiten?	24
III. Die Sonderrechtsfähigkeit virtueller Gegenstände als Prämisse der weiteren Ausführungen	28
<i>D. Gang der folgenden Darstellung</i>	29
<i>E. Zentrale Thesen der Arbeit</i>	30
<i>F. Nicht behandelte Aspekte</i>	33

Kapitel 2: Rechtlicher Rahmen im US-amerikanischen Common Law	35
<i>A. Einleitender Überblick über die Rechtsentwicklung zu Virtual Property</i>	<i>35</i>
<i>B. Terminologische Vorbemerkungen.....</i>	<i>36</i>
I. Property.....	37
II. Cyberproperty und Virtual Property	40
III. Virtuelles Eigentum.....	41
<i>C. Methodische Vorbemerkung.....</i>	<i>41</i>
<i>D. Entwicklungstendenzen zu Virtual Property in den USA</i>	<i>43</i>
I. Die Cyberproperty-Doctrine und Trespass an körperlichen Computersystemen durch elektronische Einwirkung.....	43
1. Die Grundlagen von Trespass im Common Law der Vereinigten Staaten	44
2. Entwicklung der Cyberproperty-Doctrine in der Rechtsprechung.....	46
a. Thrifty-Tel v. Bezenek	46
b. CompuServe v. Cyber Promotions	47
c. eBay v. Bidder's Edge	48
d. Ticketmaster Corp. v. Tickets.com.....	49
e. Oyster Software v. Forms Processing.....	49
f. Register.com v. Verio	50
g. Intel Corp. v. Hamidi	50
h. Zusammenfassung.....	52
3. Reaktionen des Schrifttums	53
a. Überblick: Zustimmung und Kritik	53
b. Die sprachliche Ebene: „Cyberspace as a place“	54
c. Die dogmatische Ebene: Voraussetzungen von Trespass to Chattel.....	57
d. Die teleologische Ebene: Folgenbetrachtungen	58
aa. Effizienz durch Property Rights?	58
bb. Anticommons und Transaktionskosten.....	60
cc. Maßvolle Anwendung.....	63
e. Verschleierung der Problemstellung.....	65
aa. Fehlende Konvergenz zwischen Anknüpfung und Schutzgut.....	65
bb. Insbesondere das Spannungsverhältnis zu Immaterialgüterrechten.....	66
f. Bedeutung der Diskussion für virtuelle Güter.....	68
g. Zwischenergebnis	69

II. Virtual Property, insbesondere an virtuellen Gegenständen	69
1. Allgemeine Voraussetzungen einer Anerkennung als Property	70
2. Vorstoß des Schrifttums	71
a. Ausgangspunkt für Virtual Property: Rivalität, Persistenz, Interkonnektivität	71
b. Normative Grundlagen	73
c. Verfeinerungen: Sekundäre Märkte, Wertschöpfung, Kontextcharakteristika	73
d. Fokus auf vertragliche Nutzungsbedingungen	74
e. Ablehnung, gesetzliche Regelungen de lege ferenda und regulatorischer Laissez-Faire	75
3. Bislang geringe Rezeption in der Rechtsprechung in den USA	76
E. Rezeption der Entwicklung in England	78
F. Rezeption der Entwicklung in Australien	80
G. Zusammenfassung	81
 Kapitel 3: Rechtlicher Rahmen in Deutschland	82
A. Überblick über gangbare Ansätze in Schrifttum und Rechtsprechung	82
B. Allgemeine Qualifikation als Immaterialgüter	83
C. Urheberrecht und Nutzungsrechte als virtuelles Eigentum	83
I. Unterscheidung zwischen virtuellen Gütern und Betriebssoftware	84
II. Virtuelle Gegenstände als urheberrechtliche Werke	84
III. Urheberrecht als Regime virtuellen Eigentums?	85
D. Virtuelles Eigentum als Korrelat des Sacheigentums	86
I. Die Sacheigenschaft von Daten	87
1. Der Sachbegriff des BGB und seine definitorische Enge	87
2. Der Begriff des Gegenstandes und seine geringe praktische Relevanz	88
3. Die einzelnen Merkmale des Sachbegriffs und die Einordnung von Daten	90
II. Das körperliche Medium als Anknüpfungspunkt	93
1. Die Diskussion um die Sacheigenschaft von Daten und Software	93
2. Abwehr von Beeinträchtigungen und Zerstörung	97
3. Abwehr unerwünschter Nutzungen	98

4. Differenzierung zwischen permanenten und flüchtigen Speichermedien?	99
5. Insbesondere das „virtuelle Hausrecht“	99
a. Die erstmalige Anerkennung des „virtuellen Hausrechts“	100
b. Folgende Rezeption und dogmatisches Verständnis	101
III. Zwischenergebnis	103
E. Virtuelles Eigentum als Korrelat des Sachbesitzes	103
F. Virtuelles Eigentum als Ausfluss des Persönlichkeitsrechts	104
G. Originäres virtuelles Eigentum	105
I. Virtuelles Hausrecht als Ausgangspunkt	106
II. Übertragung auf virtuelle Güter	107
1. Das Herrschaftsobjekt virtuellen Eigentums	107
2. Die Rechtsnatur virtuellen Eigentums	108
H. Virtueller Besitz als technisch vermittelte „Sachherrschaft“ über virtuelle Gegenstände	109
I. Virtuelles Eigentum als Konstruktion relativer Forderungen	110
J. Sonstige Rechte	111
K. Gar keine Rechtsposition	112
 Kapitel 4: Analyse und kritische Würdigung	114
A. Begrenzte Aussagekraft einer Qualifikation als „Immaterialgüter“ ..	114
B. Der vernachlässigte Dualismus von Werk und Werkstück in einer rein urheberrechtlichen Qualifikation	116
I. Die Trennung von Immaterialgut und körperlichem Substrat	117
II. Die Trennung von Immaterialgut und unkörperlichem Substrat ..	118
1. Unterschiedliche Herrschaftsobjekte	119
2. Unterschiedliche Zielsetzung der Regelungsregime	120
a. Rivalisierende und nichtrivalisierende Nutzungen als fundamentaler Unterschied	120
b. Unterschiedliche Schutzrichtungen	124
c. Das Verhältnis von Körperlichkeit und Rivalität	125
aa. Rivalisierende Nutzung „natürlicher“ unkörperlicher Güter	125
bb. Rivalisierende Nutzung „rechtlicher“ Immaterialgüter	126
III. Anwendung der Erwägungen auf virtuelle Güter	127
IV. Zwischenergebnis	130

<i>C. Die fehlende Konvergenz von Anknüpfungs- und Schutzobjekt als Schwäche einer Konstruktion über Sacheigentum und Sachbesitz</i>	131
I. Konvergenz von Herrschaftsgegenstand und dogmatischem Anknüpfungsgegenstand.....	131
1. Das Problem fehlender Konvergenz	131
2. Die allgemeine Bedeutung von Konvergenz	132
3. Anerkannte Konstruktionen abgeschwächter sachenrechtlicher Konvergenz.....	134
a. Beispiel elektronische Werbung und Veranstalterhausrecht.....	134
b. Beispiel Sammelverwahrung von Wertpapieren	135
II. Konkrete Probleme des Sacheigentums.....	139
1. Die Inhaberschaft als personales Konvergenzproblem.....	139
a. Das Auseinanderfallen von Sachberechtigtem und virtuell Berechtigtem	139
b. Vielzahl von Sachberechtigten	141
2. Die Reichweite von Zuweisungs- und Abwehrbefugnissen als sachliches Konvergenzproblem.....	142
a. Die Divergenz von virtuell-inhaltlicher und real-technischer Nutzung.....	143
b. Versuch und Grenzen eines Abgleichs von Sachnutzung und Datennutzung	144
aa. Irrelevanz der technischen Art eines Speichermediums.....	145
bb. Eigentumsrelevante Sachnutzung und Erheblichkeit ...	146
(1) Nicht unerhebliche Beeinträchtigung als Voraussetzung eigentumsrelevanter Sachnutzung	146
(2) Sachnutzung oder Sachsubstanzeinwirkung?	148
(3) Bezugsobjekt der Sachnutzung	149
c. Beispiel: „Technische“ Ansätze zum virtuellen Hausrecht und ihre Grenzen.....	152
d. Dogmatische Einbruchstellen für Korrekturen.....	154
e. Verbleibende Konvergenzprobleme für virtuelle Gegenstände	157
3. Zwischenergebnis.....	157
III. Konkrete Probleme eines „virtuellen Besitzes“	158
1. Sachbesitz am Server	158
a. Konstruktion als Mitbesitz, mittelbarer Besitz oder Teilbesitz	159
aa. Mitbesitz	160
bb. Mittelbarer Besitz	161
cc. Teilbesitz.....	161

b. Bedenken	161
aa. Einwände insbesondere gegenüber Mitbesitz: Die faktischen Grenzen der Verkehrsanschauung.....	162
bb. Einwände insbesondere gegenüber mittelbarem Besitz: Die Grenzen des Besitzwillens	166
cc. Einwände insbesondere gegen Teilbesitz: Die Grenzen des Sachbegriffes	167
dd. Generelle Konvergenzprobleme	170
2. Originärer virtueller Besitz?	170
IV. Zwischenergebnis	171
D. <i>Bündel relativer Rechte als quasi-absolutes Recht?</i>	172
I. Der gedankentheoretische Übergang von gebündelten relativen Rechten zu einem absoluten Recht	173
1. Absolutheit und Relativität als quantitativer Unterschied	173
2. Die Bedeutung für eine relative Konstruktion virtuellen Eigentums	175
II. Die dogmatischen Grenzen einer schuldvertraglichen Konstruktion mit quasi-absoluter Wirkung	176
1. Dogmatische Bedenken: Gegenstandslosigkeit der Forderung	176
2. Quasi-absoluter Schutz des Gegenstandes?	178
a. Verdinglichung gegenüber anderen Nutzern und konstruktive Probleme einer Drittwirkung	179
aa. Die Ausdehnung der Vertragswirkungen	180
(1) Vertrag mit Schutzwirkung für Dritte	180
(2) Drittschadensliquidation	182
bb. Die Ausdehnung deliktischen Schutzes: Forderungen als sonstige Rechte i.S.d. § 823 I BGB ...	186
cc. Die Ausdehnung der Vertragsparteien: Netzverträge ...	192
b. Verdinglichung gegenüber Dritten außerhalb des vertraglichen Nutzerkreises	195
aa. Strafrechtliche Tatbestände i.V.m. § 823 II BGB	196
(1) § 202a StGB	196
(2) § 303a StGB	197
(3) § 303b StGB	199
bb. Vorsätzliche sittenwidrige Schädigung	203
cc. Grenzen der Drittwirkung	203
III. Zwischenergebnis	205
IV. Exkurs und allgemeiner Ausblick: Vom Eigentum zum relativen Zugangsrecht?	205
1. Die Tendenz hin zu vertraglichen Konstruktionen	206

