

# Aktuelle Rechtsfragen zum Handel mit virtuellen Gegenständen in Computerspielen

Tobias Lutzi, LL.M.\*

Der Handel mit virtuellen Gegenständen aus Online-Spielwelten boomt seit Jahren – allen von den Anbietern entsprechender Spiele aufgestellten Verboten zum Trotz. Marktführer *Blizzard* hat reagiert und ermöglicht es den Spielern seines neuesten Titels nun, derartige Geschäfte direkt über die Spieloberfläche durchzuführen. Die auf diesem Weg geschlossenen Verträge werfen kollisions- und sachrechtliche Fragen auf, bei deren Beantwortung insbesondere die geänderte Politik der Spielanbieter im Umgang mit diesen Geschäften zu berücksichtigen ist.

## I. Einleitung

Virtuelle Gegenstände – Objekte, die allein in einer virtuellen Umgebung, etwa in einem Computerspiel, existieren und dort einer vom Spieler gesteuerten Figur zugeordnet sind – beschäftigen die juristische Literatur schon seit Längerem.<sup>1</sup> Neben dem (zeitweiligen) Erfolg der Simulation *Second Life* hat der anhaltende Boom von Online-Rollenspielen wie *World of Warcraft*, bei denen die Jagd nach Erfahrungspunkten und Ausrüstungsteilen im Mittelpunkt steht, diesen Gegenständen eine inzwischen beachtliche wirtschaftliche Bedeutung verliehen.<sup>2</sup> Auf großen Auktionsplattformen wie *eBay* ebenso wie auf zahlreichen spezialisierten Websites kaufen und verkaufen Spieler Ausrüstungsgegenstände aus Online-Spielwelten gegen bares Geld; einige Unternehmen beschäftigen gar Spieler, die rund um die Uhr derartige Gegenstände oder Münzen einer Spielwährung sammeln.<sup>3</sup>

Schon aus Angst vor Verzerrungen der spielinternen Handels- und Balancesysteme (die für derartiges gewinnorientiertes Spielen regelmäßig nicht ausgelegt sind) hatten die Spielanbieter, darunter der weltweite Marktführer *Blizzard*, den Handel mit virtuellen Gegenständen aus der eigenen Spielwelt bisher stets ausdrücklich auf die Spielumgebung beschränkt und den Tausch gegen gesetzliche Zahlungsmittel verboten. Mit *Diablo III*, der gerade erschienenen Fortsetzung eines der einflussreichsten Online-Rollenspiele aller Zeiten, vollzieht *Blizzard* nun einen Paradigmenwechsel und ermöglicht diesen Handel innerhalb eines in das Spiel integrierten „Echtgeldauktionshauses“. Ähnlich wie auf *eBay* können Spieler dort Spielgegenstände gegen gesetzliche Zahlungsmittel an andere Spieler versteigern oder über eine „Direkt-Kaufen“-Funktion verkaufen.

Die bereits seit einigen Jahren diskutierte rechtliche Einordnung virtueller (Spiel-)Gegenstände und der sie berührenden Verträge bleibt von der Einführung einer solchen Plattform im Wesentlichen unberührt (II.); sie gibt jedoch Anlass zu einer Neubewertung verschiedener Einzelfragen des deutschen Kollisions- und Sachrechts (III.).

## II. Die rechtliche Einordnung des Handels mit virtuellen Gegenständen nach deutschem Recht

Die deutsche Literatur zum Handel mit virtuellen Gegenständen hat sich bisher vor allem mit Einordnungsfragen beschäftigt. So ist inzwischen anerkannt, dass Spielgegenstände nicht nur

---

\* Der Autor ist Mitarbeiter am Institut für internationales und ausländisches Privatrecht der Universität zu Köln.

1 Vgl. zuletzt *Spindler*, in: *Leible/Lehmann/Zech*, Unkörperliche Güter im Zivilrecht, 2011, S. 261–282; *Vetter*, Rechtsfragen in virtuellen Welten aus Sicht des Nutzers, 2011, S. 29–114; *Diegmann/Kuntz*, NJW 2010, 561–566; *Gössl/Vetter*, in: *Große Ruse-Khan/Klass/v. Lewinski*, Nutzergenerierte Inhalte als Gegenstand des Privatrechts, 2010, S. 141–164; *Berberich*, aaO, S. 165–206; *Schubert*, in: *Taeger/Buchner/Habel/Schubert*, Rechtsfragen virtueller Welten, 2010, S. 39–49; *Freitag*, aaO, S. 63–82; *Schneider*, Virtuelle Werte, 2010, *passim*; *Pszczolla*, JurPC Web-Dok. 17/2009; *ders.*, Onlinespielrecht, 2008, S. 53–83; *Habel*, MMR 2008, 71–77.

