

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Kapitel 1 - Grundlagen	3
A. Begriffserläuterungen.....	3
I. Virtuelle Welten	3
1. Virtualität – Wortbedeutung	3
2. Weitere Eigenschaften virtueller Welten	4
II. Avatare.....	5
III. Virtuelle Gegenstände	6
B. Technische Grundlagen.....	6
I. Systemarchitektur	6
II. Netzwerkarchitektur	7
1. Client Server Modell.....	8
2. P2P Modell.....	9
3. Hybridmodelle.....	10
III. Endgeräte und Clientsoftware	11
C. Geschäfts- und Erlösmodelle und Nutzermotivation.....	12
D. Regeln virtueller Welten anhand von konkreten Beispielen	13
I. Regeln in World of Warcraft.....	13
1. Battle.net Nutzungsbestimmungen	15
2. Regelungen im Zusammenhang mit der Installation und dem Start des Spiels	17
a. Das EULA	17
b. Die World of Warcraft Nutzungsbestimmungen.....	18
c. Regelungen zur Servicekündigung.....	21
d. Anti-Cheating-Vereinbarung.....	21
3. Bestimmungen zum Spiel – Regeln und Strafen	22
4. Weitere Informationen auf der Webseite	24
5. Zusammenfassung.....	24
II. Regeln in Travian	24
1. Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen.....	25
2. Spielregeln.....	27
3. Die Spielanleitung.....	28
III. Second Life.....	28
IV. Zusammenfassung	30
Kapitel 2 - Regeln virtueller Welten aus rechtssoziologischer Sicht.....	31
A. Allgemeine soziologische Untersuchungen zu virtuellen Welten	32
I. Entwicklung virtueller Gesellschaften in virtuellen Welten	32
II. Virtuelle Welten als gesellschaftliche Exklusionsbereiche.....	33
III. Bildung von Gruppen und Organisationen in virtuellen Welten	33
IV. Motivationen und Wahrnehmung der virtuellen Welt durch die Nutzer	35

B. Analyse der Regeln virtueller Welten anhand von rechtssoziologischen Theorien	36
I. Marx/Engels.....	37
II. Emile Durkheim	39
1. Durkheims Rechtsbegriff.....	39
2. Untersuchung der Regeln virtueller Welten auf Basis von Durkheim.....	41
3. Zusammenfassung.....	43
III. Eugen Ehrlich	44
1. Der Rechtsbegriff von Ehrlich.....	44
a. Definition des Verbandes	44
b. Rechtsnormen	44
aa. Das gesellschaftliche Recht.....	45
bb. Entscheidungsnormen.....	47
cc. Das staatliche Recht	47
c. Rechtssätze	48
2. Untersuchung der Regeln virtueller Welten auf Basis von Ehrlich...	49
3. Zusammenfassung.....	52
IV. Max Weber	52
1. Webers Rechtsbegriff.....	52
a. Ordnung	53
b. Geltung und Legitimität.....	53
aa. Herrschaft	54
bb. Legitimität der Herrschaft.....	55
c. Zwang	55
2. Untersuchung der Regeln virtueller Welten auf Basis von Weber...	56
3. Zusammenfassung.....	58
V. Theodor Geiger.....	58
1. Geigers Rechtsbegriff	58
2. Untersuchung der Regeln virtueller Welten auf Basis von Geiger...	61
VI. Systemtheoretischer Ansatz.....	63
1. Parsons	63
a. Parsons Systemtheorie.....	63
b. Analyse der Regeln virtueller Welten auf Basis von Parsons	65
2. Luhmann	67
a. Luhmanns Systemtheorie	67
b. Analyse der Regeln virtueller Welten auf Basis von Luhmann	70
VII. Rechtspluralismus und aktuelle Entwicklungen	73
1. Entwicklung des Rechtspluralismus	73
2. Kritik am und innerhalb des Rechtspluralismus	77
3. Stellungnahme und Anwendung des Rechtspluralismus auf virtuelle Welten.....	79
C. Ergebnis.....	82

