

## Zusammenfassung

Die Thematik des Erschöpfungsgrundsatzes in der Onlinewelt hat in den letzten 10 Jahren eine lebhaftige Kontroverse verursacht, ohne dass letztlich eine einvernehmliche Lösung herausgearbeitet werden konnte. Die Diskussion orientierte sich zunächst am Gebrauchthandel von Computersoftware, denn bekanntlich wird Software heutzutage unter Verzicht auf die Übergabe einer physischen Kopie direkt aus dem Internet heruntergeladen. Kritiker verwiesen darauf, dass Art. 4 Abs. 2 RiLi 2009/24/EG und § 69c Nr. S. 2 UrhG jedoch eine physische Kopie voraussetzen, so dass sich keine Erschöpfung an einer heruntergeladenen Software einstellen könne.

Durch die Entscheidung des *EuGH* in Sachen *UsedSoft* (C-128/11) konnte die Problematik einer teilweisen Lösung zugeführt werden. So ist nunmehr geklärt, dass der Erschöpfungsgrundsatz auch auf die Verbreitung heruntergeladener Software anzuwenden ist. Nichtsdestoweniger hat die *EuGH*-Entscheidung auch viele Fragen offen gelassen und sogar einige neue aufgeworfen, derer einige ausgewählte im Rahmen dieser Arbeit dargestellt werden sollen.

Nach einer kurzen Darstellung der deutschen Rechtslage hinsichtlich der Erschöpfung des Verbreitungsrechts physischer Güter wird der Streit um die Anwendung des Erschöpfungsgrundsatzes auf die Verbreitung heruntergeladener Software zum Zeitpunkt vor *UsedSoft* umrissen, um zu einem späteren Zeitpunkt auch die Problematik im Hinblick auf andere digitale Güter verstehen und bearbeiten zu können. Danach befasst sich die vorliegende Arbeit mit dem *UsedSoft*-Urteil: Es wird aufgezeigt, dass der *EuGH* eine im Ergebnis begrüßenswerte Entscheidung getroffen hat, welche sich insbesondere dadurch auszeichnet, dass sie sich mit dem Kern des Erschöpfungsgrundsatzes auseinandersetzt und nicht nur engstirnig am Wortlaut des Gesetzes orientiert.

Von einiger Brisanz ist auch die äußerst praxisrelevante Frage der Behandlung von client-server-licences und volume licences, welche in *UsedSoft* leider nur teilweise geklärt wurde, so dass diese Problematik ebenfalls erörtert wird.

Daneben werden sowohl die in *UsedSoft* angesprochenen „technischen Maßnahmen“, als auch die Problematik der Umgehung des Erschöpfungsgrundsatzes in AGB anhand einiger aktueller Urteile im deutschen Recht beleuchtet.

Besondere Bedeutung kommt schließlich der Auseinandersetzung mit der Erschöpfungswirkung im Hinblick auf andere digitale Güter zu. In diesem Zusammenhang wird unter Bezugnahme auf die wirtschaftliche Bedeutung und die Vergleichbarkeit zu anderen Gütern aufgezeigt, dass trotz Ermangelung einer gesetzlichen Regelung die Anwendung des Erschöpfungsgrundsatzes auch in dieser Hinsicht unbedingt geboten ist.

Im Schlusswort wird noch einmal die Bedeutung des Erschöpfungsgrundsatzes fernab von juristischer Dogmatik beleuchtet. Mit einigen abstrakten Gedanken versucht der Verfasser zu erläutern, auf welche Weise der Erschöpfungsproblematik in der Praxis zukünftig begegnet werden kann.