2 Vgl. nur *Berberich*, in: *Große Ruse-Khan/Klass/v. Lewinski* (o. Fußn. 1), S. 165 (168–170).

3 Vgl. *Lastowka*, Virtual Justice – The New Laws of Online Worlds, 2010, S. 22–24.

(technisch) als Teil der Programmdateien eines Computerspiels gesehen werden können (wobei ihnen insoweit mangels Abgrenzbarkeit keine eigene Sachqualität zukommt),<sup>4</sup> sondern auch (abstrakt) als eigene Wirtschaftsgüter mit Gegenstandsqualität zu qualifizieren sind, an denen zwar keine absoluten Rechte begründet werden können, die als Immaterialgüter aber dennoch Gegenstand rechtlicher Verpflichtungen (und im Einzelfall sogar Gegenstand von Urheberrechten)<sup>5</sup> sein können.<sup>6</sup>

Auch hinsichtlich der Einordnung des Vertrags über die Übertragung eines Spielgegenstandes (durch Übergabe innerhalb der Spielwelt) als Kaufvertrag gemäß §§ 453 I Alt. 2, 433 BGB besteht weitgehend Einigkeit;<sup>7</sup> nach § 480 BGB kommt dabei auch dann Kaufrecht zur Anwendung, wenn der Kaufpreis nicht in einem gesetzlichen Zahlungsmittel, sondern in einer Spielwährung bezahlt wird.<sup>8</sup> Ob der Vertrag über die Hande4111111splatform eines Drittanbieters oder ein vom Spielanbieter in das Spiel integriertes Auktionshaus abgeschlossen wird, ist insoweit ohne Bedeutung.

### III. Die rechtliche Bewertung von der Einführung einer spielinternen Auktionsplattform berührter Einzelfragen

Andere Rechtsfragen werden von der Einführung einer Handelsplattform für Spielgegenstände innerhalb der Spielumgebung dagegen unmittelbar berührt. Da eine solche Plattform naturgemäß Spielern aus zahllosen Staaten zur Verfügung steht und den Handel zwischen ihnen ermöglicht, wirft sie zunächst die Frage nach dem auf diese Verträge anwendbaren Recht auf (1.). Kommt es zur Anwendung deutschen Rechts, stellt sich die Frage nach einem möglichen Widerrufsrecht von Verbrauchern, die über die Plattform mit Unternehmern kontrahieren (2.). Schließlich wirft die Einführung einer solchen Plattform die Frage auf, ob ein Spielanbieter es den Spielern auch weiterhin per AGB verbieten kann, außerhalb dieser Plattform mit Spielgegenständen zu handeln (3.).

#### 1. Das auf innerhalb des Spiels geschlossene Kaufverträge anwendbare Recht

a) *Subjektive Anknüpfung (Rechtswahl)*. Für die Bestimmung des auf vertragliche Schuldverhältnisse anwendbaren Rechts ist in den Staaten der EU (mit Ausnahme Dänemarks) seit dem 17. Dezember 2009 die Rom I-Verordnung<sup>9</sup> maßgeblich; ihr Art. 3 unterwirft einen Vertrag grundsätzlich dem von den Parteien gewählten Recht. Zwar werden die Benutzer einer spielinternen Auktionsplattform selbst nur selten die Möglichkeit einer Rechtswahl haben,<sup>10</sup> denkbar ist jedoch, dass der Anbieter des Spiels in seinen AGB nicht nur das auf sein Verhältnis zu den Spielern anwendbare Recht bestimmt, sondern dieses Recht auch für auf das Verhältnis zwischen den Spielern – und damit auf die zwischen ihnen geschlossenen Verträge – anwendbar erklärt.

In einer solchen Klausel könnte zum einen eine ausdrückliche Rechtswahl zu sehen sein; die

---

4 Vgl. *Pszczolla* (o. Fußn. 1), S. 55 f.; zur Frage, ob die (auf einem Datenträger gespeicherten) Programmdateien insgesamt als Sache zu qualifizieren sind, vgl. *Erman/Michalski*, BGB, 13. Aufl. (2011), § 90 Rdnr. 3 mwN; aA *Stresemann*, in: *MünchKomm-BGB*, 5. Aufl. (2010), § 90 Rdnr. 25.

5 Vgl. *LG Köln*, MMR 2008, 556.

6 So *Diegmann/Kuntz*, NJW 2010, 561; *Pszczolla* (o. Fußn. 1), S. 53–71; *ders.*, JurPC Web-Dok. 17/2009; iE ebenso *Lober/Weber*, MMR 2005, 653 (654 f.); *Völmann-Stickelbrock*, in: *Festschr. f. Eisenhardt*, 2007, S. 327 (336 f.); aA *Pamela Koch*, JurPC Web-Dok. 57/2006 (Rdnrn. 34 f., 60); ausführlich zum Meinungsstand *Berberich*, in: *Große Ruse-Khan/Klass/v. Lewinski* (o. Fußn. 1), S. 165 (174–206).

7 Vgl. *Diegmann/Kuntz*, NJW 2010, 561 (562); *Fritzsche*, in: *BeckOK-BGB*, Ed. 23 (2012), § 90 Rdnr. 7; *Geis/Geis*, CR 2007, 721; *Klickermann*, MMR 2007, 766 (768); *Lober/Weber*, MMR 2005, 653 (656 f.); *Pszczolla* (o. Fußn. 1), S. 79 f.; *Schneider* (o. Fußn. 1), S. 190; *Wemmer/Bodensiek*, K&R 2004, 432 (435); für eine dienst- oder werkvertragliche Einordnung dagegen *Pamela Koch*, JurPC Web-Dok. 57/2006 (Rdnr. 36); *Krasemann*, MMR 2006, 351 (353); *Völmann-Stickelbrock*, in: *Festschr. f. Eisenhardt* (o. Fußn. 6), S. 327 (343 f.).