2. Generelle Bedenken gegenüber vertraglichen Konstruktionen.....	208
<i>E. Das Persönlichkeitsrecht als Hilfskonstruktion</i>	210
<i>F. Virtuelles Eigentum als Rechtsfortbildung?</i>	212
I. Dogmatische Herleitung der Rechtsfigur	212
1. Das Eigentum und der kognitive Vorteil bekannter Rechtsfiguren.....	212
2. Analogie zum Eigentum oder sonstiges Recht i.S.d. § 823 I BGB?	215
3. Numerus clausus gegenständlicher Rechte	216
a. Reichweite des numerus clausus	217
b. Zweck des numerus clausus	218
c. Anwendung auf virtuelle Gegenstände	220
4. Rechtssicherheit	221
5. Eigentumsähnliches „sonstiges Recht“ i.S.d. § 823 I BGB	222
a. Konstruktive Notwendigkeit und Schutzlücken anderer Rechtsfiguren	223
b. Vergleichbarkeit der Herrschaftsgegenstände mit dem Sacheigentum	224
aa. Sozialtypische Offenkundigkeit	224
bb. Faktische Ausschlussmöglichkeit?	225
cc. Abhängigkeit von relativer Vertragsbeziehung bzw. Fortbestand der Umgebung?	226
c. Vergleichbarkeit der Schutzwürdigkeit als normative Legitimation einer eigentumsähnlichen Herrschaftsbeziehung	228
aa. Ex post Schutz des Wertes oder ex ante Perspektive? .	229
bb. Allgemeine Legitimationserwägungen für virtuelles Eigentum.....	230
(1) Die <i>Lockesche</i> Naturrechtsperspektive.....	231
(2) Die <i>Hegelsche</i> Persönlichkeitsperspektive	234
(3) Die utilitaristische Nutzenperspektive	236
6. Zwischenergebnis.....	239
II. Die Reichweite virtuellen Eigentums.....	239
1. Vertragliche Überformung	240
a. Nochmals: Konvergenz von Vertragsrecht und virtuellem Eigentum.....	241
b. Die Überwölbung durch und das Spannungsverhältnis zum Vertragsrecht.....	242
2. Virtuelles Eigentum und die Autonomiediskussion virtueller Welten	245

a.	Terminologie: Innenrecht und Außenrecht	246
b.	Stoßrichtungen der Autonomiediskussion	247
c.	Rückblick: Die Autonomie des Internet.....	248
d.	Die Herleitung der Regelungsautonomie virtueller Welten	250
aa.	Vorrang des Innenrechts kraft Konsenses.....	251
bb.	Exkurs: Der Nutzungsvertrag als partikuläre digitale Zivilverfassung?.....	253
(1)	Die Sichtweise als Nutzungsbedingungen.....	253
(2)	Die Sichtweise als partikuläre „Zivilverfassung“ ...	254
(3)	Inhaltskontrolle von Verträgen als virtuelles „Verfassungsrecht“?	256
cc.	Rechtliche Grenzen der Autonomie	258
(1)	Nicht dispositive Rechtsnormen	258
(2)	Auswirkungen auf Dritte	260
dd.	Systemwettbewerb als Gegenargument?	261
(1)	Entbehrliche Regulierung bei wettbewerblichen Verhaltensrestriktionen.....	261
(2)	Notwendige Regulierung bei Marktversagen	262
e.	Zwischenergebnis: Beschränkte Autonomie	264
3.	Reichweite im Vertikalverhältnis zum Betreiber.....	265
a.	Sachliche Systematisierung des Konfliktpotentials.....	265
aa.	Schutz virtueller Güter gegen Entzug und Schädigung	265
bb.	Schutz des Wertes virtueller Güter.....	266
cc.	Schutz virtueller Güter gegen grundlegende Änderungen oder Einstellung des Betriebes ihrer Umgebung	267
b.	Interessengegensatz zwischen Betreibern und Nutzern.....	268
c.	Differenzierende Lösung und Interessenabwägung.....	270
aa.	Differenzierung nach der Art virtueller Welten	270
bb.	Differenzierung nach der Schutzrichtung virtuellen Eigentums.....	275
4.	Reichweite im Horizontalverhältnis zwischen Nutzern.....	276
a.	Sachliche Systematisierung des Konfliktpotentials.....	277
b.	Einfluss der Nutzungsbedingungen (expliziter Konsens) ..	278
c.	Einfluss der Verkehrsgewohnheiten (impliziter Konsens)	278
d.	Insbesondere Einfluss technischer Ausgestaltung (impliziter Konsens)	281
aa.	Recht im Systemwettbewerb der Regelmechanismen ..	282
bb.	Insbesondere „Code is Law“ – das Verhältnis von Technik und Recht im digitalen Zeitalter	285

cc. Beispiele für technische Ausgestaltung und Grenzen einer technischen Regelung in virtuellen Welten.....	286
dd. Partielle Konvergenz von Recht und Technik	290
ee. „Regelungslücken“ der Technik und berechnete Erwartungen	291
ff. Technische Manipulationen	292
e. Exkurs: „Code is Law“ als „Alptraum des Rechtsstaates“?	293
5. Zwischenergebnis: Immanente Beschränkungen virtuellen Eigentums	299

Kapitel 5: Kollisionsrechtliche Fragestellungen..... 302

A. Bedeutung virtuellen Eigentums für die kollisionsrechtliche Qualifikation	303
B. Auswirkungen kollisionsrechtlicher Folgen auf die Bestimmung der Rechtsnatur im Sachrecht?	304
C. Einzelne Ansätze und ihre kollisionsrechtlichen Folgen.....	305
I. Urheberrecht und lex loci protectionis	305
II. Persönlichkeitsrecht und lex loci delicti commissi	302
III. Forderung aus dem Nutzungsvertrag und lex contractus	312
1. Rechtswahl gem. Art. 27 EGBGB	312
2. Objektive Anknüpfung gem. Art. 28 EGBGB	313
3. Verbraucherverträge gem. Art. 29 EGBGB	314
a. Funktionale Verbrauchereigenschaft	315
b. Lieferung von Sachen oder Erbringen von Dienstleistungen	315
c. Marktbezug.....	316
d. Ausschlussstatbestände.....	322
4. Verbraucherverträge gem. Art. 29a EGBGB.....	323
5. Ausblick: Schuldstatut unter der Rom I-VO	325
IV. Virtuelles Eigentum als Ausfluss des Sacheigentums und lex rei sitae (Art. 43 I EGBGB).....	326
1. Reichweite der lex rei sitae	327
2. Technische Sicht auf den deliktischen Erfolgsort im Gleichlauf mit dem Belegenheitsort bei Daten.....	327
3. Funktionale Einwände: Fehlende Erkennbarkeit, Manipulierbarkeit und Praktikabilität	329
4. Korrektur über Art. 46 EGBGB durch vertragsakzessorische Anknüpfung?	331

V. Originäres virtuelles Eigentum	333
1. Erneut: Technische Anknüpfung an Serverstandort und <i>lex rei sitae</i> ?	334
2. Ubiquitäre „Belegenheit“ und <i>lex protectionis</i> ?	335
3. Erneut: Praktikable Anknüpfung durch Vertragsakzessorietät?	335
VI. Exkurs: Verträge unter Nutzern	336
D. Zwischenergebnis	338

Kapitel 6: Urheberrechtliche Fragestellungen 339

A. Virtuelle Güter als Werke i.S.d. § 2 UrhG	340
I. Unterscheidung zwischen virtuellen Gütern und Betriebssoftware	340
1. Urheberrechtsschutz der Betriebssoftware	340
2. Urheberrechtsschutz virtueller Gegenstände	344
II. Werkgattungen	346
1. Funktionaler Ansatz: Schutz der wahrgenommenen Form	347
a. Werke der bildenden Kunst (§ 2 I Nr. 4 UrhG)	348
b. Werke der angewandten Kunst (§ 2 I Nr. 4 UrhG)	349
c. Werke der Baukunst (§ 2 I Nr. 4 UrhG)	351
d. Lichtbildwerke (§ 2 I Nr. 5 UrhG)	352
e. Darstellungen wissenschaftlicher oder technischer Art (§ 2 I Nr. 7 UrhG)	353
f. Schutz als Filmwerke (§ 2 I Nr. 6 UrhG) oder Laufbilder (§§ 95, 94 UrhG)?	354
aa. Die virtuelle Plattform als Film: Paralleldiskussion um den Laufbildschutz bei Computerspielen	355
(1) Der weite Filmbegriff	355
(2) Grenzen des Filmbegriffes bei zunehmender Interaktivität	356
(3) Gleichwohl Subsumtion unter den Filmbegriff wegen früheren Schutzbedürfnisses	359
(4) Heutige Korrektur wegen Rechtsfolgen der §§ 88 ff. UrhG	361
(a) Rechtekonzentrationsvermutungen der §§ 88, 89 UrhG	361
(b) Leistungsschutzrecht des § 94 UrhG	366
(5) Zwischenergebnis	367
bb. Virtuelle Gegenstände als filmähnliches Werk?	367

(1) Von statischer Eigenform zum bewegten Bild durch variable Blickwinkel?	367
(2) Wiederum: Korrektur wegen Bedürfnis nach Rechtsfolgen der §§ 88 ff. UrhG?	368
cc. Anwendbarkeit auf bewegte Bilder im virtuellen Raum	369
g. Multimediawerke	370
2. Technische Ansätze	371
a. Computerprogramme (§§ 2 I Nr. 1, 69a ff. UrhG)	371
b. Datenbankschutz (§ 4 II UrhG; § 87a I UrhG)	374
III. Persönlich geistige Schöpfung als Schutzvoraussetzung	375
1. Generelle Schutzvoraussetzungen	375
2. Anwendung auf virtuelle Gegenstände	378
IV. Zwischenergebnis zur Werkeigenschaft	381
B. <i>Nutzungshandlungen</i>	381
I. Nutzungshandlungen im normalen Betrieb	382
1. Vervielfältigung (§ 16 UrhG)	383
2. Öffentliche Zugänglichmachung (§ 19a UrhG)	384
3. Sendung (§ 20 UrhG)	386
4. Rechteeinräumung im Nutzungsvertrag	387
II. Insbesondere über das virtuelle Eigentum horizontal abwehrfähige „inhaltliche“ Störungen	390
III. Insbesondere Löschung von Gegenständen oder eines Accounts	392
IV. Schranke für ephemere Vervielfältigungshandlungen (§ 44a UrhG)	394
 Kapitel 7: Vertragsrechtliche Fragestellungen	399
A. <i>Zugangsvertrag</i>	400
I. Nutzung der Zugangssoftware	400
II. Nutzung des Servers und Zugang zur Plattform	402
B. <i>Die Übertragung einzelner virtueller Gegenstände</i>	403
I. Schuldrechtliche Ebene	404
1. Vertragsschluss	404
2. Typologisierung des Übertragungsgeschäftes	404
3. Gewährleistung und Nebenpflichten	407
a. Mängelgewährleistung für virtuelle Güter	407
b. Nebenpflichten	408
II. Dingliche Ebene und dogmatische Konstruktion	408
C. <i>Übertragung des Accounts</i>	411

<i>D. Veräußerungsverbote</i>	412
I. Tatsächlicher Hintergrund	412
II. Wirtschaftlicher Hintergrund	413
III. Veräußerungsverbote bei virtuellen Gegenständen	415
1. Schuldrechtliche Ebene	415
2. Insbesondere AGB-Kontrolle	416
3. Dingliche Ebene virtuellen Eigentums.....	418
4. Urheberrechtliche Ebene	419
a. Bedeutung der Urheberrechtsverletzung für eine Störerhaftung Dritter.....	419
b. Vervielfältigungsvorgänge i.S.d. § 16 UrhG.....	420
c. Verbreitung i.S.d. § 17 UrhG	423
d. Öffentliche Zugänglichmachung i.S.d. § 19a UrhG	425
e. Zwischenergebnis	425
IV. Zustimmung zur Vertragsübernahme bei Übertragung des Accounts	425
<i>E. Enteignungs- und Ausschlussklauseln</i>	426
I. Exkurs: Unconscionability von Clickwrap Agreements im US-amerikanischen Recht.....	428
II. Wirksamkeit in der AGB-Kontrolle	430
1. Allgemeine Wertungsfaktoren in der Klauselkontrolle	430
2. Würdigung einiger konkreter Beispiele	432
a. Der Ausschluss virtuellen Eigentums	432
b. Enteignungen und Ausschluss	432
c. Betreiberseitige Eingriffe in das virtuelle Wirtschaftssystem.....	435
d. Einstellen des Betriebes	437
<i>F. Die Einräumung urheberrechtlicher Nutzungsrechte an die Betreiber bei nutzererstellten Gegenständen</i>	438
I. Problemstellung: Reichweite der Rechteeinräumung	438
II. Rechtliche Würdigung	441
III. Ansätze zur Korrektur	442
1. § 138 BGB	442
2. Zweckübertragungslehre	443
3. AGB-Kontrolle	446
a. Anwendbarkeit, Einbeziehung, überraschende Klauseln...	446
b. Inhaltskontrolle	447
aa. Leitbildfunktion der Zweckübertragungslehre.....	448
bb. Kontrollausschluss von Leistungsbeschreibungen?	448
(1) Reichweite der Leistungsbeschreibungen i.S.d. § 307 III 1 BGB	451

(2) Teleologische Bestimmung kontrollfähiger Leistungsbestandteile	452
(3) Kontrollmaßstab: Hauptpflichten, Zwecküber- tragungslehre oder Gestaltungsmisbrauch?	455
IV. Anwendung auf nutzergenerierte Inhalte in virtuellen Welten.....	457
V. Urheberkollisionsrechtliche Aspekte	458
 <i>Kapitel 8: Zusammenfassung</i>	461
<i>A. Zur Diskussion im US-amerikanischen Common Law</i>	461
<i>B. Zur Diskussion in Deutschland</i>	462
<i>C. Zur Herleitung originären virtuellen Eigentums</i>	462
<i>D. Zur kollisionsrechtlichen Anknüpfung</i>	465
<i>E. Zu Urheberrechten an virtuellen Gegenständen</i>	465
<i>F. Zum Vertragsrecht</i>	466
 Literaturverzeichnis	469
Sachregister	489