Kapitel 3 - Regeln virtueller Welten aus rechtlicher Sicht	85
A. Rechtsprechung und Literatur zu Regeln virtueller Welten	85
1. Die Tibia-Urteile	85
2. Stellungnahme der Literatur	87
3. Stellungnahme	88
B. Definitiorische Einordnungen	90
I. Einordnung der Regeln virtueller Welten als AGB	91
II. Einordnung der Regeln virtueller Welten als Spielregeln	92
1. Definition der Spielregel	92
2. Anwendung auf die Regeln virtueller Welten	93
a. Spielregeln in Kampfwelten	95
b. Spielregeln in Spiel-Spiel-Welten	96
c. Nicht als Spielregel kategorisierbare Regeln	96
d. Abweichende Entstehung	97
III. Einordnung der Regeln virtueller Welten als Bedienungsanleitung	97
IV. Zusammenführung	98
C. Abgrenzungen	98
I. Abgrenzung der Spielregeln von AGB	98
1. Rechtsprechung	99
2. Literatur	100
3. Stellungnahme	101
a. Nicht übertragbare Argumente	101
b. Entscheidendes Argument: Interessengleichlauf	102
II. Abgrenzung der Regeln als Bedienungsanleitung	104
1. Abgrenzung zur Spielregel	104
2. Abgrenzung zu AGB	105
III. Zusammenfassung	105
D. Folgen der Abgrenzung	106
I. Einbeziehungsvoraussetzungen	106
1. Einbeziehungsvoraussetzungen für AGB	106
a. Schutzhüllen- und ähnliche Verträge	107
aa. Vertreterlösung	108
bb. Einbeziehung der Herstellerbedingungen in den Händlervertrag	108
cc. Zweitvertrag mit dem Hersteller	109
b. Schutzhüllenvertrag bei der Nutzung virtueller Welten	111
aa. Rechtsprechung	111
bb. Literatur	112
cc. Stellungnahme	113
2. Einbeziehungsvoraussetzungen für Spielregeln	114
II. Prüfungsumfang	117
1. Grundsätzliche Überprüfbarkeit	118
a. Gesetzliche Regelungen - Rückschlüsse aus § 762 I BGB?	118

b.	Literatur und Rechtsprechung zur Überprüfbarkeit von Spielregeln	119
2.	Umfang der juristischen Überprüfbarkeit	122
3.	Konsequenzen der juristischen Überprüfbarkeit	124
III.	Änderungen	125
E.	Ergebnis	128
Kapitel 4 -	Untersuchung konkreter Regeln virtueller Welten	131
A.	Verbote, Accounts durch Dritte nutzen zu lassen oder zu übertragen ...	131
I.	Auffassungen in Literatur und Rechtsprechung	131
1.	Auffassungen in der Literatur	131
2.	Rechtsprechung	133
II.	Stellungnahme	133
1.	Verbot der Unternutzung - Rechtsnatur des Nutzungsvertrages	135
a.	Lizenzvertrag	136
b.	Kaufvertrag	137
c.	Dienstvertrag	138
d.	Werkvertrag	139
e.	Mietvertrag	142
aa.	Mietvertragliche Einordnung des ASP	143
bb.	Entsprechende Anwendung auf virtuelle Welten	144
(1.)	Mögliche Argumente gegen die Einordnung des ASP als Mietvertrag	144
(a.)	Die Sachnatur von Software	145
(b.)	Widersprüchlichkeit der Rechtsprechung?	146
(c.)	Änderungen durch die Schuldrechtsreform?	147
(2.)	Mögliche Argumente gegen die Anwendung auf virtuelle Welten	148
(a.)	Prägende Leistungselemente	148
(b.)	Fehlende Vergleichbarkeit von ASP und virtuellen Welten?	149
(c.)	Fehlende Sachherrschaft	150
(d.)	Einmaliges Entgelt	151
(e.)	Rechtliche Einordnung des Zugangs in Hybridmodellen	151
cc.	Zusammenfassung	153
f.	Leihe	153
2.	Zwischenergebnis	154
III.	Exkurs: Keine Entbehrlichkeit eines AGB-mäßigen Ausschlusses	155
IV.	Ergebnis	155
B.	Verbote, virtuelle Gegenstände durch Dritte nutzen zu lassen oder zu übertragen	157
I.	Meinungsstand zum Recht an virtuellen Gegenständen	158
II.	Stellungnahme	160
1.	Vorliegen eines separaten Vertrages über virtuelle Gegenstände ...	161

2. Vertragsnatur.....	165
a. Rein urheberrechtliches Nutzungsrecht.....	165
b. Kaufvertrag.....	166
c. Mietvertrag.....	166
aa. Sachnatur.....	166
bb. Möglicherweise entgegenstehende Urheberrechte des Nutzers.....	168
d. Leihe.....	169
III. Folgen der rechtlichen Einordnung.....	169
1. Grundsätzliche Unzulässigkeit der Übertragung.....	169
2. Ausnahmsweise Zulässigkeit der Übertragung in bestimmten Fällen?.....	169
IV. Ergebnis.....	171
C. Nutzungspflicht.....	173
I. Grundlegendes zur Nutzungspflicht im Mietrecht.....	173
II. Interessenabwägung.....	174
III. Ergebnis.....	175
D. Verfügbarkeitsregelungen.....	177
I. Allgemeine Rechtslage zu Verfügbarkeitsklauseln.....	177
II. Verfügbarkeitsklauseln in virtuellen Welten.....	179
1. Entgeltliche Nutzung.....	179
a. Ausgangslage.....	179
b. Konsequenzen.....	180
2. Unentgeltliche Nutzung.....	181
III. Ergebnis.....	181
E. Maßnahmen gegen Ausnutzung von Bugs.....	183
I. Einbeziehungs Voraussetzungen, bzw. ausreichende Grundlage im Regelwerk.....	183
II. Prüfungsumfang im Hinblick auf die konkrete Entscheidung.....	184
III. Ergebnis.....	185
Kapitel 5 - Zusammenfassung der Ergebnisse.....	187