

Matthias Berberich

Virtuelles Eigentum

Mohr Siebeck

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	V
Abkürzungsverzeichnis	XXI
Kapitel 1: Einleitung	1
<i>A. Der elektronische Fortschritt als stetige Herausforderung für das Recht</i>	<i>1</i>
<i>B. Virtuelle Welten als neues tatsächliches Phänomen</i>	<i>3</i>
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>	<i>21</i>
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>	<i>29</i>
<i>E. Zentrale Thesen der Arbeit</i>	<i>30</i>
<i>F. Nicht behandelte Aspekte</i>	<i>33</i>

Kapitel 2: Rechtlicher Rahmen im US-amerikanischen Common Law	35
<i>A. Einleitender Überblick über die Rechtsentwicklung zu Virtual Property</i>	35
<i>B. Terminologische Vorbemerkungen</i>	36
I. Property.....	37
II. Cyberproperty und Virtual Property	40
III. Virtuelles Eigentum.....	41
<i>C. Methodische Vorbemerkung</i>	41
<i>D. Entwicklungstendenzen zu Virtual Property in den USA</i>	43
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 <i>de lege ferenda</i> und regulatorischer <i>Laissez-Faire</i>	75
3. Bislang geringe Rezeption in der Rechtsprechung in den USA	76
E. <i>Rezeption der Entwicklung in England</i>	78
F. <i>Rezeption der Entwicklung in Australien</i>	80
G. <i>Zusammenfassung</i>	81
Kapitel 3: Rechtlicher Rahmen in Deutschland	82
A. <i>Überblick über gangbare Ansätze in Schrifttum und Rechtsprechung</i> .	82
B. <i>Allgemeine Qualifikation als Immaterialgüter</i>	83
C. <i>Urheberrecht und Nutzungsrechte als virtuelles Eigentum</i>	83
I. Unterscheidung zwischen virtuellen Gütern und Betriebssoftware.....	84
II. Virtuelle Gegenstände als urheberrechtliche Werke.....	84
III. Urheberrecht als Regime virtuellen Eigentums?	85
D. <i>Virtuelles Eigentum als Korrelat des Sacheigentums</i>	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
<i>E. Virtuelles Eigentum als Korrelat des Sachbesitzes</i>	103
<i>F. Virtuelles Eigentum als Ausfluss des Persönlichkeitsrechts</i>	104
<i>G. Originäres virtuelles Eigentum</i>	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
<i>H. Virtueller Besitz als technisch vermittelte „Sachherrschaft“ über virtuelle Gegenstände</i>	109
<i>I. Virtuelles Eigentum als Konstruktion relativer Forderungen</i>	110
<i>J. Sonstige Rechte</i>	111
<i>K. Gar keine Rechtsposition</i>	112
Kapitel 4: Analyse und kritische Würdigung	114
<i>A. Begrenzte Aussagekraft einer Qualifikation als „Immaterialgüter“ ..</i>	<i>114</i>
<i>B. Der vernachlässigte Dualismus von Werk und Werkstück in einer rein urheberrechtlichen Qualifikation</i>	<i>116</i>
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

C. Die fehlende Konvergenz von Anknüpfungs- und Schutzobjekt als Schwäche einer Konstruktion über Sacheigentum und Sachbesitz	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 personelles 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
<i>D. 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>	<i>210</i>
<i>F. Virtuelles Eigentum als Rechtsfortbildung?</i>	<i>212</i>
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 partikulare digitale Zivilverfassung?.....	253
(1)	Die Sichtweise als Nutzungsbedingungen.....	253
(2)	Die Sichtweise als partikulare „Zivilverfassung“ ..	254
(3)	Inhaltskontrolle von Verträgen als virtuelles „Verfassungsrecht“?	256
cc.	Rechtliche Grenzen der Autonomie	258
(1)	Nicht dispositiven 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 berechnigte 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
<i>D. Zwischenergebnis</i>	338
Kapitel 6: Urheberrechtliche Fragestellungen	339
A. <i>Virtuelle Güter als Werke i.S.d. § 2 UrhG</i>	340
I. Unterscheidung zwischen virtuellen Gütern und Betriebssoftware	340
1. Urheberrechtsschutz der Betriebssoftware	340
2. Urheberrechtsschutz virtueller Gegenstände	344
II. Werksgattungen	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
 <i>Kapitel 7: Vertragsrechtliche Fragestellungen</i>	 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>	<i>461</i>
<i>A. Zur Diskussion im US-amerikanischen Common Law</i>	<i>461</i>
<i>B. Zur Diskussion in Deutschland</i>	<i>462</i>
<i>C. Zur Herleitung originären virtuellen Eigentums</i>	<i>462</i>
<i>D. Zur kollisionsrechtlichen Anknüpfung</i>	<i>465</i>
<i>E. Zu Urheberrechten an virtuellen Gegenständen</i>	<i>465</i>
<i>F. Zum Vertragsrecht.....</i>	<i>466</i>
Literaturverzeichnis	469
Sachregister	489