Abkürzungsverzeichnis

a.A.	andere Ansicht
a.a.O.	am angegebenen Ort
abl.	ablehnend
AcP	Archiv für die civilistische Praxis
AfP	Archiv für Presserecht
AG	Amtsgericht
AktG	Aktiengesetz
All ER	All England Law Report
allg. M.	allgemeine Meinung
Ariz. L. Rev.	Arizona Law Review
Ariz. St. L.J.	Arizona State Law Journal
Aufl.	Auflage
B.U. J. Sc. and Tech. L.	Boston University Journal of Science and Technology Law
B.U. L. Rev.	Boston University Law Review
B.C. L. Rev.	Boston College Law Review
B.Y.U. L. Rev.	Brigham Young University Law Review
BB	Der Betriebs-Berater
Bearb.	Bearbeiter
Begr. RegE.	Amtliche Begründung zum Regierungsentwurf
Berkeley Tech. L.J.	Berkeley Technology Law Journal
BGB	Bürgerliches Gesetzbuch
BGBI.	Bundesgesetzblatt
BGH	Bundesgerichtshof
BGHZ	Amtliche Sammlung der Entscheidungen des Bundesgerichtshofes
BIP	Bruttoinlandsprodukt
Brook. L. Rev.	Brooklyn Law Review
BT-Drucks.	Bundestags-Drucksache
BVerfG	Bundesverfassungsgericht
BVerfGE	Amtliche Sammlung der Entscheidungen des Bundesverfassungsgerichts
CAD	Computer Aided Design
Cal. App.	California Appellate Report
Cal. L. Rev.	California Law Review
Cal. Rptr.	California Reporter
Cal. Rptr. 2d	California Reporter, Second Series
Cal. Rptr. 3d	California Reporter, Third Series
CDPA	Copyright, Designs and Patents Act 1988 (UK)
Colum. L. Rev.	Columbia Law Review

Comps. & Law	Computers and Law
ComputerprogrammRL	Richtlinie 91/250/EWG des Rates vom 14. Mai 1991 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen
Cornell L.Q.	Cornell Law Quarterly
CR	Computer und Recht
d.h.	das heißt
DatenbankRL	Richtlinie 96/9/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. März 1996 über den rechtlichen Schutz von Datenbanken der Informationsgesellschaft
DAR	Deutsches Autorecht
DepotG	Gesetz über die Verwahrung und Anschaffung von Wertpapieren
DStR	Deutsches Steuerrecht
Duke L.J.	Duke Law Journal
E-Commerce-RL	Richtlinie 2000/31/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 8. Juni 2000 über bestimmte rechtliche Aspekte der Dienste der Informationsgesellschaft, insbesondere des elektronischen Geschäftsverkehrs, im Binnenmarkt („Richtlinie über den elektronischen Geschäftsverkehr“)
E.C.L. & P.	E-Commerce Law and Practice
EDV	Elektronische Datenverarbeitung
E.F.L. & P.	E-Finance & Payments Law & Policy
EG	Vertrag zur Gründung der Europäischen Gemeinschaft
EGBGB	Einführungsgesetz zum Bürgerlichen Gesetzbuch
Einl.	Einleitung
E.I.P.R.	European Intellectual Property Review
Emory L. J.	Emory Law Journal
Enforcement-RL	Richtlinie 2004/84/EG des Europ. Parlaments und des Rates zur Durchsetzung des Rechte des geistigen Eigentums
Eng. Rep.	England Reporter
Ent. L.R.	Entertainment Law Review
Erw.Grđ.	Erwägungsgrund
EU	Europäische Union
EuG	Europäisches Gericht erster Instanz
EuGH	Europäischer Gerichtshof
EuGVO	Verordnung (EG) Nr. 44/2001 des Rates vom 22. Dezember 2000 über die gerichtliche Zuständigkeit und die Anerkennung und Vollstreckung von Entscheidungen in Zivil- und Handelssachen
EULA	End User Licence Agreement
Euro. Law.	The European Lawyer
EVÜ	Europäisches Übereinkommen über das auf vertragliche Schuldverhältnisse anwendbare Recht v. 19.6.1980

EWCA (Civ)	England and Wales Court of Appeal (Civil Division)
EUR	Europäischer Wirtschaftsraum
EWHC (QB)	High Court of England and Wales (Queen's Bench)
F. 2d	Federal Reporter, Second Series
F. 3d	Federal Reporter, Third Series
F. Supp.	Federal Supplement
F. Supp. 2d	Federal Supplement, Second Series
Fed. Appx.	Federal Appendix
Fla.St.U. L. Rev.	Florida State University Law Review
FS	Festschrift
F.S.R.	Fleet Street Report
Geo. L. J.	Georgetown Law Journal
Geo. Wash. L. Rev.	George Washington Law Review
Georgetown L. J.	Georgetown Law Journal
GeschmMG	Gesetz betreffend das Urheberrecht an Mustern und Modellen
GG	Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland
GGeschmMVO	Verordnung Nr. 6/2002 des Rates vom 12. Dezember 2001 über das Gemeinschafts-geschmacksmuster
ggf.	gegebenenfalls
GMVO	Verordnung (EG) Nr. 40/94 DES RATES vom 20. Dezember 1993 über die Gemeinschaftsmarke
GRUR	Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht
GRUR Int.	Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht, Internationaler Teil
h.M.	herrschende Meinung
Harv. J. L. & Tech.	Harvard Journal of Law and Technology
Harv. L. Rev.	Harvard Law Review
Hastings L. J.	Hastings Law Journal
Herv.	Hervorhebung
Hg.	Herausgeber
Hous. L. Rev.	Houston Law Review
hrsg. v.	herausgegeben von
Hs.	Halbsatz
HTML	Hypertext Markup Language
i.d.F.	in der Fassung
i.d.R.	in der Regel
i.E.	im Ergebnis
i.e.S.	im engeren Sinne
I.P.Q.	Intellectual Property Quarterly
i.R.d.	im Rahmen des
i.S.d.	im Sinne des
i.V.m.	in Verbindung mit
Ind. J. Gl. Leg. Stud.	Indiana Journal of Global Legal Studies
Ind. L. Rev.	Indiana Law Review
Ind. L. J.	Indiana Law Journal
InfoGesRL	Richtlinie 2001/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 22. Mai 2001 zur

	Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft
Int'l Lawyer	The International Lawyer
Intell. Prop. L. Bull.	Intellectual Property Law Bulletin
Int'l J. L. & Info. Tech.	International Journal of Law and Information Technology
IPRax	Praxis des internationalen Privat- und Verfahrensrechts
ITRB	Der IT-Rechts-Berater
i.w.S.	im weiteren Sinne
J. Bankr. L. & Prac.	Journal of Bankruptcy Law and Practice
J. Cop. Soc'y USA	Journal of the Copyright Society of the U.S.A.
J. Internet L.	Journal of Internet Law
J. Legal Stud.	Journal of Legal Studies
J. Marshall Rev. Intell. Prop. L.	The John Marshall Review of Intellectual Property Law
J. Online L.	Journal of Online Law
J. Pat. & Trademark Off. Soc'y	Journal of the Patent and Trademark Office Society
J. Small & Emerging Bus. L.	Journal of Small and Emerging Business Law
J.I.L.T.	Journal of Information, Law and Technology
J.I.P.L.P.	Journal of Intellectual Property Law and Practice
J. L. Econ. & Pol'y	Journal of Law, Economics & Policy
Jurimetrics J.	Jurimetrics Journal
JuS	Juristische Schulung
JZ	Juristenzeitung
K&R	Kommunikation und Recht
Kap.	Kapitel
KG	Kammergericht
KlauselRL	Richtlinie 93/13/EWG des Rates vom 5. April 1993 über mißbräuchliche Klauseln in Verbraucher-verträgen
KonTraG	Gesetz zur Kontrolle und Transparenz im Unternehmensbereich vom 5. März 1998
Law & Contemp. Probs.	Law and Contemporary Problems
LG	Landgericht
Lit.	Literatur
Loy. L.A. Ent. L. Rev.	Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review
Loy. U. Chi. L.J.	Loyola University Chicago Law Journal
LS	Leitsatz
m.w.N.	mit weiteren Nachweisen
Mich. L. Rev.	Michigan Law Review
Mich. St. L. Rev.	Michigan State Law Review
Mich. Telecomm. & Tech. L. Rev.	Michigan Telecommunications and Technology Law Review
Minn. L. Rev.	Minnesota Law Review
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role Play Game
MMR	Multimedia und Recht
Modern L. Rev.	Modern Law Review
N.C. L. Rev.	North Carolina Law Review

N. L. J.	New Law Journal
N.Y. 3d	New York Reports, Third Series
N.Y.L.Sch. L. Rev.	New York Law School Law Review
N.Y.S. 2d	New York Supplement, Second Series
N.Y.U. L. Rev.	New York University Law Review
NJW	Neue Juristische Wochenschrift
NJW-RR	NJW-Rechtsprechungs-Report
Notre Dame L. Rev.	Notre Dame Law Review
N.W.U. L. Rev.	North Western University Law Review
NZG	Neue Zeitschrift für Gesellschaftsrecht
NZI	Neue Zeitschrift für Insolvenz und Sanierung
Ohio N.U. L. Rev.	Ohio Northern University Law Review
OLG	Oberlandesgericht
RabelsZ	Rabels Zeitschrift für ausländisches und internationales Privatrecht
RBÜ	Revidierte Berner Übereinkunft vom 9. September 1886 i.d.F. vom 28. September 1979
RefE	Referentenentwurf
RegE	Regierungsentwurf
Rev. Litig.	Review of Litigation
RG	Reichsgericht
RGZ	Amtliche Sammlung von Entscheidungen des Reichsgerichts
Rich. J. L. & Tech.	Richmond Journal of Law and Technology
RIW	Recht der Internationalen Wirtschaft
RL	(EG-)Richtlinie
Rn.	Randnummer
Rom I-VO	Verordnung (EG) Nr. 593/2008 des Europäischen Parlamentes und des Rates vom 17. Juni 2008 über das auf vertragliche Schuldverhältnisse anzuwendende Recht („Rom I“)
Rom II-VO	Verordnung (EG) Nr. 864/2007 des Europäischen Parlamentes und des Rates vom 11. Juli 2007 über das auf außervertragliche Schuldverhältnisse anzuwendende Recht („Rom II“)
RPfleger	Rechtspfleger
Rspr.	Rechtsprechung
Rutgers L. Rev.	Rutgers Law Review
s.	siehe
S.	Seite
S. Cal. L. Rev.	Southern California Law Review
s.a.	siehe auch
s.o.	siehe oben
s.u.	siehe unten
sec.	Section
sic!	Sic! Zeitschrift für Immaterialgüter-, Informations- und Wettbewerbsrecht
sog.	sogenannt
SSRN	Social Science Research Network
St. John's L. Rev.	St. John's Law Review

st. Rspr.	ständige Rechtsprechung
Stan. L. Rev.	Stanford Law Review
T.W.	Trademark World
Tenn. L. Rev.	Tennessee Law Review
Tex. L. Rev.	Texas Law Review
Tex. Rev. Ent. & Sports L.	Texas Review of Entertainment and Sports Law
The Int. Lawy.	The International Lawyer
TMG	Telemediengesetz
TOS	Terms of Service
TRIPS	Übereinkommen über handelsbezogene Aspekte der Rechte am geistigen Eigentum vom 15. April 1994
Tul. J. Tech. & Intell. Prop.	Tulane Journal of Technology and Intellectual Property
Tz.	Teilziffer
u.ä.	und ähnliches
u.a.	und anderes
U. Chi. L. Rev.	University of Chicago Law Review
U. Chi. Legal F.	University of Chicago Legal Forum
U. Cin. L. Rev.	University of Cincinnati Law Review
UCLA L. Rev.	UCLA Law Review
UFITA	Archiv für Urheber-, Film-, Funk- und Theaterrecht
U. Ill. J. L. Tech. & Pol'y	University of Illinois Journal of Law, Technology and Policy
UK	United Kingdom
UK CDPA	United Kingdom Copyright, Designs and Patents Act 1988
U. Ott. L. & Tech. J.	University of Ottawa Law and Technology Journal
U. Pa. J. Const. L.	University of Pennsylvania Journal of Constitutional Law
U. Pa. L. Rev.	University of Pennsylvania Law Review
U. Pittsb. L. Rev.	University of Pittsburgh Law Review
UrhG	Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte
U.S.	United States / United States Reports
U.S.P.Q.	United States Patents Quarterly
u.U.	unter Umständen
URL	Uniform Resource Locator
UWG	Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb
v.	von/vom
Va. L. Rev.	Virginia Law Review
Vand. J. Ent. & Tech. L.	Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law
Vand. L. Rev.	Vanderbilt Law Review
VertikalGVO	Verordnung (EG) Nr. 2790/1999 der Kommission vom 22. Dezember 1999 über die Anwendung von Artikel 81 Absatz 3 des Vertrages auf Gruppen von vertikalen Vereinbarungen und aufeinander abgestimmten Verhaltensweisen
vgl.	vergleiche
VuR	Verbraucher und Recht