8 Vgl. *Gössl/Vetter*, in: *Große Ruse-Khan/Klass/v. Lewinski* (o. Fußn. 1), S. 141 (147 f.); *Habel*, MMR 2008, 71 (73).

9 Verordnung (EG) Nr. 593/2008 des Europäischen Parlaments und des Rates v. 17. Juni 2008 über das auf vertragliche Schuldverhältnisse anzuwendende Recht (Rom I).

10 Vgl. *Freitag*, in: *Taeger/Buchner/Habel/Schubert* (o. Fußn. 1), S. 63 (77).

Wirksamkeit einer solchen Rechtswahl für die über eine Auktionsplattform geschlossenen Verträge in den AGB des Plattformbetreibers würde sich gemäß Art. 3 V iVm 10 I Rom I-Verordnung danach richten, ob das derart bestimmte Recht diese zulässt.<sup>11</sup> Für das deutsche Recht wird insofern mehrheitlich vertreten, dass die AGB eines Plattformbetreibers lediglich als Auslegungsmaßstab für die Erklärungen der Nutzer Wirkung entfalten.<sup>12</sup>

Zum anderen könnte die Klausel Gegenstand einer konkludenten Rechtswahl zwischen den Spielern sein; für dieses Verständnis spricht entscheidend, dass die Teilnehmer an einem Onlinespiel davon ausgehen können, dass auch alle anderen Teilnehmer den AGB des Anbieters zugestimmt haben und die dort vorgenommene Rechtswahl damit für alle Beziehungen innerhalb der Spielwelt Wirkung entfaltet.<sup>13</sup>

Handelt es sich bei den Vertragsparteien allerdings um einen Unternehmer und einen Verbraucher, so wird diese Rechtswahl durch Art. 6 II 2 Rom I-Verordnung eingeschränkt. Hat der Unternehmer seine Tätigkeit auf den Staat, in dem der Verbraucher seinen gewöhnlichen Aufenthalt hat, ausgerichtet, so gelangt das Recht dieses Staates ungeachtet der Rechtswahl zur Anwendung, soweit seine zwingenden Bestimmungen für den Verbraucher im konkreten Fall günstiger sind.<sup>14</sup> In einem Auktionshaus wie dem für *Diablo III* geplanten, in dem es verschiedene Währungsräume geben wird, dürfte ein solches Ausrichten bereits im (Ver-)Kauf von Gegenständen für die im Staat des Verbrauchers gültige Währung zu sehen sein.<sup>15</sup>

b) *Objektive Anknüpfung*. Enthalten die AGB des Anbieters keine entsprechende Klausel oder fehlt es an ihrer Wirksamkeit, so sieht Art. 4 Rom I-Verordnung die Bestimmung des anwendbaren Rechts nach objektiven Kriterien vor.<sup>16</sup> Die Sonderanknüpfungen des Art. 4 I lit. a und g Rom I-Verordnung erfassen ausweislich ihres Wortlauts lediglich Kaufverträge über bewegliche Sachen (womit allein körperliche Sachen, nicht dagegen Immaterialgüter gemeint sind)<sup>17</sup> und sind insofern nicht anwendbar.<sup>18</sup> Zur Anwendung gelangt nach Art. 4 II Rom I-Verordnung damit das Recht des Staates, in dem die Partei, welche die für den Vertrag charakteristische Leistung zu erbringen hat, ihren gewöhnlichen Aufenthalt hat. Dies ist auch bei einem Kaufvertrag über unkörperliche Gegenstände der Verkäufer.<sup>19</sup>

Die Anwendung des Verkäuferrechts dürfte bei Kaufverträgen über virtuelle Gegenstände, die auf

---

11 Vgl. *Stögmüller*, in: *Leupold/Glossner*, Münchener Anwaltshandbuch IT-Recht, 2. Aufl. (2011), Teil 5 Rdnr. 291; allgemein zu Online-Auktionsplattformen *Bücker*, Internetauktionen, 2003, S. 157; *Mankowski*, in: *Spindler/Wiebe*, Internet-Auktionen und Elektronische Marktplätze, 2. Aufl. (2005), Kap. 11 Rdnr. 51; zur Wirksamkeit der Rechtswahl per AGB nach der Rom I-Verordnung *Spellenberg*, in: MünchKomm-BGB (o. Fußn. 4), Art. 10 Rom I-VO Rdnr. 166 f.

12 Vgl. *Hoffmann*, in: *Leible/Sosnitzer*, Versteigerungen im Internet, 2004, Rdnr. 189–206; *Leupold/Glossner*, in: *dies.* (o. Fußn. 11), Teil 2 Rdnr. 124.

