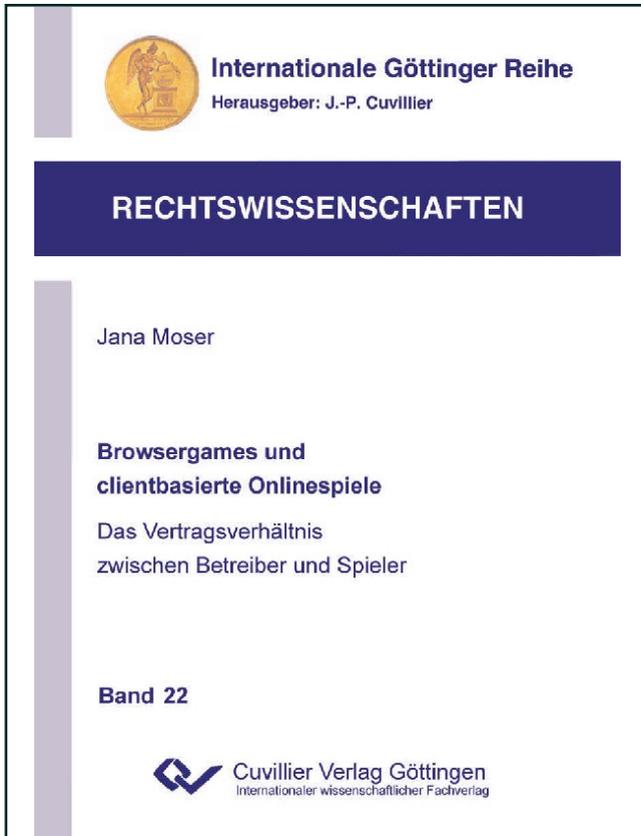




Jana Moser (Autor)

Browsersgames und clientbasierte Onlinespiele

Das Vertragsverhältnis zwischen Betreiber und Spieler



<https://cuvillier.de/de/shop/publications/575>

Copyright:

Cuvillier Verlag, Inhaberin Annette Jentsch-Cuvillier, Nonnenstieg 8, 37075 Göttingen, Germany

Telefon: +49 (0)551 54724-0, E-Mail: info@cuvillier.de, Website: <https://cuvillier.de>

Inhaltsverzeichnis

§ 1	Vorbemerkung	1
§ 2	Der technische Hintergrund	4
	I. Die Internetverbindung	4
	II. Die Clients	5
	1. Thin und Fat Clients	5
	2. Internetbrowser	6
	III. Varianten	7
	1. Virtuelle Welten	7
	2. Persistente Spiele	8
	3. Multiplayer Games	8
	4. Life Sims	8
	5. Economy Sims	9
§ 3	Die rechtliche Beziehung	13
	I. Das Vertragsverhältnis	13
	1. Die Vertragstypen	13
	a) Kostenlose Browsergames	14
	aa) Rechtsbindungswille	14
	aaa) Entgeltlosigkeit	15
	bbb) Registrierung	15
	ccc) Wirtschaftliche Interessen der Beteiligten	16
	(1) Wirtschaftliche Interessen des Spielers	16
	(a) Account	16
	(b) Spielzeit	17
	(c) Avatar und Char	18
	(aa) Kommerzialisierungsgedanke	18
	(bb) Anknüpfende Premiumaccounts	19
	(d) Items	21
	(e) Spieldaten	22
	(f) Zwischenergebnis	22
	(2) Wirtschaftliche Interessen des Providers	23
	(a) Account	23
	(b) Items	24
	ddd) Rechtliche Interessen der Beteiligten	24
	(1) Urheber- und Markenrechte des Spielers	24
	(2) Urheberrechte des Betreibers	26