Wash. & Lee L. Rev.	Washington and Lee Law Review
Wash. U. J. L. & Pol'y	Washington University Journal of Law and Policy
WCT	WIPO-Urheberrechtsvertrag vom 20. Dezember 1996
WM	Wertpapiermitteilungen
WL	Westlaw
World I.L.R.	World Internet Law Report
WPPT	WIPO Performances and Phonograms Treaty
WZG	Warenzeichengesetz
Yale L. J.	Yale Law Journal
ZaöRV	Zeitschrift für ausländisches öffentliches Recht und Völkerrecht
ZinsO	Zeitschrift für das gesamte Insolvenzrecht
ZIP	ZIP, Zeitschrift für Wirtschaftsrecht
zit.	zitiert
ZPO	Zivilprozessordnung
ZUM	Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht
ZVglRWiss	Zeitschrift für Vergleichende Rechtswissenschaft
zw.	zweifelhaft

Kapitel 1

Einleitung

A. Der elektronische Fortschritt als stetige Herausforderung für das Recht

Es ist die „gewohnte und konventionelle Aufgabe des Juristen aller Zeiten, vorhandene Normen auf neue soziale und technische Sachverhalte anzuwenden“¹. Sich hierauf zu besinnen, erscheint in heutigen Zeiten rasanten technischen Wandels genauso angebracht wie vor 40 Jahren, als sich *Wieacker* im Jahre 1969 mit den Herausforderungen von „Recht und Automation“ auseinandersetzte. Immer schon musste das Recht als ein das Zusammenleben von Menschen und die Zuweisung von Ressourcen regelnder Mechanismus seine veränderlichen gesellschaftlichen und technischen Rahmenbedingungen im Auge behalten und auf sie reagieren. Dass diese Herausforderung – für die legislative Rechtsetzung nicht minder als für ihre judikative Durchsetzung und Fortbildung – heutzutage noch gewachsen scheint, ist auch Folge eines kaum mehr überschaubaren technischen Fortschrittes, hinter dem das Recht in seinen Reaktionen naturgemäß einen Schritt zurück bleibt².

Das gilt derzeit vor allem für die Computertechnologie. Als Beispiel drängt sich hier das Internet auf, dem für die technologische und wirtschaftliche Entwicklung des letzten Jahrzehnts eine wohl schon revolutionäre Rolle zukam. Dass diese auch tiefgreifende Veränderungen rechtlicher Grundbegriffe erfordert³, zeichnet sich jedenfalls im Zivilrecht bislang weniger deutlich ab, erscheinen doch die aufgekommenen Herausforderungen durch die Anwendung überkommener Rechtsfiguren bislang mehr⁴ oder minder⁵ zufriedenstellend gemeistert.

¹ *Wieacker* FS Bötticher S. 383, 389.

² So auch aus US-amerikanischer Perspektive *Franks* 42 Hous. L. Rev. 489, 526 (2005).

³ Vgl. *Ladeur* in: *Eifert/Hoffmann-Riem*, S. 339, 340.

⁴ So lässt sich der Vertragsschluss im Internet problemlos auf die Willenserklärungsdogmatik zurückführen (vgl. statt vieler *Ernst* S. 49 ff.; *Härtig* S. 35 ff.; *Hoffmann* passim; *Koch* S. 128 ff.; *Rudolph* S. 63 ff.; *Wildemann* S. 8 ff. Auch die europäische Urheberrechtsentwicklung reagierte mit der InfoGesRL 2001/29/EG relativ schnell auf die Herausforderungen neuer Nutzungsformen im Internet, was hierzulande durch die

Häufig trifft man auf ein Verständnis, wonach es *das* Internet gäbe, welches alle dort befindlichen Inhalte umfasse. Diese Vorstellung ist ungenau, denn seine Rolle erschöpft sich in der eines technischen Transportmediums, das es ermöglicht, Daten als adressierte Pakete über das TCP/IP-Protokoll in Sekundenbruchteilen um die Welt zu schicken. Auf einer inhaltlichen Ebene finden sich hingegen wohlbekannte Dienste wie E-Mails, Newsgroups, Filesharing, FTP-Datentransfer und vor allem das World Wide Web mitsamt dort befindlichen Homepages, Blogs, Wikis und Chatforen und dergleichen mehr⁶. Seit einiger Zeit wird diese inhaltliche Ebene um eine neue Form virtuellen Lebens bereichert, die in rasantem Wachstum begriffen ist und seit kurzem die kritische Masse zur ökonomischen und massenmedialen Beachtung überschritten hat⁷. Es ist ein Phänomen, das die Möglichkeiten bisheriger Kommunikationsformen weit übertrifft und kraft seiner Realitätsnähe ohne Übertreibung mit „Virtual World“⁸, „Synthetic World“⁹, „Virtual Environment“¹⁰, „Metaverse“¹¹ oder

Normierung neuer Verwertungsrechte (§ 19a UrhG) und internetspezifischer Schrankenbestimmungen (§ 44a UrhG) geschah. Zur urheberrechtlichen Erfassung digitaler Verwertungsvorgänge davor *Schippan* S. 79 ff.

⁵ Probleme bereitet nach wie vor die Ubiquität des Internet für das internationale Privatrecht und die Frage des anwendbaren Rechts. Vgl. zu Persönlichkeitsverletzungen v. *Hinden* passim; zum Immaterialgüterkollisionsrecht *Junker* passim; zum Wettbewerbskollisionsrecht *Sack* WRP 2000, 269, 277 f.

⁶ Grundkenntnisse von der Funktionsweise des Internet und der genannten Dienste können nach fast 15 Jahren kommerzieller Nutzung mittlerweile als bekannt unterstellt werden; für eine genauere Darstellung sei nur auf *Kunz* S. 19 ff.; *Mayer* NJW 1996, 1782, 1784 ff. oder v. *Hinden* S. 5 ff. verwiesen.

⁷ Vgl. *DIE ZEIT* v. 4.1.2007 S. 17; *Der Spiegel* v. 20.1.2007 S. 150 ff.; *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung* v. 21.1.2007 S. 8; *The Economist Technology Quarterly* v. 8.12.2007 S. 3.

⁸ So die Bezeichnung durch *Edward Castronova* der wohl als Pionier der ökonomischen Analyse virtueller Welten bezeichnet werden kann und diese erstmals in den Blick der Wissenschaft rückte: *Castronova Virtual Worlds*; ebenso *Balkin* 90 Va. L. Rev. 2043 (2004); *Bradley/Froomkin* 49 N.Y. L. Sch. L. Rev. 103 (2004); *Cohen* 107 Col. L. Rev. 210, 218 (2007); *Cordall* 18(2) Comps. & Law 25 (2007); *Dougherty/Lastowka* 9(5) E.C.L. & P. 3 (2007); *Grimmelmann* 47 N.Y. L. Sch. L. Rev. 147 (2004); *Horowitz* 20 Harv. J. L. & Tech. 443 (2007); *Jankowich* 8 Tul. J. Tech. & Intell. Prop. 1 (2006); *Lastowka/Hunter* 92 Cal. L. Rev. 1 (2004); *Meehan* 13 Rich. J. L. & Tech. 7 (2006); *Miller* 22 Rev. Litig. 435, 437 (2003); *Naylor/Jaworski* 198 T.W. 30 (2007); *Naylor/Jaworski* 18(8) Ent. L. R. 262 (2007); *Sheldon* 54 UCLA L. Rev. 751 (2007); *Vacca* 76 Tenn. L. Rev. 33, 36 (2008); *Westbrook* [2006] Mich. St. L. Rev. 779; ebenso im deutschen Schrifttum mit „virtueller Welt“ *Burger* in *Taeger/Wiebe* S. 65; *Habel* MMR 2008, 71; *Klickermann* MMR 2007, 766; *Lober/Weber* CR 2006, 837.

⁹ *Castronova* 49 N.Y. L. Sch. L. Rev. 185, 189 (2004).

¹⁰ *Fairfield* 85 B.U. L. Rev. 1047, 1058 (2005).

¹¹ *Krieg* in: *Taeger/Wiebe* S. 79; *Ondrejka* 49 N.Y. L. Sch. L. Rev. 81 (2004). Dieser Begriff wurde maßgeblich durch *Neal Stephenson*s Science Fiction Roman *Snow Crash*

gar „Cyberspace“¹² treffend beschrieben werden kann, ohne dabei der undifferenzierten Verwendung dieser Begriffe für alle möglichen Formen der Online-Kommunikation Vorschub zu leisten. In der Sache handelt es sich um technisch erzeugte und wahrnehmbar gemachte dreidimensionale Räume von mitunter beeindruckendem Realismus. Gehörte die Vorstellung virtueller Welten mit Landschaften, Bergen, Meeren, Inseln, Flüssen, „bevölkerten“ Städten, ansässigen Unternehmen, Einkaufszentren, Clubs, politischen Foren und Millionen von Nutzern auf der ganzen Welt vor einigen Jahren noch der Welt der Utopie an, so hat die technische Entwicklung ihrer Entstehung und ihrem Durchbruch mittlerweile den Weg bereitet.

An dieser Stelle ist es zunächst geboten, auf die Hintergründe dieses Phänomens einzugehen und dazu die Geschichte und Inhalte virtueller Welten (B.I.), ihre technischen Grundlagen (B.II.), sowie ihre wirtschaftliche (B.III.) und politische Bedeutung (B.IV.) darzustellen. Erst dann kann überhaupt die Problematik darin befindlicher virtueller Gegenstände als real existierende, wahrnehmbare, werthaltige, gehandelte Wirtschaftsgüter und ihre derzeit ungeklärte Rechtsnatur aufgeworfen werden (C.).

B. Virtuelle Welten als neues tatsächliches Phänomen

„The most important thing to understand is that virtual worlds are not games. They are transaction spaces.“¹³ „Virtual worlds do not solve the problems of providing housing, food, water, and electricity to those people, but they could provide spaces for the kind of intellectual, cultural, and business centers normally confined to cities.“¹⁴ „The inclusion of legal concepts of personal property in virtual worlds is an inevitable development. We should take the opportunity now, free from crisis, to thoughtfully establish property rights that will guide the future development of virtual environments. If we want virtual worlds to live up to their full potential to replicate reality as closely as possible and to

geprägt, in dem das Konzept einer als real empfundenen virtuellen Welt eine zentrale Rolle spielt, welche auch als Vorbild für Second Life gedient haben soll.

¹² So speziell für den hier behandelten Kontext etwa *Lessig Code*² S. 9 ff., 83 ff. Im weiteren Sinne wird diese Bezeichnung im US-amerikanischen Schrifttum allerdings noch viel weiter für alle Formen elektronischer, computervermittelter Kommunikation verwendet; vgl. zu diesem weiten Verständnis als Sammelbegriff *Cohen* 107 Col. L. Rev. 210 (2007); *Easterbrook* 1996 U. Chi. Legal F. 207; *Epstein* 2005 Mich. St. L. Rev. 103, 108; *Epstein* 70 U. Chi. L. Rev. 73, 76 (2003); *Hardy* 1996 U. Chi. Legal F. 217; *Johnson/Post* 48 Stan. L. Rev. 1367 (1996); *Lemley* 91 Cal. L. Rev. 521 (2003); *Lessig* 113 Harv. L. Rev. 501 (1999); *Lessig* 48 Stan. L. Rev. 1403 (1996); *Post* 52 Stan. L. Rev. 1439 (2000): „the vast informational ecosystem we call cyberspace“; ferner hierzu *Mayer* NJW 1996, 1782; *Kunz* S. 24 f.

¹³ *Birch* 9(1) E.C.L. & P. 12 (2007).

¹⁴ *Ondrejka* 2(3) *Innovations: Technology, Governance, Globalisation* 27, 45 (2007).

open new markets, we must work toward establishing a legal regime that does not categorically dismiss them as „games.“¹⁵

I. Geschichte und Erscheinungsformen virtueller Welten

Das Konzept imaginärer Realitäten ist keineswegs neu, sondern ein Thema, das sich seit jeher in Literatur, Kunst und neuerdings in der Unterhaltungsindustrie wiederfinden lässt¹⁶. Im Roman taucht der Leser kraft seiner Phantasie nicht anders in eine fiktionale Welt ein, als es früher die Zuhörer mündlich überlieferter Legenden taten. Und so wie die Zuschauer der antiken griechischen Tragödie mit den Helden bis zur Katharsis leiden mussten, fiebern auch die heutigen Kinozuschauer dem Finale entgegen. Dieser Tradition gemeinsamen kulturellen Erlebens entstammen auch virtuelle Welten. Neu und bahnbrechend ist jedoch die Technik als Mittel, über die menschliche Phantasie als Medium hinaus die unmittelbare sinnliche Wahrnehmung und eine aktive Teilnahme zu ermöglichen. Überlieferte Heldenmythen werden nicht mehr nur passiv aufgenommen, sondern aktiv durchlebt¹⁷. Soziale Interaktion findet als „Leben“ in einer virtuellen Welt statt¹⁸.

