Inhaltsverzeichnis

§ 1 Einleitung 1

I. Problemstellung und Ziele der Untersuchung 1

II. Aufbau der Arbeit 4

Erster Teil:

Technische, rechtliche und ökonomische Grundlagen

§ 2 Software als Wirtschaftsgut 9

I. Begriffsdefinition „Software“ 9

II. Herstellung, Nutzung und Wartung 12

III. Typische Vertriebsmodelle 14

1. Der gestufte Vertrieb 14

2. Direkt- und Onlinevertrieb 16

3. Miete und Leasing 17

4. Cloud Computing und Software-as-a-Service 18

5. Zukunft des Softwareverkaufs 19

IV. Wirtschaftliche Bedeutung 21

V. Handel mit gebrauchter Software 23

§ 3 Software und Urheberrecht 25

I. Der Schutz von Computerprogrammen 25
II. Das Erschöpfungsprinzip 28
1. Inhalt und Rechtsnatur 28
2. Begründung 30
a) Eigentumstheorie 30
b) Belohnungstheorie 31
c) Verkehrssicherungstheorie 32
d) Kritische Würdigung 33

§ 4 Rechtsökonomischer Ansatz 37
I. Ökonomisches Paradigma 38
1. *Homo oeconomicus* als Verhaltensmodell 38
2. Effizienz als Wohlstandsmaß 40
II. Neoklassische Wirtschaftspolitik 44
1. Effizienz des Marktes 44
2. Externalitäten als Auslöser eines Marktversagens . . 45
3. Regulierung und der *Pigou-Ansatz* 47
III. Das Coase-Theorem als Fundierung ökonomischer Rechtstheorie 49
1. Veranschaulichung 49
2. Konzeption der Handlungsrechte (property rights) . . 52
3. Bedeutung der Transaktionskosten 54
IV. Rolle der Rechtsordnung 57
1. Optimierung der Transaktionskosten 58
2. Optimierung der Ressourcenallokation 60
V. Zusammenfassung 63

Zweiter Teil:

