

Virtuelles Eigentum an virtuellen Gegenständen im deutschen Recht

Julia Striezel, Universität Bayreuth

Sehr geehrte Damen und Herren,

in dem letzten Vortrag wurde auf den Eigentumsbegriff im deutschen Recht eingegangen und dieser näher erläutert. Was genau „virtuelles Eigentum“ meint, ist hingegen noch unerforscht. Zunächst ist fraglich, auf welchen Bezugspunkt der Begriff zielt. Meines Erachtens wird in der deutschen Diskussion zu dieser Thematik, die zugegebener Weise bisher eher spärlich angesiedelt ist, zumeist auf virtuelle Gegenstände, seien es z.B. Items in einem Online-Spiel wie World of Warcraft oder Avatare in der Online-Welt Second-Life, Bezug genommen. Nicht zu vergessen ist hierbei, dass es auch noch andere virtuelle Gegenstände gibt, z.B. verwendet von Flugzeugherstellern, um neue Flugzeugtypen kostengünstiger erforschen zu können. An all diesen genannten Beispielen könnte „virtuelles Eigentum“ bestehen.

Damit Eigentum bestehen kann, müsste es sich demnach wie zuvor ausgeführt bei diesen Gegenständen um Sachen im Sinne des § 90 BGB handeln. Wir haben gehört, dass hierfür die Körperlichkeit wesentlich ist. Dass somit kein „normales“ Eigentum bestehen kann, scheint auf den ersten Blick unzweifelhaft, da man die Spielcharaktere und Items aus den Online-Welten nicht anfassen kann. Jedoch wird seit langem versucht, auch diverse nicht greifbare Gegenstände unter den deutschen Sachbegriff zu subsumieren, um ihnen auf diese Art den Schutz des Sachenrechts und somit des Eigentums zukommen zu lassen. Die Verwendung des Begriffs „virtuelles Eigentum“ ist in diesem Fall nicht nötig, da aufgrund der Ausweitung des Sachbegriffs virtuelle Gegenstände dem „normalen“ Eigentumsbegriff unterfallen.

Virtuelle Gegenstände sind eine abgegrenzte Datenmenge einer Computersoftware. Entgegen einer anders lautenden Behauptung muss diese Datenmenge stets irgendwo gespeichert sein, um sie benutzen zu können, gleich ob dieses die eigene Festplatte oder ein Server des Anbieters ist. Aufgrund dieser Abspeicherung wird in Deutschland sowohl für Computersoftware als auch für digital abgespeicherte Daten teilweise angenommen, dass diese als Sachen im Sinne des § 90 BGB zu qualifizieren sind; die Rechtsdiskussion bezieht sich allerdings nahezu ausschließlich auf Computersoftware, also das Computerspiel an sich. Jedoch ergibt sich bei der Abspeicherung von Computersoftware oder eines Teils dieser, z.B.

eben virtuellen Gegenständen, kein Unterschied. Fraglich ist somit, ob virtuellen Gegenständen selber aufgrund ihrer Abspeicherung Körperlichkeit zukommt.

Damit ein Computerprogramm als ein Ausdrucksmittel für eine Befehlsfolge einen Computer zur Ausführung einer definierten Aufgabe oder Funktion veranlasst, muss dieses in einer verkörperten Form vorhanden sein. Selbiges gilt auch für Spielfiguren und sonstige Gegenstände in Online-Welten. Es ist nicht ausreichend, wenn die Computersoftware nur in einer nichtmateriellen Form, z.B. im Geist des Schöpfers, existiert. Hieraus wird der Schluss gezogen, dass die Verkörperung nicht als bloßes Transportmittel für die Verkehrsfähigkeit des geistigen Guts anzusehen sei, da geistige Güter, z.B. Know-how, ihre Funktion auch in nicht materialisierter Form ausüben können und somit nicht notwendigerweise eine Verkörperung zu ihrer Existenz benötigen. Dem Begriff Software hingegen sei irgendeine Form der Materialisierung immanent. Nicht das Immaterialgut, sondern die verkörperte Sache stehe im Vordergrund, weshalb die Sachqualität gespeicherter Computersoftware anzuerkennen sei.