Das Konzept virtueller Welten geht zurück auf die sog. Multi User Dungeons (MUDs), welche Ende der 1970er Jahre als rein textbasiertes Medium für soziale oder spielerische Interaktion entwickelt wurden und am ehesten mit heutigen Chatrooms vergleichbar sind. Im Jahr 1990 wurde mit LambdaMOO (Lambda MUD Object Oriented) die erste, ebenso noch textbasierte virtuelle Umgebung entwickelt, in der Benutzer selbst Objekte erstellen konnten. Diese allerersten Anfänge konnten freilich nur geringe Nutzerzahlen anziehen¹⁹. Mit dem Durchbruch des Internet als Zugangsmedium und steigenden Datenübertragungskapazitäten kamen dann auch die ersten virtuellen Umgebungen mit grafischer Darstellung auf, welche sich bis zu ihren heutigen Formen weiterentwickelten, deren Komplexität, Realismus und Bedeutung nun weit über ihre historischen Wurzeln hinaus reicht.

¹⁵ *Hunt* 9 Tex. Rev. Ent. & Sports L. 141, 160.

¹⁶ Vgl. dazu *Lastowka/Hunter* 92 Cal. L. Rev. 1, 14 ff. (2004).

¹⁷ *Bartle* 49 N.Y. L. Sch. L. Rev. 19, 30 (2004); *Kayser* 27 Loy. L.A. Ent. L. Rev. 59, 72 f. (2007).

¹⁸ Nach *Castronova* Virtual Worlds S. 22 bezeichnen sich etwa 20% der Nutzer als Menschen, die in einer virtuellen Welt „leben“.

¹⁹ Zu geschichtlichen Aspekten ausführlicher *Bartle* 49 N.Y. L. Sch. L. Rev. 19, 20 (2004); *Castronova* On Virtual Economies S. 6 ff.; *Chin* 72 Brook. L. Rev. 1303, 1308 f. (2007); *Lastowka/Hunter* 92 Cal. L. Rev. 1, 18 ff. (2004); *Mayer-Schönberger/Crowley* 100 NW. U. L. Rev. 1775, 1782-1790 (2006); *Miller* 22 Rev. Litig. 435, 439 f. (2003); *Schwarz/Bullis* 10 Intell. Prop. L. Bull. 13, 14 (2005).

Heute existieren von diesen künstlich geschaffenen Realitäten verschiedenste Varianten, welche sich zumindest in zwei grundsätzliche Kategorien unterscheiden lassen, die es strikt auseinander zu halten gilt²⁰: Einerseits gibt es die sog. Massive Multiplayer Online Roleplay Games (MMORPGs)²¹. Diese sind dem Bereich der Computerspiele zuzurechnende archaische oder futuristische Welten, die meist einen *Hobbesschen* Kampf aller gegen alle zum Inhalt haben, den Spielern Aufgaben zu bewältigen geben und die Entwicklung eines Spielcharakters durch das Bestehen von Abenteuern und Kämpfen (leveling) ermöglichen. Ihre Inhalte sind meist von den Betreibern schon vorgefertigt und müssen von den Nutzern im Spiel erlangt werden, etwa als virtuelle Ausrüstung oder Waffen.

Daneben finden sich hochrealistische Zeitausgaben der urbanen Gegenwart als Plattformen für soziale²², politische, kommerzielle²³, kulturelle²⁴, religiöse²⁵, didaktische²⁶ Kommunikation, für Handel, Unternehmensfüh-

²⁰ Die folgende Unterscheidung betonen auch *Balkin* 90 Va. L. Rev. 2043, 2074 (2004); *Kotelnikov* [2008] I.P.Q. 110, 116; *Naylor/Jaworski* 198 T.W. 30 (2007); *Naylor/Jaworski* 18(8) Ent.L.R. 262 (2007); *Marcus* 52 N.Y. L. Sch. L. Rev. 67, 71 (2007); *Ondrejka* 49 N.Y. L. Sch. L. Rev. 81, 83, 89 ff. (2004); *Habel* MMR 2008, 71, 73; *Reuveni* 54 J. Copyright Soc'y U.S.A. 285 (2007); *Rippert/Weimer* ZUM 2007, 272, 273; *Sheldon* 54 UCLA L. Rev. 751, 756 (2007) sowie *Schmidt/Dreyer/Lampert* S. 19. Bei den letztgenannten findet sich überdies eine ausführliche Systematisierung der Formen von Onlinespielen (a.a.O. S. 10 ff.).

²¹ So beispielsweise „World of Warcraft“ des zum französischen Vivendi-Konzern gehörenden Unternehmens Blizzard (<http://www.wow-europe.com/de/>); „Everquest“ betrieben von Sony (www.everquest.com) oder „Ultima Online“ von Electronic Arts (www.uo.com). In Korea und anderen asiatischen Staaten ist „Lineage“ (<http://www.lineage.com>, Abruf aller URLs am 1.9.2009) des südkoreanischen Unternehmens NCSoft sehr populär.

²² Beispielsweise für Treffen in virtuellen Cafés, Bars und Clubs. Insofern kann man mit *Ondrejka* 49 N.Y. L. Sch. L. Rev. 81, 88 (2004) auch bei virtuellen Welten von einer Form sozialer Netzwerke sprechen.

²³ Zu den beiden genannten Aspekten sogleich ausführlicher unter Kap. 1 B.III., IV.

²⁴ So etwa virtuelle Galerien mit digitalisierten Kunstobjekten oder die Veranstaltung virtueller Konzerte. So gab beispielsweise der chinesische Starpianist Lang Lang am 15. Mai 2007 ein Konzert in Second Life (<http://www.klassikakzente.de/aktuell/rezensionen/detail/article/69320>, Abruf am 1.9.2009). Auch Städte erschaffen zu Präsentations- und Tourismuszwecken ihr virtuelles Abbild, vgl. LG Köln K&R 2008, 477 – *Virtueller Dom* zu einem Rechtsstreit um die Urheberrechte an einer virtuellen Version des Kölner Doms.

²⁵ Jüngst haben Jesuiten virtuelle Welten für das Missionieren entdeckt, um Menschen in Afrika und Asien leichter zu erreichen (Financial Times Online v. 26.7.2007; <http://www.ft.com/cms/s/0/ceae9c60-3ba8-11dc-8002-0000779fd2ac.html>; letzter Abruf am 1.9.2009). Auch die Erzdiözese Freiburg hält als erstes katholisches Bistum in Deutschland Gottesdienste in einer virtuellen Kirche ab (Heise Online v. 1.11.2008; <http://www.heise.de/newsticker/meldung/118272>; Abruf am 1.9.2009).

rung²⁷ und Sport²⁸, ja sogar für medizinische²⁹ und juristische³⁰ Zwecke³¹. Diese Arten virtueller Welten sind es zumeist, welche durch ihre Nutzer erschlossen und mit selbst erstellten Inhalten gefüllt werden. Als anfangs leere Plattformen können sie ihre Attraktivität gerade als gemeinschaftlicher Raum für virtuelle Schaffenskraft gewinnen. Über eine Einordnung als bloßes Spiel geht das weit hinaus³². Virtuelle Welten mit nutzergenerierten Gegenständen (user generated content) werden in ihrer Bedeutung schon auf einer Höhe mit anderen kollaborativen Leistungen wie der Wiki-

²⁶ Die Harvard Law School gab als erste Universität Seminare in Second Life (Die Zeit v. 4.1.2007 S. 17, 18; *Ondrejka* 2(3) *Innovations: Technology, Governance, Globalisation* 27, 33 (2007)). Heute sind fast alle renommierten US-amerikanischen Universitäten dort vertreten, neuerdings auch die Universität Hamburg (<http://www.checkpoint-elearning.de/article/5403.html>, Abruf am 1.9.2009). *Miller* 22 Rev. Litig. 435, 456 (2003) weist darauf hin, dass schon die rein textbasierten MUDs der 1970er Jahre didaktischen Zwecken dienten.

²⁷ Vgl. *The Economist Technology Quarterly* v. 8.12.2007 S. 3 f.

²⁸ Während des Wimbledon-Turniers 2007 installierte IBM Kameras, welche die Flugbahnen der Tennisbälle und die jeweiligen Positionen der Spieler erfassten. Auf Grundlage dieser Daten wurde das Tennisturnier in Second Life virtuell so nachgestellt, dass sich die Zuschauer im virtuellen Stadion wie in der Realität bewegen und das Spiel so aus jeder Perspektive beobachten konnten, vgl. *Mendis* [2008] E.I.P.R. 1. Hierzu aus urheberrechtlicher Sicht *Bullinger/Jani* ZUM 2008, 897.

²⁹ Nach *Fairfield* 85 B.U. L. Rev. 1047, 1059 (2005) werden virtuelle Welten zur Behandlung von Patienten benutzt, die unter dem Asperger-Syndrom leiden. Weiteres denkbare Anwendungsgebiet ist die Seuchensimulation (Heise Online v. 21.8.2007, <http://www.heise.de/newsticker/meldung/94642>, Abruf am 1.9.2009).

³⁰ *Bradley/Froomkin* 49 N.Y. L. Sch. L. Rev. 103, 134 ff. (2004) schlagen vor, virtuelle Welten zum empirischen „Austesten“ von Rechtsregeln auf ihre Effizienz hin zu benutzen, um weniger auf ökonomische Modelle und deren oftmals ungenaue Folgenanalysen angewiesen zu sein.

³¹ So vor allem „Second Life“ des US-amerikanischen Unternehmens Linden Labs (<http://www.secondlife.com>); „Entropia Universe“ des schwedischen Unternehmens Mindark (<http://www.entropiauniverse.com>, Abruf aller URLs am 1.9.2009) oder das mittlerweile wieder eingestellte „The Sims Online“ des US-amerikanischen Unternehmens Electronic Arts. Für eine genauere inhaltliche Beschreibung von Second Life vgl. *Chin* 72 *Brook. L. Rev.* 1303, 1310 ff. (2007); *Naylor/Jaworski* 18(8) *Ent. L. R.* 262 (2007).

³² Gegen eine Betrachtung virtueller Welten als Computerspiele *Bartle* 49 N.Y. L. Sch. L. Rev. 19, 23 (2004); *Birch* 9(1) *E.C.L. & P.* 12 (2007); *Bradley/Froomkin* 49 N.Y. L. Sch. L. Rev. 103, 124 (2004): „Virtual worlds have evolved far beyond their origins as ‚sword and sorcery‘ games.“; *Castronova* 49 N.Y. L. Sch. L. Rev. 185, 188 (2004); *Chen* 80 *St. John's L. Rev.* 1059, 1078 (2006); *Chin* 72 *Brook. L. Rev.* 1303 (2007); *Cordall* 18(2) *Comps. & Law* 25 (2007); *Dougherty/Lastowka* 9(5) *E.C.L. & P.* 3 (2007): „...evolution of [...] MMORPGs into virtual worlds.“; *Lin* [2008] *B.Y.U. L. Rev.* 47, 83; *Habel* MMR 2008, 71; *Naylor/Jaworski* 18(8) *Ent. L. R.* 262 (2007); *Pszczolla* *JurPC Web-Dok.* 17/2009 Rn. 1; *Rogers* 76 *Geo. Wash. L. Rev.* 405, 408 (2008). Ebenso die Wahrnehmung der Tagespresse, vgl. Die Zeit v. 4.1.2007 S. 17; *The Economist Technology Quarterly* v. 8.12.2007 S. 3.

pedia, Weblogs oder Open Source Software gesehen. Auch bei ihnen äußert sich die generelle Entwicklung weg vom passiven Medienkonsumenten hin zum aktiven, schöpferischen Nutzer³³.

Und diese „virtuellen Gesellschaften“³⁴ preschen voran und prosperieren. Die Rede ist gar schon von einer „digitalen Kolonialisierung“³⁵ als Vorbote einer neuen Form des Internet³⁶. Selbst wenn derzeit die Begeisterung der Medien für Second Life als das wohl bekannteste Beispiel angesichts anderer tagespolitischer Ereignisse abflaut³⁷ und immer wieder von technischen Problemen zu hören ist³⁸, scheint die Zukunft virtueller Welten gleichwohl erst begonnen zu haben. Das juristische Schrifttum wird jedenfalls nicht müde, die generelle und wachsende Bedeutung dieses Phänomens für das zukünftige Leben im digitalen, virtuellen Raum zu betonen³⁹ und sieht dabei den derzeitigen Entwicklungsstand virtueller

³³ *Ondrejka* 2(3) *Innovations: Technology, Governance, Globalisation* 27, 33 (2007); *Rifkin* S. 170. *Lastowka* 10 *Vand. J. Ent. & Tech. L.* 893, 897 ff. (2008) wirft die Frage auf, inwiefern die Bezeichnung als Nutzer überhaupt noch zutreffend ist, wenn Nutzender und Schaffender personell zusammenfallen. Diese Entwicklung spiegelt sich bisweilen in Neologismen wie „Conducer“ bzw. „Prosumer“ wider, vgl. *Garlick* 7 *Yale J. L. & Tech.* 422 (2004-2005); *Lober/Karg* CR 2007, 647; *Reuveni* 54 *J. Copyright Soc’y U.S.A.* 285 (2007).