13 So auch *Freitag*, in: *Taeger/Buchner/Habel/Schubert* (o. Fußn. 1), S. 63 (78 f.); offen *Pfeiffer/Weller/Nordmeier*, in: *Spindler/Schuster*, Recht der elektronischen Medien, 2. Aufl. (2011), Rom I Art. 3, Rdnr. 5; vgl. zu Online-Auktionsplattformen ferner *Bücker* (o. Fußn. 11), S. 158; *Freitag*, in: *Leible/Sosnitzer* (o. Fußn. 11), Rdnr. 787; *Mankowski*, in: *Spindler/Wiebe* (o. Fußn. 11), Kap. 11, Rdnr. 53–55.

14 Vgl. *Fricke*, in: *Rauscher*, EuZPR/EuIPR, Bearb. 2011, Art. 6 Rom I-VO Rdnr. 51 f.; *Palandt/Thorn*, 71. Aufl. (2012), Rom I 6 Rdnr. 8.

15 Ein Ausrichten auf den Staat des Verbrauchers bei innerhalb einer virtuellen Umgebung getätigten Angeboten grundsätzlich bejahend *Freitag*, in: *Taeger/Buchner/Habel/Schubert* (o. Fußn. 1), S. 63 (80); vgl. zur weiten Auslegung von Art. 6 I lit. b Rom I-Verordnung insbes. im elektronischen Geschäftsverkehr auch *Staudinger/Magnus*, BGB, 2011, Art. 6 Rom I-VO, Rdnr. 115–118.

16 Vgl. *Thorn*, in: *Rauscher* (o. Fußn. 14), Art. 4 Rom I-VO, Rdnr. 1.

17 Vgl. *Martiny*, in: MünchKomm-BGB (o. Fußn. 4), Art. 4 Rom I-VO Rdnr. 11; *Staudinger/Magnus* (o. Fußn. 15), Art. 4 Rom I-VO Rdnr. 38.

18 So auch *Gössl/Vetter*, in: *Große Ruse-Khan/Klass/v. Lewinski* (o. Fußn. 1), S. 141 (144); *Stögmüller*, in: *Leupold/Glossner* (o. Fußn. 11), Teil 5 Rdnr. 286.

19 Vgl. *Gössl/Vetter*, in: *Große Ruse-Khan/Klass/v. Lewinski* (o. Fußn. 1), S. 141 (145); *Stögmüller*, in: *Leupold/Glossner* (o. Fußn. 11), Teil 5 Rdnr. 286; zum Rechtskauf allgemein *Palandt/Thorn* (o. Rn. 14) Rom I 4, Rdnr. 23 sowie (unter Anwendung von Art. 28 II EGBGB) *BGH NJW-RR* 2005, 206 (209).

der weitgehend anonymen Auktionsplattform eines Onlinespiels abgeschlossen werden, indes regelmäßig dem Ziel der Verordnung, „den Ausgang von Rechtsstreitigkeiten vorhersehbarer zu machen und die Sicherheit in Bezug auf das anzuwendende Recht [...] zu fördern“,<sup>20</sup> zuwider laufen. Selbst wenn dem Käufer die (Spiel-)Identität seines Vertragspartners bekannt sein sollte, wird er dessen gewöhnlichen Aufenthaltsort regelmäßig nicht kennen.<sup>21</sup>

Art. 4 III Rom I-Verordnung erlaubt insofern eine Korrektur zu Gunsten des Rechts eines anderen Staates, wenn der Vertrag zu diesem Staat eine offensichtlich engere Verbindung als zu dem nach Art. 4 II bestimmten aufweist.<sup>22</sup> Zu denken ist hier erneut an das vom Anbieter in seinen AGB berufene Recht, das über Art. 4 III Rom I-Verordnung selbst dann zur Anwendung gelangen könnte, wenn der Anbieter es grundsätzlich nur für seine eigene Vertragsbeziehung zu den Spielern bestimmt.<sup>23</sup> Für eine offensichtlich engere Verbindung des Kaufvertrags zu diesem Recht spricht zum einen, dass die Spieler grundsätzlich mit der Anwendung des vom Anbieter in seinen Vertragsbedingungen bestimmten Rechts rechnen müssen und meist ohnehin von seiner Anwendung auf alle Aspekte der Spielwelt ausgehen werden. Zum anderen steht dieses Recht vom Eintritt in die Spielwelt an fest und ist jederzeit ohne Schwierigkeiten zu ermitteln.<sup>24</sup> Schließlich entspricht seine Anwendung dem Art. 4 I lit. g Rom I-Verordnung zugrundeliegenden Gedanken, demzufolge der Käufer bei einer realen<sup>25</sup> Auktion vor der Anwendung eines für ihn unvorhersehbaren Rechts dadurch geschützt wird, dass der so geschlossene Vertrag dem am Versteigerungsort anwendbaren Recht unterworfen wird.<sup>26</sup>

Das vom Anbieter per AGB bestimmte Recht kommt über Art. 4 III Rom I-Verordnung erst recht zur Anwendung, wenn es sich um das Recht des Staates handelt, in dem der Betreiber seinen Sitz hat.<sup>27</sup> Fallen das auf die Beziehung zwischen Anbieter und Spieler anwendbare und das am Sitz des Anbieters geltende Recht dagegen ausnahmsweise auseinander, so sollte es schon aus den zuvor genannten Gründen bei der Anwendung des in den AGB des Anbieters bestimmten Rechts bleiben; zudem werden die Spieler gerade bei abweichender Rechtswahl in den AGB kaum mit der Anwendung des am Sitz des Anbieters geltenden Rechts rechnen.