Inhaltsverzeichnis

(3) Haftungsrechtliche Interessen des Providers	27
eee) Vorteile für den Betreiber	27
fff) Ergebnis	27
bb) Beurteilung des Rechtsverhältnisses	28
aaa) Einräumung von Rechten an der Spielsoftware	28
(1) Browsergame als Werkkomposition	29
(2) Urheberrechtsrelevanz von Browsergames	30
(a) Ablauf eines Browsergames	31
(b) Speicherung im RAM	32
(c) Verwendung der Spielsoftware	33
(d) Zwischenergebnis	34
bbb) Einräumung von Rechte an Avatar, Char und Items	34
(1) Avatar geschützt als Computerprogramm	35
(2) Avatar geschützt als Werk der bildenden Kunst	36
(a) Nicht individualisierter Avatar	37
(b) Individualisierter Avatar	37
(aa) Zusammengestellte Avatare	38
(bb) Selbsterstellte Avatare	40
(3) Char geschützt als Sprachwerk	41
(4) Item geschützt als Werk der bildenden Kunst	43
(5) Urheberschaft	44
(6) Zwischenergebnis	45
cc) Schuldrechtlicher Vertrag	45
aaa) Leihvertrag	46
(1) Leihvertrag bzgl. der Server	46
(2) Leihvertrag bzgl. der Spielsoftware	47
(a) Spielsoftware als Leihobjekt	47
(aa) Daten als Bestandteil einer Software	48
(bbb) Vertragsgegenstand	49
(ccc) Datenspeicherungsform	50
(ddd) Virtuelles Eigentum aufgrund vir- tuellen Hausrechts	50
(aa) Zwischenergebnis	52
(b) Leihvertragsrecht analog	52
(aa) Planwidrige Regelungslücke	52
(bb) Vergleichbare Interessenlage	53
(cc) Verschaffung durch Online-Nutzung	54
(c) Zwischenergebnis	54
bbb) Verwahrungsvertrag	54
ccc) Rahmenvertrag	55

Inhaltsverzeichnis

ddd) Ergebnis	56
b) Kostenpflichtige Browsergames	56
aa) Dienstvertrag	56
aaa) Software- und Datenbanknutzung	57
(1) Vergleich mit Online-Auktionsplattformen	57
(2) Vergleich mit Community-Plattformen	58
(3) Vergleich mit Bibliotheken und Datenbanken	58
(4) Vergleich mit Auskunftsverträgen	59
(5) Zwischenergebnis	60
bbb) Datengenerierung und -speicherung	60
ccc) Programmüberwachung und -änderungen	61
ddd) Freischaltung	61
eee) Zusatzleistungen	62
fff) Zwischenergebnis	62
bb) Werkvertrag	62
cc) Mietvertrag	63
aaa) Mietvertrag bzgl. der Server	64
bbb) Mietvertrag bzgl. der Software	64
(1) Parallele zu ASP in der Technik	65
(2) Parallele zu ASP in der Intention	66
ccc) Zwischenergebnis	66
dd) Pachtvertrag	66
aaa) Automatisch generierte Items und Avatare	67
bbb) Selbsterstellte Items und Avatare	68
ccc) Zwischenergebnis	69
ee) Ergebnis	70
c) clientbasierte Onlinespiele	70
aa) Erwerb und Nutzung des Clients	70
aaa) Lizenzvertrag	71
bbb) Kaufvertrag	71
ccc) Mietvertrag	72
bb) Zugang zum und Nutzung des Applikationsserver	74
aaa) Peer-to-Peer-Architektur	75
(1) Erwerb des Clients	75
(2) Entgeltliche Onlinenutzung	75
(3) Unentgeltliche Onlinenutzung	76
bbb) Client-Server-Architektur	77
2. Das anwendbare Recht	77
a) Rechtswahlklausel, Art. 3 Rom I-VO	78
aa) Sinn und Zweck einer Rechtswahl	78