³⁴ Vgl. für die Bezeichnung „Virtual Society“ etwa *Grimmelmann* 47 *N.Y. L. Sch. L. Rev.* 147, 184 (2004); *Jankowich* 11 *B. Univ. J. Sc. and Tech. L.* 173, 195 (2005); *Jankowich* 8 *Tul. J. Tech. & Intell. Prop.* 1, 3 (2006); *Lastowka/Hunter* 92 *Cal. L. Rev.* 1, 63 (2004); *Mnookin* 2 *J. Computer-Mediated Comm.* (1996).

³⁵ Vgl. *Die Zeit* v. 4.1.2007, S. 17 für das derzeit wohl bekannteste Beispiel Second Life. Ein ähnlicher historischer Bezug findet sich auch im juristischen Schrifttum, wo etwa *Kayser* 27 *Loy. L.A. Ent. L. Rev.* 59, 62 (2007) die zunehmende Nutzung virtueller Welten bisweilen mit der Entdeckung der USA und der Eroberung ihres Westens vergleicht — so wie das auch schon in den Anfangszeiten des Internet getan wurde, vgl. *Hunter* 91 *Cal. L. Rev.* 439, 442 (2003).

³⁶ Als „Testlabor“ auf dem Weg zu einem dreidimensionalen Internet nimmt sie *Büchner* K&R 2008, 425 wahr.

³⁷ Vgl. *Krieg* in: *Taeger/Wiebe* S. 79; Skepsis auch bei *Hoeren* NJW 2008, 2615, 2616.

³⁸ Vgl. nur Heise Online v. 18.9.2007 über Sicherheitslücken in der Client-Software von Second Life (<http://www.heise.de/newsticker/meldung/96142>, Abruf am 15.12.2008).

³⁹ So ausdrücklich im US-amerikanischen Schrifttum *Balkin* 90 *Va. L. Rev.* 2043, 2044, 2085 (2004); *Bartle* 49 *N.Y. L. Sch. L. Rev.* 19, 23 (2004); *Birch* 9(1) *E.C.L. & P.* 12 (2007); *Bradley/Froomkin* 49 *N.Y. L. Sch. L. Rev.* 103 (2004); *Castronova* 49 *N.Y. L. Sch. L. Rev.* 185, 193 (2004); *Chein* 80 *St. John’s L. Rev.* 1059, 1078 (2006); *Chin* 72 *Brook. L. Rev.* 1303, 1313 ff. (2007); *Fairfield* 85 *B.U. L. Rev.* 1047, 1051 (2005); *Lastowka/Hunter* 92 *Cal. L. Rev.* 1, 7 ff. (2004); *Lin* [2008] *B.Y.U. L. Rev.* 47, 83; *Rogers* 76 *Geo. Wash. L. Rev.* 405, 408 (2008); *Stephens* 80 *Tex. L. Rev.* 1513, 1514 (2002); *Westbrook* [2006] *Mich. St. L. Rev.* 779, 811; aus englischer Perspektive *Cordall* 18(2) *Comps. & Law* 25 (2007); *Dougherty/Lastowka* 9(5) *E.C.L. & P.* 3 (2007);

Welten auf einer Höhe mit dem Internet der frühen 1990er Jahre⁴⁰. Schätzungen zufolge werden bis zum Jahr 2011 etwa 80% der Internetnutzer dreidimensionale virtuelle Welten benutzen⁴¹. Und bis zum Jahr 2030 soll gar ein „Internet der Dinge“ Wirklichkeit sein, das virtuelle Welten mit intelligenten, vernetzten Alltagsgegenständen zusammenführt⁴².

Nutzer agieren in der virtuellen Welt durch einen „Avatar“ als alter ego⁴³, dessen Erscheinungsbild meist frei gewählt werden kann und der den Nutzer mit einer virtuellen Erscheinung repräsentiert. Dessen entscheidende soziale Funktion besteht darin, die menschliche Interaktion der hinter ihm stehenden Akteure in der virtuellen Welt zu vermitteln⁴⁴. Das Erleben dahinter vollzieht sich dabei meist aus einer Ich-Perspektive; die physische Rezeption der Umgebung erfolgt audiovisuell mittels Bildschirm und Lautsprecher. Mittelfristig ließe es die technische Fortentwicklung bei der Gestaltung von Endnutzerschnittstellen und Übertragungskapazitäten sogar zu, neben visuellen oder akustischen Informationen auch mechanische, haptische oder gar olfaktorische Reize zu übermitteln und unmittelbar umzusetzen⁴⁵. Reale Sinneseindrücke würden so künstlich simuliert und einen täuschend echten Eindruck der Realität erschaffen. Dessen Vor-

Kotelnikov [2008] I.P.Q. 110 f.; *Naylor/Jaworski* 18(8) Ent. L. R. 262 (2007); *Sutin* 9(3) E.C.L. & P. 6 (2007); *Tromans* 70 Euro. Law. 21 (2007); im deutschen Schrifttum etwa *Büchner K&R* 2008, 425; *Habel MMR* 2008, 71; *Völzmann-Stickelbrock FS Eisenhardt* S. 327, 330 sowie im Übrigen all diejenigen im Literaturverzeichnis genannten, die das Problem von Virtual Property oder virtuellem Eigentum überhaupt diskutieren.

⁴⁰ *Lin* [2008] B.Y.U. L. Rev. 47, 86.

⁴¹ *Lin* [2008] B.Y.U. L. Rev. 47, 84 und *Fairfield Anti-Social Contracts* S. 8 verweisen auf Prognosen, dass 80% aller Internetnutzer bis zum Jahre 2011 durch einen Avatar in (zumindest) einer virtuellen Welt repräsentiert werden und alle 500 umsatzstärksten Unternehmen der Welt dort virtuelle Dependancen haben werden. Weitergehend sind die Visionen von *Ondrejka* 2(3) *Innovations: Technology, Governance, Globalisation* 27 (2007), der die Zukunft virtueller Welten als Plattformen für kollaborative Arbeit sieht, welche im Zuge weiterer Globalisierung und Dezentralisierung die Arbeitsmärkte gänzlich von ihren physisch-geographischen Grenzen befreien sollen.

⁴² Die Zeit, Online-Ausgabe Wissen 01/2007 (<http://www.zeit.de/zeit-wissen/2007/01/Serie-Kommunikation>; Abruf am 1.9.2009) unter Bezug auf die britische Medienwissenschaftlerin *Sue Thomas*. Terminologisch sei darauf hingewiesen, dass unter der Bezeichnung „Internet der Dinge“ auch, wenn nicht gar überwiegend, die elektronische Vernetzung des realen Warenverkehrs zu Logistikzwecken über das TCP/IP-Protokoll verstanden wird.

⁴³ Vgl. dazu *Barfield* 39 *Akron L. Rev.* 649, 651 ff. (2006); *Castronova Theory of the Avatar* S. 4 ff.

⁴⁴ *Castronova Virtual Worlds* S. 13.

⁴⁵ Vgl. dazu *Barfield* 39 *Akron L. Rev.* 649 (2006); *Castronova Theory of the Avatar* S. 3; *Edwards/Barfield/Nussbaum* 7(2) *Virtual Reality* 112 ff. (2004); *Nash/Edwards/Thompson/Barfield* 12(1) *International Journal of Human Computer Interaction* 1 ff. (2000).

teil besteht für den Nutzer in der größeren Zahl aufnehmbarer Informationen, ist doch der menschliche Kognitionsapparat immer noch darauf ausgelegt, Dinge im Kontext ihrer räumlich-gegenständlichen Umgebung wahrzunehmen und zu verarbeiten⁴⁶.

Das Erscheinungsbild virtueller Welten mit einem dreidimensionalen Internet zu vergleichen, mag eine gedankliche Hilfe sein, greift aber als Beschreibung dann zu kurz, wenn sie eine bloß dreidimensionale Darstellung von Websites suggeriert. Virtuelle Welten gehen in ihren Interaktionsmöglichkeiten darüber weit hinaus. Websites im Internet sind nur über URLs aufrufbar und damit – bildlich gesprochen – streng voneinander abgetrennt, so dass zwischen ihnen eine Interaktion, ein fließender Übergang, eine Art virtueller „Nachbarschaft“ zwischen Homepages⁴⁷, ein virtueller Schaufensterbummel in verschiedenen Geschäften oder das zufällige Treffen der Kunden in persona schlechterdings nicht vorstellbar sind. Virtuelle Welten eröffnen hier ganz neue realitätsähnliche Interaktionsmöglichkeiten⁴⁸. Damit korrespondieren indes auch neue rechtliche Herausforderungen wie virtuelle Nachbarschaftsprobleme, virtuelle Demonstrationen – man denke nur an Studentenproteste in einem virtuellen Hörsaal und ein virtuelles Hausrecht – sowie Behinderungen, virtuelle Werbung direkt „vor“ einem Geschäft der Konkurrenz und vor allem die Frage, wem die Herrschaftsrechte an virtuellen Gegenständen letztlich zustehen.

Die erhebliche Attraktivität virtueller Welt scheint nicht zuletzt der Wahrnehmung geschuldet zu sein, tatsächlich *dort* zu sein⁴⁹. Bezeichnend ist, dass sich bereits 20% der Nutzer als Menschen bezeichnen, die dort „leben“; und über 40% würden gar ihre realen ökonomischen Aktivitäten einstellen, wenn sie in einer virtuellen Welt ein ausreichendes Einkommen erzielen könnten⁵⁰. Das schlägt sich nicht zuletzt in der Nutzungsintensität nieder: Der typischer Benutzer verbringt dort zwischen 20 und 30 Wochenstunden⁵¹. Für rund ein Drittel ist das mehr Zeit – sei es Freizeit oder virtuelle Arbeit bei Produktion und Handel mit virtuellen Gütern – als sie

⁴⁶ *Cohen* 107 Col. L. Rev. 210, 227 f. (2007); *Fairfield* 85 B.U. L. Rev. 1047, 1062 (2005).

⁴⁷ Vgl. zu diesem Bild *Lemley* 91 Cal. L. Rev. 521, 526 (2003).

⁴⁸ Vgl. *Lessig Code*² S. 10 ff.

⁴⁹ *Barfield* 39 Akron L. Rev. 649, 650 (2006).

⁵⁰ *Castronova Virtual Worlds* S. 22.

⁵¹ Nach *Williams/Yee/Caplan* 13 (4) *Journal of Computer-Mediated Communication* 993, 1002 ff. (2008) am repräsentativen Beispiel von *Everquest II* ist der durchschnittliche Nutzer 31 Jahre alt. Die Nutzungsdauer beträgt zwischen 22 und 30 Wochenstunden. Das Durchschnittseinkommen der Nutzer ist überdurchschnittlich und korreliert nicht mit der Nutzungsdauer.

in der realen Welt mit Arbeit verbringen⁵². Insbesondere in China und Korea besteht eine starke Tendenz zur Verlagerung des Lebens in den virtuellen Raum⁵³. Ein Grund dafür mag sein, dass eine nicht unerhebliche Zahl von Menschen dort tatsächlich schon Geld in Unternehmen verdient, die Arbeiter zur Produktion oder zum Erspielen virtueller Güter einstellen⁵⁴.

Ein weiterer Grund, wieso Nutzer virtueller Welten so viel Zeit und – als Opportunitätskosten ausgedrückt – Geld aufwenden, um ihren Avatar zu „entwickeln“, ihn in Aussehen, Fähigkeiten und Fertigkeiten aufzuwerten, virtuelle Gegenstände zu entwerfen, zu handeln und sich repräsentative virtuelle Besitztümer zuzulegen, liegt schlicht darin, dass sich die sozialen Mechanismen von Interaktion und Belohnung durch Anerkennung in der virtuellen Welt weitgehend mit denen der realen Welt decken⁵⁵. Auch in virtuellen Welten bilden sich schnell soziale Netzwerke, die das virtuelle Zurechtkommen überhaupt erst ermöglichen. Alle virtuellen Investitionen in das eigene Ansehen folgen dabei demselben Anreizschema wie in der Realität einer postindustriellen Gesellschaft, in der nicht mehr die Befriedigung von Primärbedürfnissen, sondern der soziale Status die maßgebliche Triebfeder menschlichen Handelns ist⁵⁶.