Überdies verweist diese Ansicht auf die unterstützende Argumentation des BGH, welcher in einem Urteil kurz und knapp auf die bereits mehrfach getroffene Entscheidung hinweist, dass Standardsoftware - zu welcher auch Computerspiele zu zählen sind - als bewegliche Sache anzusehen sei. Auch in einem weiteren, aktuelleren Urteil verweist der BGH unter Begründung der für ihre Nutzbarkeit notwendigen Verkörperung von Softwareprogrammen auf diese Rechtsprechung, nach welcher auf einem Datenträger gespeicherte Standardsoftware als bewegliche Sache anzusehen sei. Untersucht man jedoch die sonstigen Entscheidungen des BGH zu diesem Themenkomplex, fällt auf, dass in diesen die Sacheigenschaft von Standardsoftware nicht eindeutig befürwortet wurde. So erkannte der BGH gleichfalls den immateriellen Aspekt von Software und kam zu der Überlegung, dass trotz dieses immateriellen Charakters § 433 BGB zumindest entsprechend anwendbar sei. Kaufgegenstand sei „ein Datenträger mit dem darin verkörperten Programm, insofern also eine körperliche Sache“. Auch in anderen Begründungen verweist der BGH auf die entsprechende Anwendbarkeit der Vorschriften aus dem Kaufvertragsrecht bzw. betitelt Datenträger mit dem darin verkörperten Programm als körperliche Sachen (§ 90 BGB). Zudem setzt er sich mit der Auffassung des BFH auseinander, welcher Kaufverträge über Standardsoftware zumindest nicht primär als Sachkauf wertet. So sei über divergente Fragestellungen entschieden worden, einerseits, ob Standardsoftware ein bewegliches abnutzbares Wirtschaftsgut des Anlagevermögens darstelle und andererseits, ob das Mängelgewährleistungsrecht des Kaufvertrags zumindest entsprechend Anwendung finden solle. Ordnet man infolgedessen die anfänglich dargestellte Ansicht in den Kontext der

übrigen Entscheidungen, die zeitlich sowohl vor- als auch nachgelagert sind, ein, so wird augenfällig, dass der BGH die Entscheidung über die Sacheigenschaft von Computersoftware umgangen hat, indem der Datenträger, welchem unproblematisch Sachqualität zukommt, inklusive des darauf gespeicherten Programms als Kaufgegenstand angesehen wurde. Auch wenn bemerkt wurde, dass eine Verkörperung für die Funktion von Computersoftware unumgänglich ist, blieb der Schluss auf die Körperlichkeit des Programms selber ungezogen. Unter Bezug auf die Rechtsprechung des BGH wandte auch das OLG Nürnberg die Regeln des Kaufrechts für nur auf einem Computer aufgespielte Standardsoftware an und befürwortete die Eigentumsfähigkeit vom Datenträger. Gleichzeitig wurde die Sachqualität von Computerprogrammen negiert und konstatiert, dass diese selber bloß immaterielle Güter seien. Folglich stützt die Rechtsprechung des BGH und dieser folgend die der OLGs die Annahme, dass die notwendige Verkörperung von Computersoftware deren Sachqualität begründet, nicht zwingend.

Bemerkenswert ist, dass weder nach der DIN 44300 noch nach dem Verständnis der Fachwelt der materielle Träger des Computerprogramms ein Wesensmerkmal dessen darstellt. Auch wenn Computersoftware ohne Verkörperung nicht einsetzbar ist, so ist diese keiner physischen Basis fest zugeordnet und kann jederzeit sowohl physisch als auch nicht physisch an diverse Nutzer an verschiedenen Orten transferiert werden. Entscheidend ist folglich, dass der materielle Träger der Software durch den Inhaber selbst austauschbar ist und daher nur über einen geringen Wert verfügt. Zudem ist auch der Preis des unbeschriebenen Datenträgers, z.B. der CD-ROM, gering und macht zumeist nur einen Bruchteil des Preises aus, zu welchem die Software erworben werden kann; der Materialwert des Datenträgers steht in keinem Verhältnis zu dem Wert der Programmschöpfung. Der eigentliche Wert eines Computerprogrammes liegt in der immateriellen Leistung, der Nutzung des Computerprogrammes in der vorgesehenen Weise; diese bestimmt den Erwerbspreis der Software. Die von der Gegenansicht früher unterstellte Welt der an Datenträger gebundenen, fixen Standardprogramme ist nicht mehr existent. Daher ist es sinnreicher den Datenträger als bloßes Mittel zum Transport anzusehen, wovon auch der BGH ausging. Dieses Transportmittel wird benötigt, um die Software erstmalig durch Installation nutzbar zu machen, wenn das Computerprogramm per CD-ROM erworben wurde; anschließend kann auf dieses gleichwohl verzichtet werden. Ein Erwerb per Datenfernübertragung von einem Rechner auf den anderen ist jedoch ebenso möglich. Selbst Befürworter der Sacheigenschaft von Software sehen in dieser Fallgruppe eine de lege lata nicht zu befriedigende Problematik, die nur mittels Analogieerwägungen lösbar sei. In der heutigen Zeit, in welcher der Zufall