Eine ökonomische Analyse der urheberrechtlichen Erschöpfungstheorie

§ 5 Ökonomische Funktion des Urheberrechts in der Softwareindustrie 67

I. Ökonomische Legitimation des Urheberrechts 67

1. Neoklassische Hypothese: Behebung eines Marktversagens aufgrund quasiöffentlicher Güter 68

2. Rechtsökonomische Hypothese: Senkung der Transaktionskosten 71

3. Vergleich und kritische Würdigung 74

II. Evaluierung der rechtsökonomischen Urheberrechtslegitimation in der Softwareindustrie 78

1. Digital Rights Management 79

2. Open-Source-Software 81

3. Netzwerkeffekte und Marktmacht 86

4. Vermarktungs- und Preissetzungsstrategien 88

a) Indirekte Aneignung 89

b) Komplementärprodukte und -dienstleistungen . . 91

III. Zusammenfassung 94

§ 6 Ökonomische Legitimation des Erschöpfungsprinzips bei Software 97

I. Effizienz urheberrechtlicher Schranken 98

1. Kategorien von *Landes* und *Posner* 100

a) Der *high transaction cost, no harm case* 100

b) Der *negative harm, implied consent case* 101

2. Three-Part-Test nach *Gordon* 103

3. Ein rechtsökonomischer Ansatz für die Bewertung urheberrechtlicher Schranken 107

II. Der Sekundärmarkt als zweistufiges Transaktionsproblem 109

1. Transaktionshindernisse im Primärmarkt 109

a) Informationsasymmetrien im Softwarevertrag . . . 110

b) Verzerrte Diskontierung 115

c) Prohibitive Kontrollkosten aufgrund erhöhter Missbrauchsgefahr 119

d) Ausübung von Marktmacht 122

2. Transaktionshindernisse im Sekundärmarkt 123

3. Zwischenergebnis und Anforderungen an das Erschöpfungsprinzip 125

III. Wohlfahrtsökonomische Auswirkungen des Zweiterwerbs 128

1. Wohlfahrtsverluste durch Arbitragegeschäfte? 128

a) Perfekte Preisdiskriminierung im neoklassischen Marktmodell 129

b) Imperfekte Preisdiskriminierung 132

c) Dynamische Effekte 136

d) Zwischenergebnis 137

2. Kein Zusammenbruch des Marktes aufgrund von Kannibalisierungseffekten 137

a) Langlebigkeit und Monopolmärkte 138

b) Empirische Evidenz 141

c) Zwischenergebnis 142

3. Positive Wettbewerbseffekte durch Verringerung versunkener Kosten 143
a) Lock-in Effekte 143
b) Potenzielle Konkurrenz 145
4. Verbesserung der Risikoallokation 147
5. Kritische Würdigung 148
IV. Alternative: Vergütungsanspruch als *Liability Rule* . . . 151
V. Zusammenfassung 155

Dritter Teil:

Ökonomische Analyse des in § 69c UrhG konkretisierten Erschöpfungsprinzips

§ 7 Rechtliche Grundlagen der Erschöpfung und der Handel mit Originaldatenträgern 163
I. Rechtslage 163
1. Die Erschöpfung nach § 69c Nr. 3 Satz 2 UrhG . . . 163
2. Anwendung auf den Handel mit Originaldatenträgern 165
II. Ökonomische Analyse 167
1. Die Erschöpfungswirkung im gestuften System der Verwertungsrechte 168
2. Inverkehrbringen durch Veräußerung 170
3. Die Zustimmung des Berechtigten 171
III. Stellungnahme 174

§ 8 Der Handel mit heruntergeladener Software 175

I. Rechtslage 175

1. Analoge Anwendung der Erschöpfung auf den Onlinehandel 175

a) Planwidrige Regelungslücke 176

b) Vergleichbare Interessenlage 177

c) Vervielfältigung zum Zweck der Weitergabe 181

2. Kurzübersicht zur deutschen Rechtsprechung 183

3. Die UsedSoft-Entscheidung des *EuGH* 184

4. Ausblick: Kontrolle der Softwarenutzung durch einen verbundenen Online-Account 187

II. Ökonomische Analyse 189

1. Keine Rechtsfortbildung nach dem Effizienzprinzip . 189

2. Legitimation der Erschöpfung im Onlinevertrieb . . . 191

a) Erhöhte Missbrauchsgefahr unkörperlicher Datenbestände 191

b) Fehlende Informationsfunktion eines Datenträgers 193

c) Bewertung 194

3. Keine Ausweitung der Erschöpfung auf Onlinedienste 195

4. Durchbrechung technischer Schutzmaßnahmen 196

III. Stellungnahme 198

§ 9 Der Handel mit Volumenlizenzen 203

I. Rechtslage 204

1. Unmittelbare Anwendung der Erschöpfung bei Volumenlizenzen 204

2. Analoge Anwendung der Erschöpfung bei der Aufspaltung von Volumenlizenzen 206
a) Planwidrige Regelungslücke 206
b) Vergleichbare Interessenlage 207
c) Vervielfältigung zum Zweck der Abspaltung 210
3. Kurzübersicht zur deutschen Rechtsprechung 211
4. Bedeutung des *EuGH*-Urteils 211
II. Ökonomische Analyse 212
1. Kontrollkosten und Versicherungsfunktion 213
2. Wohlfahrtseffekte des Preismodells 215
III. Stellungnahme 218

§ 10 Zusammenfassung und Kernthesen 221

Literaturverzeichnis 225

Quellen im World Wide Web 247

http://www.springer.com/978-3-658-08848-4

Der Sekundärmarkt für Software
Eine ökonomische Analyse des urheberrechtlichen Erschöpfungsprinzips
Becher, J.
2015, XIX, 250 S. 2 Abb., Softcover
ISBN: 978-3-658-08848-4