II. Technische Grundlagen

Virtuelle Welten sind durch Computerprogramme generierte Umgebungen, die einen realen Raum nachbilden, in dem Nutzer sich bewegen, die Umgebung wahrnehmen und – je nach technischer Ausgestaltung denkbar unterschiedlich – mit anderen Nutzern oder virtuellen Gegenständen interagieren können. Technisch gesehen bestehen dieser Raum und die in ihm befindlichen Gegenstände lediglich aus Daten, welche das jeweilige Aussehen, die Beschaffenheit, etwaige Interaktionsmöglichkeiten und die Lage von Objekten im virtuellen Raum festlegen. Deren Inhalt lässt sich am besten durch einen Blick auf den Schöpfungsprozess virtueller Güter verdeutlichen. Die Herstellung virtueller Gegenstände – gleichviel, ob sie durch den Nutzer selbst oder vorab durch den Betreiber erfolgt – ähnelt der

⁵² *Castronova Virtual Worlds* S. 25.

⁵³ Spiegel Online v. 31.8.2005 (<http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,371526,00.html>, Abruf am 1.9.2009).

⁵⁴ Die Zeit v. 4.1.2007 S. 17, 18; Heise Online v. 23.8.2008 (<http://www.heise.de/newsticker/meldung/114703>, Abruf am 1.9.2009); *Belcher* 7(1) E.C. L. & P. 7, 8 (2005); *Lastowka/Hunter* 92 Cal. L. Rev. 1, 47 (2004). Nach *Castronova Virtual Worlds* S. 35 f. betrug der durchschnittliche Stundenlohn im Jahr 2001 \$ 3,42, womit er sich in Schwellenländern als nicht unbeachtliche Einnahmequelle darstellt.

⁵⁵ *Castronova Virtual Worlds* S. 14.

⁵⁶ *Castronova Virtual Worlds* S. 17.

Register

Absolute Rechte

- numerus clausus *s.* dort
- Substitution durch relative Rechte 172–175, 205–209
- Verfügungsrechte 38–40
- Wesensmerkmale 173 f.
- Account *s.* Nutzungsvertrag
- Allgemeine Geschäftsbedingungen
 - Ausschlussklauseln 430–435
 - Betriebseinstellungsklauseln 430 f., 437
 - Einbeziehung 417
 - Enteignungsklauseln 430–435
 - Entgelt als Wertungsfaktor 434
 - Entwertung 430 f., 435 f., *s.a.* virtuelle Welten, Balancing
 - Gestaltungsmissbrauch 455–457
 - Grenze der Privatautonomie 261–264, 453–455
 - Inhaltskontrolle, Beurteilungskriterien 265–276, 417 f., 430–437
 - Kündigung 430–435
 - Rechtswahl 312 f., 315, 323
 - technische „Normen“ 296–299
 - urheberrechtliche Nutzungsrechte 446–458
 - Veräußerungsverbote 416–418
 - Vertragstransparenz 433 f.
 - virtuelles Verfassungsrecht 253–258
 - Wechselwirkung mit virtuellem Eigentum 241–245
 - Zweckübertragungslehre 447–457
- Anticommons 60–63, 71, 79, 141 f., 219
- Application Service Providing 99
- Ausschluss
 - virtuelles Eigentum *s.* dort
 - AGB *s.* dort
- Ausspähen von Daten 196 f.
- Autonomie, Regelungs- 56, 75 f., 245–253, 258–261, 264 f., 279

Avatar

- Begriff 8
- Persönlichkeitsrecht 104 f., 210 f., 235
- Urheberrechtsschutz 348 f., 379 f.

Beherrschbarkeit von Sachen und Gegenständen 71

Besitz

- als Grundlage von Abwehransprüchen 98, 103 f., 191 f.
- Mitbesitz 160 f., 162–165
- mittelbarer Besitz 161, 166 f.
- Teilbesitz 161, 167–170
- Verhältnis zu virtuellem Eigentum 103 f., 158–171
- Verkehrsauffassung 162–165

Cache 384, 396

charakteristische Leistung *s.*

Vertragsstatut

Clickwrap Agreements 207, 417, 428–430

Code *s.* Technik

Common Law

- Bedeutung für virtuelles Eigentum 35 f.
- Cyberproperty *s.* dort
- Cybertrespass *s.* dort
- Property *s.* dort
- Virtual Property *s.* dort

Computerbetrug 197

Computerprogramme

- Sacheigenschaft 93–97, 99, 119 f., 334 f.
- Urheberrechtsschutz 340–344, 371–374
- Computersabotage 197–199
- Computerspiele
 - Abgrenzung zu virtuellen Welten 5 f., 14 f.
 - Urheberrechtsschutz 355–367, 342–344
- Computerviren 112, 151, 203 f., 292, 328

- Cyberproperty
 - Begriff 40 f.
 - Entwicklung USA 43–53
 - Entwicklung Australien 80 f.
 - Entwicklung England 78–80
 - Kritik 53–68
 - und virtuelle Gegenstände 68 f.
- Cybertrespass *s.a.* Cyberproperty
 - Datenbankzugriffe 48 f., 50
 - Funktionsbeeinträchtigung 46–53
 - Herleitung 43–46
 - Immaterialgüterrechtssersatz 65–68
 - Metatags 49 f.
 - Spam 47 f., 50–52, 79
- Daten
 - Anknüpfung im internationalen Privatrecht 326–336
 - Sacheigenschaft 93–97, 99, 119 f., 334 f.
 - virtuelle Gegenstände *s. dort*
- Datenbank 12, 31, 50, 59 f., 67 f., 144, 169, 289, 374 f., 402 f., 410, 416, 420 f., *s.a.* virtuelle Welten, technischer Hintergrund, *s.a.* Werk, urheberrechtliches, *s.a.* Cybertrespass, Datenbankzugriffe
- Datenveränderung 197–199
- ddoS Angriff 65, 149, 153, 201 f.
- Deliktsstatut
 - Hacking 327, 329
 - Immaterialgüterrechtsverletzungen 305–308
 - Marktortprinzip 310 f.
 - Mosaikbetrachtung 305–308
 - Persönlichkeitsrechtsverletzungen 308–312
 - Spürbarkeitsschwellen 307
- Domain 37, 50, 70, 80, 108, 110 f., 120, 126, 172 f., 223, 318
- Drittschadensliquidation 182–186
- Eigentum, Sach-
 - als Grundlage virtuellen Eigentums 86 ff., 131 ff.
 - Beeinträchtigung durch elektronische Einwirkung 146–157
 - Bezugsobjekt 149–152
 - Duldungspflichten 154–157
 - Entwicklung zum Zugangsrecht 205–209
 - Modellcharakter 108, 213, 215, 222
 - normative Legitimation 120–125, 173–175, 228–230
- Einwilligung, konkludente 48, 64 f., 155 f., 252, 279, 286
 - Anticommons 64 f.
 - Maßstab berechtigter Erwartungen 64 f.
 - technisch ausgedrückte 281 f., 286–293
 - Vertragsübernahme 425 f.
 - vorübergehende Vervielfältigungen 396, 420–423
- Enclosure 58 f.
- Entstellung, urheberrechtliche 126 f., 392 f.
- Erschöpfung, urheberrechtliche 94, 401, 424
- EULA *s.* Nutzungsvertrag
- Filmhersteller
 - Leistungsschutzrecht 366–369
 - Rechtekonzentrationsvermutungen 361–366, 369
- Forderung
 - Drittwirkung 169 f., 186–192
 - Gegenstand 176–179
 - Verdinglichung *s.* Drittwirkung
 - Zuweisungsgehalt 177
 - Substitution absoluter Rechte *s. dort*
- Gegenstand
 - Begriff 88–90
 - virtuelle Gegenstände *s. dort*
- Gestaltungshöhe *s.* Schöpfung
- Gewerbebetrieb, Recht am eingerichteten und ausgeübten 98, 111 f., 134, 153, 295
- Goldmining 413 f.
- Hacking
 - Kollisionsrecht 327, 329
 - Strafrecht 196
- Handel mit virtuellen Gütern
 - Gewährleistung 407–408, *s.a.* Kaufvertrag
 - Kollisionsrecht 363 f.
 - Nebenpflichten 408
 - Verbot *s.* Veräußerungsverbote
 - Verfügung 408–411
 - Vertragsarten 404–407
 - Vertragsschluss 404

- Hyperlinks 62, 79, 153
- Immaterialgüter
 - Begriff 114 f., 117–120
 - Nutzungsrivalität 120–125
 - virtuelle Gegenstände 83, 127–130
- Immaterialgüterrechte
 - normative Legitimation 120–124
 - numerus clausus 216–220
- Innovationsanreize
 - Eigentum 120 f.
 - Immaterialgüterrechte 121–124
 - Utilitarismus 236–239
 - virtuelles Eigentum 22 f., 230 f., 236–239, 268–271
- Interaktivität
 - Nutzergenerierte Inhalte s. dort
 - Filmwerk s. Werk, Filmwerk
- Internationales Privatrecht 302–338, s.a.
 - Deliktstatut, Vertragstatut, Sachstatut
- Kaufvertrag
 - Nebenpflichten 408
 - Rechtskauf 404 f., 411
 - Rechtsmangel 408
 - Sachkauf 94, 97, 119, 404 f.
 - Sachmangel 407 f.
- Kommerzialisierung
 - wirtschaftlicher Hintergrund 14–16, 267–276, 413–415
 - Reichweite virtuellen Eigentums 270–276
 - Veräußerungsverbote s. dort
- Kommodifikation s. Kommerzialisierung
- Konvergenz von Schutzgut und Schutzrecht
 - Cybertrespass 65–68
 - Spam 134 f.
 - virtuelles Eigentum 131–134, 139–158, 170
- Körperlichkeit
 - Computerprogramme s. dort, Sacheigenschaft
 - Daten s. dort, Sacheigenschaft
 - Metaphorik s. dort
 - rivalisierende Nutzung 125–127
 - virtuelle Gegenstände 92 f.
- lex contractus s. Vertragsstatut
- lex loci delicti s. Deliktstatut
- lex loci protectionis s. Schutzlandprinzip
- lex mercatoria 249–252, 302
- lex rei sitae s. Sachstatut
- Markenrecht 17 f., 34, 49, 67, 116, 120, 126, 260, 306, 408
- Marktortprinzip s. Deliktstatut
- Marktversagen
 - allgemeine Geschäftsbedingungen 453 f.
 - Grenzen des Systemwettbewerbs 262–264
 - internationales Privatrecht 330 f.
 - lock-in-Effekte 263 f., 298
 - Pfadabhängigkeiten 20, 263 f., 269, 298, 331
 - rationales Unwissen 207 f., 262–264, 298, 330, 454
 - Urheberrecht 454
- Metaphern 25, 54–57, 68 f., 214 f.
- Metatags 49, 67
- Mietvertrag 94, 99, 150, 163–165, 181, 191, 206, 402 f., 407, 457
- MMORPG s.a. virtuelle Welten
 - Begriff 5
 - technischer Hintergrund 10–14
- Mosaikbetrachtung s. Schutzlandprinzip
- Naturrecht
 - Legitimation des Eigentums 231–234
 - Legitimation des Urheberrechts 123 f.
 - Legitimation virtuellen Eigentums 73, 231–234, 268–271
- Netzverträge 192–195
- Netzwerkeffekte 16, 19 f., 63, 195, 233, 262, 363, 434
- numerus clausus
 - Immaterialgüterrechte 216–220
 - Sachenrecht 217–219
 - virtuelles Eigentum 220 f.
 - Zweck 218–220
- Nutzergenerierte Inhalte
 - Einräumung urheberrechtlicher Nutzungsrechte 387–390, 438–458
 - Reichweite virtuellen Eigentums 265–281, 286–293
 - Urheberrechtsschutz 344–355, 367–381
- Nutzungshandlungen, urheberrechtliche 381–387, 420–425