Das vom Anbieter bestimmte Recht kommt nach Art. 6 I Rom I-Verordnung dagegen dann nicht zur Anwendung, wenn eine der Vertragsparteien Unternehmer, die andere Verbraucher ist und der Unternehmer seine Tätigkeit im Staat des gewöhnlichen Aufenthalts des Verbrauchers ausübt oder darauf ausgerichtet hat. Stattdessen ist dann das Recht dieses Staates anzuwenden.<sup>28</sup>

## 2. Das Fernabsatz-Widerrufsrecht des Verbrauchers

Unterliegt der Vertrag über den Kauf eines Spielgegenstandes deutschem Recht, so steht dem Erwerber eines Gegenstandes, der ihn als Verbraucher von einem Unternehmer kauft, *prima facie* ein Widerrufsrecht nach den §§ 312b, 312d, 355 BGB zu.<sup>29</sup> Da es sich nach § 312g BGB um

---

20 Erwägungsgrund (6) Rom I-Verordnung.

21 Vgl. auch Stögmüller, in: Leupold/Glossner (o. Fußn. 11), Teil 5 Rdnr. 286; Rippert/Weimer, ZUM 2007, 272 (274).

22 Vgl. zu Art. 28 I EGBGB (bei dem insofern zumeist auf den Serverstandort abgestellt worden war) Rippert/Weimer, ZUM 2007, 272 (274); Wemmer/Bodensiek, K&R 2004, 432 (433 f.).

23 So wohl (über Art. 4 IV Rom I-Verordnung) auch Stögmüller, in: Leupold/Glossner (o. Fußn. 11), Teil 5 Rdnr. 289; 292; ferner (zum strukturell ähnlich Problem des *Grid Computing*) Frank A. Koch, CR 2006, 42 (50).

24 Vgl. Stögmüller, in: Leupold/Glossner (o. Fußn. 11), Teil 5 Rdnr. 289.

25 Vgl. Brödermann/Wegen, in: Prütting/Wegen/Weinreich, BGB, 6. Aufl. 2011, Anh zu Art 4 Rom I-VO Rdnr. 16; Wagner, IPRax 2008, 377 (384); für Internetauktionen wird teilweise eine Anwendung des am Sitz des Ausrichters der Versteigerung geltenden Rechts vertreten (vgl. Martiny, in: MünchKomm-BGB (o. Fußn. 4), Art. 4 Rom I-VO Rdnr. 132).

26 Vgl. Martiny, in: MünchKomm-BGB (o. Fußn. 4), Art. 4 Rom I-VO Rdnr. 131; Thorn, in: Rauscher (o. Fußn. 14), Art. 4 Rom I-VO, Rdnr. 31; Wagner, IPRax 2008, 377 (384).

27 Vgl. Stögmüller, in: Leupold/Glossner (o. Fußn. 11), Teil 5, Rdnr. 289.

28 Vgl. Stögmüller, in: Leupold/Glossner (o. Fußn. 11), Teil 5 Rdnr. 290; zum Merkmal des Ausrichtens s. schon oben, III.1.a. aE.

29 Vgl. Diegmann/Kuntz, NJW 2010, 564; Psczolla (o. Fußn. 1), S. 184; allgemein Jauernig/Stadler, 14. Aufl. (2011), Rdnr. 9.

zwingende Vorschriften handelt, gilt dies nach Art. 6 II 2 Rom I-Verordnung selbst dann, wenn die Parteien ausdrücklich oder konkludent ein Recht gewählt haben, dass diesen Schutz nicht vorsieht.<sup>30</sup> Gelingt es dem Unternehmer nicht, den Verbraucher entsprechend § 360 I BGB auf sein Widerrufsrecht hinzuweisen, besteht das Widerrufsrecht des Verbrauchers gemäß § 355 IV BGB sogar ohne zeitliche Beschränkung.

Eine Notwendigkeit für dieses Widerrufsrecht, das denjenigen Verbraucher schützen soll, der den Kaufgegenstand vor Vertragsschluss nicht *in natura* sehen kann,<sup>31</sup> besteht beim Handel mit virtuellen Gegenständen allerdings nicht. Tatsächlich kennt der Käufer eines solchen Gegenstandes regelmäßig alle Eigenschaften und Werte, die diesen innerhalb der Spielwelt definieren. Die für das Widerrufsrecht maßgebliche „gesteigerte Ungewissheitssituation“ liegt daher gerade nicht vor. Im Gegenteil birgt das Widerrufsrecht in solchen Fällen ein erhebliches Missbrauchsrisiko. So kann ein Spieler einen Gegenstand monatelang benutzen, nur um anschließend den Kaufvertrag zu widerrufen und sein Geld – vorübergehend – in den nächsten, noch stärkeren Gegenstand zu investieren;<sup>32</sup> Nutzungersatz müsste er schon wegen § 312e I Nr. 2 BGB regelmäßig nicht zahlen.