Inhaltsverzeichnis

bb) Indizien für eine konkludente Rechtswahl	80
b) Gesetzliche Regelungen	82
aa) Art. 6 Abs. 1 Buchstabe b) Rom I-VO	82
aaa) Verbraucherstaat	82
bbb) Ausrichtung auf Verbraucherstaat	83
ccc) Ausschluss nach Art. 6 Abs. 4 Buchstabe b) Rom I- VO	84
bb) Enge Verbindung zu einem Staat, Art. 4 Rom I-VO	85
aaa) gewöhnlicher Aufenthalt des Dienstleisters, Art. 4 Abs. 1 Buchstabe b) Rom I-VO	86
(1) Standort des Servers als Niederlassung	86
(2) Kurzweiligkeit des Serverstandortes	87
(3) Ergebnis	88
bbb) Belegenheit eines Grundstücks, Art. 4 Abs. 1 Buch- stabe c) Rom I-VO	88
ccc) Engere Verbindung zu anderem Staat, Art. 4 Abs. 3 Rom I-VO	89
(1) Domain, E-Mail und Sprache	89
(2) Aufenthaltsort des Nutzers	91
(3) Standort des Servers	92
(4) Zwischenergebnis	93
cc) § 3 Abs. 1 TMG und CISG	93
dd) Zusammenfassung	94
3. Der Vertragsschluss und die Vertragsbedingungen	95
a) Browsergames	96
b) Clientbasierte Onlinespiele	97
aa) Offlineerwerb eines Clients	97
aaa) Vertragsschluss bzgl. der Software	97
bbb) Vertragsschluss bzgl. der Onlinenutzung	98
ccc) Einbeziehung der AGB	100
(1) Notwendigkeit der Einbeziehung der Provider- AGB	100
(2) Art und Weise der Einbeziehung der Provider-AGB	101
bb) Onlineerwerb eines Clients	103
4. Die Spielregeln	103
5. Das Widerrufsrecht	105
a) Erwerb eines Clients	105
aa) Ausschluss des Widerrufsrechts	106
aaa) Freizeitveranstaltung	106
bbb) Zeitmoment	107

bb) Erlöschen des Widerrufsrechts nach § 312d Abs. 4 Nr. 1 BGB	108
cc) Erlöschen des Widerrufsrechts nach § 312d Abs. 4 Nr. 2 BGB	110
dd) Ergebnis	111
b) Onlinevereinbarung über die Nutzung	111
aa) Fernabsatzvertrag	111
bb) Ausschluss des Widerrufsrechts	112
aaa) Ausschluss wegen der Art des Vertragsschlusses . . .	112
bbb) Ausschluss aufgrund fehlenden schutzwürdigen Interesses	113
cc) Erlöschen des Widerrufsrechts	113
c) Widerrufsbelehrung	115
II. Wirksamkeit des Vertrages	118
1. Die Verträge mit Minderjährigen	118
a) Unentgeltliche Angebote	120
aa) Zivilrechtliche Regelungen	120
bb) Urheberrechtliche Regelungen	121
aaa) Tatsächlicher Hintergrund	122
bbb) Beschränkung des Urheberpersönlichkeitsrechts . . .	123
ccc) Folgen schwebender Unwirksamkeit	125
ddd) Vorschläge für vertragliche Vereinbarungen	126
(1) Keine Rechteübertragung	126
(2) Löschungen nach Vertragsbeendigung	127
(3) Löschung des Urheberbezuges	128
(4) Lösungen	129
cc) Datenschutzrechtliche Regelungen	129
aaa) Datenverwendung ohne Einwilligung	131
bbb) Datenverwendung mit Einwilligung	132
(1) Notwendige Einsichtsfähigkeit	133
(2) Vorliegen der Einsichtsfähigkeit	134
(3) Notwendige Geschäftsfähigkeit	135
ccc) Datenverwendung aufgrund Gesetzes	136
b) Entgeltliche Angebote und virtuelle Währung	137
c) Folgen vorgetäuschter Volljährigkeit	140
d) Erlangung der Volljährigkeit	141
e) Problem der Altersverifikation	142
aa) Anforderungen an die Altersverifikation nach dem JuSchG	143
bb) Einbindung eines Altersverifikationssystems	144
aaa) Post-Ident-Verfahren	144
bbb) Geldkarte	145
ccc) Bezahlkarten	146

Inhaltsverzeichnis

f) Ergebnis	146
2. Die Sittenwidrigkeit von Onlinespielen und die Verstöße gegen gesetzliche Verbote	147
§ 4 Zusammenfassung	149