- öffentliche Zugänglichmachung 384–386, 387, 425
- Sendung 386 f.
- Verbreitung 423 f.
- Vervielfältigung 129, 383 f., 387, 394–398, 420–423
- Nutzungsvertrag
 - Auslegung 278–282, 290–293
 - Inhaltskontrolle s. allgemeine Geschäftsbedingungen
 - Kündigungsrechte s. allgemeine Geschäftsbedingungen
 - partikuläre Zivilverfassungen 253–258
 - Rechtswahl 306, 312–326
 - Schutzwirkung für Dritte 180–182
 - Übertragung des Accounts 411
 - urheberrechtliche Nutzungsrechte 387–390, 420–425, 438–458
 - Veräußerungsverbote s. dort
 - Verhältnis zu virtuellem Eigentum 110 f., 172–176, 240–245, 272, 275, 278
 - Vertragsnatur 400–403
- Offenkundigkeit, sozialtypische
 - Sachen 90 f.
 - Forderungen 186 f., 190
 - virtuelle Gegenstände 91 f., 182, 190, 224
- Öffentliche Zugänglichmachung s. Nutzungshandlungen, urheberrechtliche
- Öffentliches Gut s. Tragedy of the Commons
- Peer-to-Peer 14, 76, 141, 244, 271, 331, 333, 386 f.
- Persönlichkeitsrecht
 - Avatar 104 f., 210 f.
 - kollisionsrechtliche Anknüpfung 308–311
 - und Legitimation des Eigentums 234 f.
 - und virtuelles Eigentum 104 f., 210 f.
- Pfadabhängigkeiten s. Marktversagen
- Präferenzautonomie 17
- Privatautonomie
 - Grenzen 208 f., 258–264, 296–299, 314 f., 453–455
 - Grenzen insb. im Kollisionsrecht 314 f., 319–321, 323–326
- Quelle von Regelungsautonomie 250–253
- Property
 - Begriff 37–40
 - virtuelle Gegenstände 70–76, s.a. Virtual Property
 - Voraussetzungen 70 f.
 - Zugangsrecht 205–209
- Property Rights Theorie 37–39, 58–63
 - Anticommons s. dort
 - Enclosure s. dort
- Prozessstandschaft 140
- Qualifikation, kollisionsrechtliche 303–305
- rationales Unwissen s. Marktversagen
- rechtsfreier Raum
 - Internet 55 f., 248–250
 - Statutes of Interration s. dort
 - virtuelle Welten 182, 194, 245–265
- Rechtskauf 404 f., 411
- Rechtssicherheit 72, 218, 221 f., 237, 270, 295, 299, 305, 310, 333, 391
- Rechtswahl 312–326, s.a. Vertragsstatut
 - Einschränkungen 314 f., 319–321, 323–326
- rivalisierende Nutzung 28, 68, 71 f., 120–131, 139, 213, 220, 223, 224, 229, 245, 266, 275, 391
- ROM I–VO s. Vertragsstatut
- ROM II–VO s. Deliktstatut
- Sache
 - Abgrenzbarkeit 90–92, 132 f.
 - Beherrschbarkeit 90 f.
 - Daten s. dort
 - Körperlichkeit 87 f., 90–92
 - Server s. Konvergenz
 - Software s. Computerprogramme
 - Verkehrsauffassung s. dort
 - virtuelle Gegenstände s. dort
- Sachkauf s. Kaufvertrag
- Sachstatut 326–333
- Schöpfung, persönlich geistige, s.a. Werk, urheberrechtliches
 - Gestaltungshöhe 375–381
 - Gestaltungsspielraum 376 f., 379–381
 - Schöpferprinzip 84, 211, 345, 361 f., 369, 375 f.

- Schutzgesetz 196, 203 f.
 Schutzlandprinzip 305–308
 Screen Scraping 100
 Sendung *s.* Nutzungshandlungen,
 urheberrechtliche
 Server, *s.a.* Konvergenz
 – als Grundlage virtuellen Eigentums
 62 f., 68 f., 86, 97, 99–104, 106 f.,
 131–133, 139–171, 202
 – kollisionsrechtliche Anknüpfung 314,
 321, 326–337
 Sittenwidrigkeit 203, 208, 253, 415
 Software *s.* Computerprogramme
 Sonstiges Recht i.S.d. § 823 BGB
 – Forderungen 186–192
 – virtuelles Eigentum 215 f., 222–239
 – Voraussetzungen 222 f.
 Sozialvertrag
 – Grundlage absoluter Rechte 173–175
 – Innenrecht virtueller Welten 175, 253–
 258
 Spam 47 f., 50–52, 79, 98, 203, 210
 Spürbarkeitsschwellen,
 kollisionsrechtliche 307
 Statutes of Interration 75, *s.a.* Autonomie
 Störerhaftung 419 f.
 Strafrecht 196–205, 260
 Systemwettbewerb
 – Deregulierung 261–264
 – internationales Privatrecht 330
 – Marktversagen *s.* dort
 – Recht und Technik 282–286, 203–299
 – virtuelle Welten 75, 261–264
 Technik als Regelungsmechanismus
 – „Code is Law“ 293–299
 – Einwilligung 281 f., 286–293
 – faktische Grenzen 288–290
 – Grenzen technischer Privatautonomie
 208 f., 298 f.
 – insb. Urheberrecht 284, 286, 297 f.
 – Konvergenz mit Recht 290–293
 – Selbstdurchsetzung 175, 209 f., 285 f.,
 295, 297
 – Systemwettbewerb zum Recht *s.* dort
 Territorialitätsprinzip *s.*
 Schutzlandprinzip
 Tragedy of the Commons 60 f., 120 f.,
 236
 Transaktionskosten 39, 59 f., 60–63, 122,
 174, 207, 218 f., 261, 297, 320, 329
 – Anticommons *s.* dort
 – Bedeutung von Metaphern 56, 214
 – kognitive 24 f., 56, 69, 212–215
 – Kollisionsrecht 319–321, 329
 – Legitimation absoluter Rechte 174, 207
 – numerus clausus 218 f.
 Trespass *s.* Cybertrespass
 Übernutzung *s.* Tragedy of the Commons
 Ubiquitätsprinzip *s.* Deliktsstatut
 Unconscionability 428–430
 Urheberkollisionsrecht 305–308, 458–
 460
 Urheberpersönlichkeitsrecht 126, 211
 Urheberrecht *s.* Werk, *s.* Nutzungsrechte,
s. Zweckübertragungslehre
 Utilitarismus
 – Legitimation des Eigentums 236
 – Legitimation der Immaterialgüterrechte
 120–125
 – Legitimation virtuellen Eigentums
 237–239, 268–271
 Veräußerungsverbote 415–425
 – Account 425 f.
 – AGB-Kontrolle 416–418
 – dingliche 418 f.
 – schuldrechtliche 415 f.
 – Urheberrechtsverletzungen 419–425
 – wirtschaftlicher Hintergrund 413–415
 Verbreitung, urheberrechtliche *s.*
 Nutzungshandlung
 Verbraucherverträge, Kollisionsrecht
 314–326, 459 f.
 Verkehrsauffassung
 – Besitz 162–165, 168
 – Einwilligung 64 f., 155 f.
 – Sachen 132, 144, 168–170, 215
 – Urheberrecht 220, 348, 352, 391 f.
 – virtuelle Gegenstände 28, 92, 132,
 107 f., 170 f., 178
 Verkehrsfähigkeit 105, 219 f., 224
 Verkehrsgewohnheiten 65, 279–281,
 290–293, 300
 Verkehrsschutz 217 f., 329–335, 422, *s.a.*
 Rechtssicherheit
 Vertrag mit Schutzwirkung für Dritte
 180–182

- Vertragsstatut 312–326
 - charakteristische Leistung 313 f., 325, 336 f.
 - Rechtswahl 312 f.
 - Verbraucherverträge 314–326
 - ROM-I VO 325 f.
- Vertragsübernahme 328–329
- Vervielfältigung *s.* Nutzungshandlungen, urheberrechtliche
- Virtual Property
 - Begriff 40 f.
 - Entwicklung 69–74, 76–78
 - Kritik 74–76
 - virtuelle Gegenstände 69 f., 105 f.
- virtuelle Demonstrationen 9, 143, 149, 201, 278, 289, *s.a.* dDOS-Angriff
- virtuelle Gegenstände
 - Arten 16–18
 - Bedeutung für die Rechtsordnung 22–24
 - Beherrschbarkeit 91 f., 108, 169 f., 224, 335
 - emotionaler Zusatznutzen 17 f.
 - Enteignung 242 f., 265 f., 270–275, 430–435
 - Entwertung 242 f., 266 f., 275 f., 430 f., 435 f.
 - Gewährleistung *s.* Kaufvertrag
 - Handel *s.* dort, *s.a.* Veräußerungsverbote
 - Immaterialgüter 83, 114 f.
 - Löschung 242 f., 265 f., 270–276, 392–394, 426–428, 432–435
 - Marken *s.* Markenrecht
 - Offenkundigkeit 91 f., 182, 190, 224
 - Präferenzautonomie 16–18
 - Property *s.* dort
 - Sacheigenschaft 91–93
 - Schädigung 242 f., 265 f., 276–282, 286–293, 390–394
 - Sonderrechtsfähigkeit 28 f., 84
 - Übertragung 408–411, *s.a.* Handel, *s.a.* Veräußerungsverbote
 - Urheberrechtsschutz *s.* Werk, urheberrechtliches
 - Virtual Property *s.* dort
 - Virtuelles Eigentum *s.* dort
 - Zugriffsobjekt für Gläubiger 22, 29, 260 f.
- virtuelle Welten
 - Abschalten 226–228, 242 f., 275 f., 267 f., 437
 - Ausschluss 242 f., 265 f., 270–275, 430–435
 - Balancing 266, 430 f., 435 f.
 - Begriff und Erscheinungsformen 4–10
 - Betreiberinteressen 165–270
 - Demokratisierung 20 f., 33, 247 f., 251, 256 f.
 - Einräumung urheberrechtlicher Nutzungsrechte 387–390, 420–425, 438–458
 - Geschichte 4 f.
 - Griefing 143, 153
 - Inflation *s.* Balancing
 - Konstitutionalisierung 257 f.
 - Nutzerinteressen 265–270
 - ökonomische Bedeutung 14–20
 - Politik 20 f.
 - rechtsetzende Technik 281 f., 286–293
 - Regelungsautonomie 245–264, 279
 - Steuerrecht 34
 - Systemwettbewerb *s.* dort
 - technischer Hintergrund 10–14
 - Urheberrechtsschutz 340–344, 355–367
 - Verfassungsrechtliche Aspekte 33 f.
 - virtuelle Gegenstände *s.* dort
- virtuelles Eigentum
 - Abwehrbefugnisse 242 f., 265 f., 270–282, 286–293, 390–394, 430–435 f.
 - Ausschluss 173 ff., 329 ff.
 - Begriff 41
 - kollisionsrechtliche Anknüpfung 333–336
 - Konvergenz *s.* dort
 - normative Legitimation 228–239, 268–275
 - numerus clausus *s.* dort
 - Reichweite 239–301
 - sonstiges Recht 215 f., 222–239
 - Überformung durch Nutzungsvertrag 110 f., 172–176, 240–245, 272, 275, 278
 - Übertragung 408–411
 - und Persönlichkeitsrecht 104 f., 210–212
 - und Sachbesitz 103 f., 158–172

- und Sacheigentum 99–103, 131–158
- und schuldvertragliche Forderungen 110 f., 172–209, *s.a.* Überformung durch Nutzungsvertrag
- und Urheberrecht 83–86, 116–130
- Veräußerungsverbote *s.* dort
- Virtual Property *s.* dort
- virtuelles Hausrecht 9, 23, 86, 99–104, 105–107, 131 f., 133, 139 f., 143, 152–156, 160, 165, 215, 328, *s.a.* virtuelles Eigentum
- Web 2.0 233, 439, 458
- Webhosting 103, 139, 160 f.
- Werbung 9, 19, 72, 195, 272 f., 435
 - kollisionsrechtliche Anknüpfung 307, 316–321, 324
 - Spam *s.* dort
- Werk, urheberrechtliches 340–381
 - angewandte Kunst 349–351
 - Baukunst 351 f.
 - bildende Kunst 348 f.
 - Computerprogramm 340–342, 371–374
 - Datenbank 374 f.
 - Filmwerk / Laufbild 340–342, 354–370
 - Lichtbild 352 f.
 - Multimedia 340–342, 370 f.
 - Schöpfung *s.* dort
 - virtuelle Welten, Betriebsprogramm 340–344, 355–367
 - Werkstück 97, 116–118, 119 f., 125–127, 392 f., 423 f.
 - wissenschaftlich–technische Darstellungen 353 f.
- Werkvertrag 400 f., 402 f., 405 f.
- widersprüchliches Verhalten 64 f., 101, 155 f., 272, 275
- Wiederkehr der Rechtsfiguren 24–28
- Zugangsrecht, urheberrechtliches 392–394
- Zugangsvertrag *s.* Nutzungsvertrag
- Zweckübertragungslehre
 - AGB–Kontrolle 447–457
 - Begriff und Bedeutung 443–446
 - Filmbereich 365
 - Hauptleistungspflichten, kontrollfähige 448–457
 - kollisionsrechtliche Eingriffsnorm 458 f.
 - Leitbildfunktion 448
 - Nutzungsverträge virtueller Welten 387–390