Zwar wird ein solches Vorhaben – ebenso wie der Widerruf *bona fide* – meist an praktischen Hindernissen, insbesondere der fehlenden Möglichkeit, den hinter der Spielfigur stehenden Vertragspartner zu ermitteln, scheitern; die Tatsache, dass dem Verbraucher überhaupt ein (ggf. zeitlich unbeschränktes) Widerrufsrecht zusteht, ist nichtsdestotrotz diskussionswürdig.

Mit Blick auf die scheinbar vergleichbare Problemlage bei Gebrauchsüberlassungsverträgen wird daher zum einen ein Ausschluss nach § 312d III BGB vertreten,<sup>33</sup> demzufolge das Widerrufsrecht bei einer Dienstleistung erlischt, „wenn der Vertrag von beiden Seiten auf ausdrücklichen Wunsch des Verbrauchers vollständig erfüllt ist, bevor der Verbraucher sein Widerrufsrecht ausgeübt hat.“ Dagegen spricht allerdings, dass die Norm Dienstleister und Vermieter gerade deshalb besonders schützt, weil sie die einmal erbrachte Leistung nicht mehr zurückerlangen können und deshalb auch dann den Ablauf der Widerrufsfrist abwarten müssten, wenn der Verbraucher ein Interesse an der sofortigen Leistungserbringung hätte.<sup>34</sup> Beim Kauf eines Spielgegenstandes kann die charakteristische Leistung des Vertrages – die Übertragung der dauerhaften Verfügungsmöglichkeit über die (körperliche oder unkörperliche) Kaufsache<sup>35</sup> – jedoch ohne Weiteres zurückgewährt werden.

Zum anderen ist ein Ausschluss des Widerrufsrechts nach § 312d IV Nr. 1 Var. 3 BGB denkbar;<sup>36</sup> es müsste sich bei virtuellen Gegenständen dafür um Waren handeln, „die auf Grund ihrer Beschaffenheit nicht für eine Rücksendung geeignet sind.“ Zwar sind damit insbesondere Gegenstände gemeint, deren Rücknahme dem Unternehmer nicht zugemutet werden kann oder ein besonders großes Missbrauchsrisiko bergen würde;<sup>37</sup> die bloße Gefahr, dass der Verbraucher sein Interesse am Kaufgegenstand bereits innerhalb der Widerrufsfrist befriedigt, reicht allerdings nicht aus – der Gesetzgeber bürdet sie ausdrücklich dem Unternehmer auf.<sup>38</sup>

Ohnehin steht dem Widerrufsrecht beim Kauf virtueller Gegenstände weniger das überwiegende Interesse des Unternehmers entgegen; vielmehr fehlt es – anders als in den Fällen des § 312d IV BGB – generell an einem schutzwürdigen Interesse des Verbrauchers, der den typischen Gefahren

---

30 Vgl. *Fricke*, in: *Rauscher* (o. Fußn. 14), Art. 6 Rom I-VO, Rdnr. 51; s. auch oben, III.1.a. aE.

31 Vgl. Erwägungsgrund (14) der Richtlinie 97/7/EG; *Wendehorst*, in: *MünchKomm-BGB* (o. Fußn. 4), § 312d Rdnr. 1.

32 Vgl. auch *Psczolla* (o. Fn. 1), S. 185.

33 So *Diegmann/Kuntz*, NJW 2010, 564 f.; *Psczolla* (o. Fußn. 1), S. 184.

34 Vgl. *Schmidt-Räntsch*, in: *BeckOK-BGB* (o. Fußn. 7), § 312d Rdnr. 27.

35 Vgl. *Jauernig/Berger* (o. Fußn. 29), § 453 Rdnr. 3.

36 Zur fehlenden Anwendbarkeit des § 312d IV Nr. 5 BGB auf Internetauktionen vgl. *BGH* NJW 2005, 53 (54–56); *Busche*, in: *MünchKomm-BGB* (o. Fußn. 4), § 156 Rdnr. 3.

37 Vgl. *Wendehorst*, in: *MünchKomm-BGB* (o. Fußn. 4), § 312d Rdnr. 18, 26 f.

38 *Becker/Föhlisch*, NJW 2008, 3751 (3752); *Wendehorst*, in: *MünchKomm-BGB* (o. Fußn. 4), § 312d Rdnr. 28; vgl. auch *Diegmann/Kuntz*, NJW 2010, 564; *Psczolla* (o. Fußn. 1), S. 184.

des Fernabsatzhandels von vornherein nicht ausgesetzt ist. Die Gleichbehandlung von realen und virtuellen Kaufgegenständen ist insofern sachlich nicht gerechtfertigt, weshalb es gegenüber einer Ausdehnung der Ausschluss- oder Erlöschenstatbestände des § 312d BGB vorzugswürdig erscheint, die Norm teleologisch zu reduzieren<sup>39</sup> und unkörperliche Gegenstände, von deren Eigenschaften und Beschaffenheit der Verbraucher schon vor Vertragsschluss vollumfänglich Kenntnis erlangt, von ihrem Anwendungsbereich auszunehmen.