entscheidet, ob ein Datenträger erworben oder ein Download durchgeführt wird, erscheint es in der Konsequenz nicht sinnvoll, dass beide Fallgruppen unterschiedliche Rechtsfolgen nach sich ziehen können. Dieser Erwerb wirft nach der die Sachqualität befürwortenden Ansicht weiterhin das Problem auf, welche Sache letztlich gekauft wird. So befindet sich das Computerprogramm nach der Datenfernübertragung auf einem eigenen Speichermedium, zumeist der Festplatte des Computers; von einer neuen Sache kann keine Rede sein, da der Datenträger derselbe geblieben ist. Fraglich ist folglich, ob der Erwerber das auf seiner Festplatte verkörperte Programm und somit das ihm bereits gehörende Speichermedium erworben hat. Dieses scheint abwegig und nicht im Sinne der natürlichen Verkehrsanschauung, welche für die Befürwortung der Körperlichkeit wesentlich ist, zu sein. Ungeklärt wäre weiterhin, ob die verschiedenen Programme auf einer Festplatte oder einem sonstigen Datenträger zu einer Gesamtsache erwachsen oder weiterhin einzelne, körperlich jedoch nicht trennbare und somit nicht abgrenzbare Sachen verbleiben.

Zusammenfassend lässt sich somit festhalten, dass die Verkörperung von Computersoftware nicht zu einer Qualifikation als Sache führen kann. Nur weil ein Programm gespeichert sein muss, um genutzt werden zu können, trifft diese Tatsache keine Aussage über den gespeicherten Inhalt. Wahrnehmbar bleibt allein das Speichermedium und nicht das Computerprogramm selber, welches zudem einfach und auch unkörperlich auf andere Datenträger transferiert werden kann.

Überdies sind die Entscheidungen der Rechtsprechung sowie die Argumentation der eben dargestellten Ansicht vor dem Hintergrund des alten Schuldrechts, das bis Ende 2001 galt, zu sehen. Bei einer Beurteilung, welche Software nicht als Sache ansieht, wären kaufrechtliche Gewährleistungsansprüche gem. § 459 ff. BGB a.F. ausgeschlossen gewesen. Seit der Schuldrechtsreform hat die Frage der Sachqualität an Relevanz eingebüßt. Gleich, ob der Verkauf immaterieller Gegenstände über § 433 BGB oder §§ 453 I, 433 BGB abgewickelt wird, ist dieses für die Anwendbarkeit des Gewährleistungsrechts (aufgrund des Wegfalls des § 437 BGB a.F.) nun bedeutungslos. Gem. § 453 I BGB finden die Vorschriften über den Kauf von Sachen auf den Kauf von Rechten und sonstigen Gegenständen entsprechende Anwendung. Somit verweist § 453 I BGB auf das allgemeine Kaufrecht inklusive des dazugehörigen Gewährleistungsrechts. Standardsoftware braucht demnach nicht länger als Sache qualifiziert zu werden um den kaufrechtlichen Interessenausgleich zu erreichen.

Ferner ergibt sich aus den Gesetzesmaterialien zur Schuldrechtsmodernisierungsreform ein weiteres Argument, welches stützt, dass Software nicht als Sache gem. § 90 BGB angesehen werden sollte. Sonstige Gegenstände sollten diejenigen sein, auf welche die Rechtsprechung