### 3. Die Zulässigkeit von Handelsverboten in den AGB der Anbieter

Für die Anbieter von Onlinespielen stellt die Einführung von Plattformen, die den Verkauf von virtuellen Gegenständen gegen („echtes“) Geld innerhalb der Spielumgebung ermöglichen, einen Paradigmenwechsel dar. War dieser Handel bisher – im Unterschied zum Tausch von Spielgegenständen gegen Spielwährung – regelmäßig verboten, so ist er nun – auf der dafür vorgesehenen Plattform – ausdrücklich erlaubt und zudem im Interesse der Anbieter, die an jeder Transaktion verdienen. Schon deshalb werden letztere auch weiterhin Vorschriften in ihre Nutzungsbestimmungen aufnehmen, die es den Spielern verbieten, solche Verträge außerhalb dieser Plattform abzuschließen.

Da diese Nutzungsbestimmungen bei Verwendung gegenüber Verbrauchern mit gewöhnlichem Aufenthalt in Deutschland nach Art. 6 II 2 Rom I-Verordnung selbst dann am deutschen AGB-Recht zu messen sind, wenn für den Vertrag zwischen Anbieter und Spieler grundsätzlich ein anderes Recht gewählt wurde,<sup>40</sup> stellt sich in vielen Konstellationen die Frage nach der Vereinbarkeit derartiger Bestimmungen mit der Generalklausel des § 307 I BGB.<sup>41</sup> Sie wären unwirksam, wenn sie den Spieler unangemessen benachteiligten. Erforderlich ist insofern eine umfangreiche Abwägung der Interessen des Anbieters mit denen der Spieler vor dem Hintergrund des gesamten Vertrages;<sup>42</sup> insofern ist der geänderte Umgang der Anbieter mit dem Handel von Spielgegenständen von besonderer Bedeutung.

Unter Verweis auf das große Interesse der Anbieter an der Vermeidung von Verzerrungen im spielinternen Balance- und Wirtschaftssystem (insbesondere durch rein gewinnorientiertes Vorgehen der Spieler), Abschreckungseffekten auf künftige Käufer und Anreizen zu technischen Angriffen war bisher mehrheitlich für die Wirksamkeit solcher Verbote plädiert worden. Das Interesse der Spieler, den eigenen Spielfortschritt wirtschaftlich fruchtbar zu machen, müsse insofern hintan stehen.<sup>43</sup> Durch die „Legalisierung“ des Handels mit Spielgegenständen setzt der Anbieter diese Anreize nunmehr jedoch selbst, was eine Berufung auf deren Vermeidung ausschließt.<sup>44</sup> Gleichzeitig behält er im Rahmen einer eigenen Auktionsplattform allerdings die Möglichkeit, kontrollierend in den Handel mit virtuellen Gegenständen einzugreifen und die Spielbalance zu schützen; bei Einführung einer gebührenpflichtigen Handelsplattform hat er zudem ein direktes wirtschaftliches Interesse an deren Nutzung. Entscheidend für die Wirksamkeit eines Verkaufsverbots spricht daneben, dass sich das Interesse der Spieler an einem Handel außerhalb

---

39 Vgl. zum Erfordernis der sachlich ungerechtfertigten Gleichbehandlung von Fällen, die von Sinn und Zweck eines Gesetzes nicht erfasst sind, *Bydlinski*, Juristische Methodenlehre und Rechtsbegriff, 2. Aufl. (1991), S. 480; *Wank*, Die Auslegung von Gesetzen, 4. Aufl. (2008), S. 87.

40 Vgl. *Freitag*, in: *Taeger/Buchner/Habel/Schubert* (o. Fußn. 1), S. 63 (71–73); allgemein *Fricke*, in: *Rauscher* (o. Fußn. 14), Art. 6 Rom I-VO Rdnr. 51.

41 Vgl. dazu *Pamela Koch*, JurPC Web-Dok. 57/2006 (Rdnrn. 9–16, 49); *Lober/Weber*, MMR 2005, 653 (659); *Pszczolla* (o. Fußn. 1), S. 115–121; *Trump/Wedemeyer*, K&R 2006, 397 (402–404); *Völmann-Stickelbrock*, in: Festschr. f. Eisenhardt (o. Fußn. 6), S. 327 (344 f.); *Wemmer/Bodensiek*, K u. R 2004, 432 (433, 436 f.).

42 Vgl. *BGHZ* 106, 259 (263) = NJW 1989, 582; *Palandt/Grüneberg*, (o. Fußn. 14) § 307 Rdnr. 12 f.; *Wolf*, in: *ders./Lindacher/Pfeiffer*, AGB-Recht, 5. Aufl. (2009), § 307 Rdnrn. 165, 174.

43 So *Pamela Koch*, JurPC Web-Dok. 57/2006 (Rdnrn. 14–16, 49); *Pszczolla* (o. Fußn. 1), S. 118–121; *Schneider* (o. Fußn. 1), S. 209–212; *Vetter* (o. Fußn. 1), S. 99 f.; *Völmann-Stickelbrock*, in: Festschr. f. Eisenhardt (o. Fußn. 6), S. 327 (344 f.); *Wemmer/Bodensiek*, K&R 2004, 432 (433, 437); ähnlich *Lober/Weber*, MMR 2005, 653 (659); aA *Trump/Wedemeyer*, K&R 2006, 397 (403 f.).

44 So zu einer ähnlichen Plattform bereits *Trump/Wedemeyer*, K&R 2006, 397 (403).

dieser Plattform in der Umgehung der fälligen Gebühren erschöpft.<sup>45</sup> Das Interesse potentieller Verkäufer, die in das Spiel investierte Energie wirtschaftlich verwerten zu können, wird durch die Auktionsplattform dagegen ebenso befriedigt wie das Interesse potentieller Käufer an einem schnelleren Spielfortschritt. Eine unangemessene Benachteiligung iSd § 307 I BGB kann in einem Verkaufsverbot somit gerade dann nicht gesehen werden, wenn der Anbieter eine eigene (für den durchschnittlichen Spieler bezahlbare) Handelsplattform bereithält.

Die Einbeziehung einer entsprechenden Klausel scheidet auch nicht an § 305c I BGB. Weder erscheint sie in Anbetracht der verbreiteten Verwendung objektiv ungewöhnlich, noch ist sie in Anbetracht des gesteigerten Interesses des Anbieters an der Nutzung der eigenen Handelsplattform für die Spieler überraschend.<sup>46</sup> Schließlich kann letzterer sich durch eine drucktechnische Hervorhebung der Klausel absichern.<sup>47</sup>

Die Vereinbarung eines Verbots, außerhalb der im Spiel vorgesehenen Plattform mit Spielgegenständen zu handeln, ist damit nach deutschem Recht auch in AGB zulässig. Als Folge eines solchen Verbots wird mehrheitlich die Unwirksamkeit der Abtretung gesehen;<sup>48</sup> ferner werden bereicherungsrechtliche Ansprüche des Betreibers gegen den Verkäufer diskutiert.<sup>49</sup>

#### IV. Fazit

Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Computerspielen wirft eine Fülle von Rechtsfragen auf, deren Beantwortung auch vor dem Hintergrund einer „Legalisierung“ dieses Handels durch die Einführung von spielinternen Handelsplattformen Schwierigkeiten bereitet.

1. Im Kollisionsrecht stellt sich die Frage nach dem auf über eine solche Plattform geschlossene Verträge anwendbaren Recht. Dies ist regelmäßig das vom Spielanbieter für seine eigenen Beziehungen zu den Spielern gewählte Recht – bei entsprechender Formulierung gemäß Art. 3 I 2 Var. 3 Rom I-Verordnung, sonst gemäß Art. 4 III Rom I-Verordnung. Für Verträge zwischen Unternehmern und Verbrauchern ist allerdings Art. 6 Rom I-Verordnung zu beachten, der diese Verträge im Einzelfall dem Recht des Staates unterwerfen kann, in dem der Verbraucher seinen gewöhnlichen Aufenthalt hat.
2. Kommt es zur Anwendung deutschen Rechts, so ist fraglich, ob Verbrauchern auch beim Kauf virtueller Gegenstände gegenüber Unternehmern ein Widerrufsrecht zusteht. Ein solches Recht ergibt sich zwar aus dem Wortlaut der §§ 312b, 312d BGB, ist nach der hier vertretenen Auffassung in Anbetracht der fehlenden Schutzbedürftigkeit beim Kauf von Spielgegenständen jedoch abzulehnen.
3. Im Verhältnis zwischen Spielanbieter und Spielern stellt sich schließlich die Frage, ob ein Verbot, außerhalb der dafür vorgesehenen Plattform mit Spielgegenständen zu handeln, in AGB eine unangemessene Benachteiligung der Spieler darstellt. In Anbetracht des durch diese Plattform weitgehend kompensierten Interesses der Spieler an einer Möglichkeit, den eigenen Spielfortschritt wirtschaftlich zu verwerten, sprechen die besseren Gründe dagegen.

Gemeinsam ist diese Fragen, dass sie die Schwierigkeiten aufzeigen, die im Bereich des Zivilrechts im Umgang mit virtuellen Welten und (Rechts-)Objekten bestehen. Sie belegen damit einen Bedarf nach sachgerechten Sonderregelungen, die gerade im europäisch determinierten Verbraucher- und Kollisionsrecht sehr im Sinne größerer Rechtssicherheit wären.

---

45 Ähnlich *Psczolla* (o. Fußn. 1), S. 120.

46 So auch *Pamela Koch*, JurPC Web-Dok. 57/2006 (Rdnr. 10); *Trump/Wedemeyer*, K&R 2006, 397 (402); aA *Lober/Weber*, MMR 2005, 653 (659).

47 Vgl. *BGH NJW* 1981, 117 (118); *Basedow*, in: MünchKomm-BGB (o. Fußn. 4), § 305c Rdnr. 8.

48 Vgl. *Krasemann*, MMR 2006, 351 (353); *Wemmer/Bodensiek*, K&R 2004, 432 (436 f.).

49 Vgl. *Klickermann*, MMR 2007, 766 (769); *Pamela Koch*, JurPC Web-Dok. 57/2006 (Rdnr. 58); *Schneider* (o. Fußn. 1), S. 207.