bereits zuvor die Vorschriften des Kaufvertragsrechts anwandte. Beispielhaft werden Unternehmen, freiberufliche Praxen, Elektrizität, Fernwärme, Erfindungen, technisches Know-how, Werbeideen und Software angeführt, und somit Gegenstände, die sich zuvor nicht widerspruchlos in das Kaufrecht einordnen ließen, weil sie z.B. nicht körperlich waren oder weil sie nicht bloß als Sache oder Recht, sondern als ein Konglomerat anzusehen waren. Dass Software in diesen Materialien eigens erwähnt wird, zeigt die Kenntnis des Gesetzgebers zu dieser Problematik; Software wird von ihm nicht als Sache gem. § 90 BGB eingeordnet. Für eine ausdrückliche Stellungnahme zur Sachqualität von Computerprogrammen ist zwar das Kaufrecht nicht der korrekte Ort, dennoch gibt es keinen Grund anzunehmen, § 453 I BGB normiere lediglich Ausnahmen von der Harmonisierung des Sachbegriffs in Sachen- und Kaufrecht.

Aufgrund der Speicherung stellen virtuelle Gegenstände im Ergebnis somit keine Sachen dar.

Es drängt sich daher die Frage auf, ob nicht doch eine Art „virtuelles Eigentum“ existiert. Der Begriff selber wurde bisher vom Gesetzgeber nicht verwendet und taucht auch in Urteilen der Rechtsprechung nicht auf. Eine juristische Diskussion hierzu, wie sie z.B. in den USA oder insbesondere China stattfindet, steckt in Deutschland noch in den Kinderschuhen.

Ansatzpunkt zu einer Diskussion gibt bisher insbesondere eine gerichtliche Entscheidung vom LG Bonn bzw. das bestätigende Urteil vom OLG Köln. In diesem Fall ging es um die Möglichkeit eines Internet-Service-Providers des Ausschlusses der Beteiligung an einem Chat-Room: So war ein als störend angesehener Teilnehmer von der weiteren Nutzung ausgeschlossen worden. In dem nachfolgenden Rechtsstreit ging es um die Rechtmäßigkeit der Entscheidung des Providers; die Beziehung zum Nutzer war hierbei nicht durch vertragliche Bindung vorstrukturiert. Die Rechtsgrundlage für den Ausschluss wurde in § 1004 BGB gesehen; der Provider erhielt hierdurch ein „virtuelles Hausrecht“ an dem Dienst, also einer zur Verfügung gestellten Software auf einem Server. Solange der Eigentümer des Chatrooms keine Rechte Dritter verletzt, kann er mit seinem Hausrecht nach Belieben umgehen. Ein willkürlich vorgenommener Ausschluss der Nutzer soll jedoch nicht möglich sein. Hierdurch wurde im Ergebnis das Recht zur Nutzung dieser Software als „virtuelles Eigentum“ geschützt. Diese interessante Konstruktion erscheint durchaus angemessen, insbesondere wegen der Ausweitung des Eigentumsbegriffes auf virtuelle Verfügungsrechte über Computersoftware. Das Urteil stellt einen Versuch dar, Eigentum an die besonderen Gegebenheiten im Internet anzupassen. Es bestehen beim „virtuellen Hausrecht“

eigentumsähnliche Schutzpositionen, die mit der Verfügung über reales Eigentum vergleichbar sind. Bei der konkreten Ausgestaltung der rechtlichen Zuordnung von eigentumsähnlichen Rechtspositionen muss jedoch die Durchlässigkeit des virtuellen Eigentums stets beachtet werden, welche mit seiner Einordnung in das Internet von vorneherein auf Verknüpfungen mit Nutzungen Dritter angelegt ist.

Dieses Urteil könnte auch einen Ansatzpunkt bei der Diskussion zu virtuellen Gegenständen geben. Ohne gesetzliche Regelungen scheint es aber schwer möglich, diesen Gütern einen Schutz ähnlich dem Eigentumsschutz zukommen zu lassen. Denn bei virtuellen Gegenständen taucht als Problem zusätzlich auf, dass diesen kein rein absoluter Charakter zugesprochen werden kann. Wie bei sonstigem Eigentum kann der Inhaber zwar auf der einen Seite verlangen, dass seine Rechtsposition von anderen Nutzern der Online-Welt beachtet wird; der Zugriff steht zudem nur ihm zu. Andererseits wird die Stellung des Inhabers nur zwischen ihm und dem Betreiber der Welt, also innerhalb eines Schuldverhältnisses, wirksam. Die Anerkennung eines „virtuellen Eigentums“ an virtuellen Gegenständen ist somit ohne eine Änderung der gesetzliche Lage schwer vorstellbar.