

Kommentar

NAKATA Kunihiro*

Ich danke Ihnen herzlich für Ihren interessanten Vortrag, Frau Prof. Jing JIN.

Insbesondere danke ich den DAAD Alumni, Herrn Kollegen Prof. Deguchi sowie den Helfern und Teilnehmern.

Im Folgenden möchte ich einige Bemerkungen zu Ihrem Vortrag machen, Frau Prof. JIN.

Prof. JIN, liebe Kollegin, Sie stellen die Situation von Verträgen über Supply Digital Contents und Verträgen über Digital Contents sowie deren Probleme dar. Zugleich erklären Sie uns diesbezüglich das chinesische Recht. Sie erwähnen dabei das Problem der Definition von Digitalen Inhalten. Zudem führen Sie zu der Problematik der Transaktion von Digital Contents aus, dass als Lösung die Vorschriften des Kaufrechts anzupassen seien. Dieser Tendenz Ihrer Ansicht stimme ich im Grundsatz zu.

Im Folgenden möchte ich anhand Ihres Vortrages kurz auf die Situation des japanischen Rechts im Hinblick auf dieses Thema eingehen und so meiner Rolle als Kommentator nachkommen.

Man kann zwar nicht sagen, dass die ernsthafte Debatte über Regelungen zu Verträgen über Digitale Inhalte in Japan bereits besonders weit entwickelt ist, allerdings lassen sich hinsichtlich dieser Entwicklung bzw. zu den Verträgen über Digitale Inhalte im Wesentlichen zwei Kernthematiken identifizieren.

Ein Problem ist der Rechtsschutz bei digitalen Inhalten.

Damit sind der Schutz der Urheberrechte und das Recht, diese Inhalte zu sammeln und als Handelsgegenstand zu vertreiben, angesprochen. Der Rechtsschutz betrifft allerdings nicht alleine den Schutz von Urheberrechten sondern auch die Nutzung der Digitalen Inhalte selbst.

Digitale Inhalte werden als Vermögen gesellschaftlich zunehmend wichtiger. Um die Entwicklung dieser Digitalen Inhalte zu fördern, ist der Schutz der Rechte der Provider solcher Inhalte besonders wichtig.

Hierzu müssen die Urheberrechte gewährleistet und die Rechte an den Inhalten vor dem Zugriff unberechtigter Dritten geschützt werden. Um die aktive Nutzung der Digitalen Inhalte zu fördern, sind weitere Diskussionen erforderlich. Auch bei den Rechten von

* Professor, Faculty of Law, Ryukoku University.

Verbrauchern, bspw. bei Digitalen Büchern, sind die Nutzungsrechte von Relevanz.

In jedem Fall ist der Rechtsschutz bei Digitalen Inhalten außerordentlich wichtig für die Verbreitung dieser Inhalte, weswegen eine Regelung im zwingenden Recht unbedingt erforderlich ist. So ist die Definition der Sache im Zivilgesetz erneut zu überprüfen. Dies betrifft sowohl den Diskurs in China wie auch in Japan.

Ich persönlich bin der folgenden Ansicht: Das Zivilgesetzbuch, das wir haben, basiert auf der Definition der Sache. Da Digitale Inhalte allerdings auch viele urheberrechtliche Komponenten zum Inhalt haben, ist es auch möglich ohne weitere Regelungen im Zivilgesetzbuch ein separates Gesetz zu diesen Inhalten zu schaffen, soweit man die Struktur des Zivilgesetzbuches beachtet.

Der zweite Punkt wird in China wie auch in der EU diskutiert und betrifft die verbraucherrechtliche Problematik bei den Nutzungsvereinbarungen von Digitalen Inhalten. In Japan werden im Weißbuch von 2014 Probleme von Verbrauchern bei Digitalen Inhalten erwähnt.

Auch in Japan nutzen Verbraucher viele Waren, Services, Musik, Bilder, Spiele etc. So können Sie direkt auf dem eigenen Computer oder Handy Digitale Inhalte genießen. Allerdings entstehen mit der Entwicklung Digitaler Inhalte auch verbraucherrechtliche Probleme.

Dies ist beispielsweise bei Onlinespielen möglich. Diese Spiele werden unter Verbindung mit dem Internet genutzt. Das Grundspiel ist dabei gratis, während es erst durch verschiedene kostenpflichtige Erweiterungen möglich ist, effektiv zu spielen.

Anfragen von Verbrauchern bei den Verbraucheragenturen zu Onlinespielen nehmen in den letzten Jahren zu. 2013 waren es 5.827 Fälle. Davon betrafen 2.439 Fälle - also rund 40% - Minderjährige. Von diesen Fällen bei Minderjährigen betrug der durchschnittlich betroffene Betrag 233.000 Yen (1.940 Euro) und über 50% aller Fälle übertrafen 100.000 Yen (830 Euro).

Ein Beispiel hierfür ist, dass ein jugendlicher Sohn unerlaubterweise die Kreditkarte der Eltern nutzt und für einen hohen Betrag Spielgegenstände erwirbt. Dabei wurden die hohen Beträge statt wie erwartet einmalig, mehrfach abgehoben.

Auch bei Kaufverträgen lassen sich diese Probleme feststellen. Daher kann man auch der Ansicht sein, dass diese Probleme keine spezielle Thematik von Verträgen über Digitale Inhalte sind. Aus diesem Grund könnten diese Thematiken auch mit den allgemeinen Regelungen des Kaufvertragsrechts gelöst werden.

Wie Sie in Ihrem Vortrag dargestellt haben, hat die Lösung durch die Theorie zu atypischen Verträgen oder zu gemischten Verträgen teilweise durchaus ihren Reiz. Dabei wäre es eine Voraussetzung die Vertragstypen des Auftrages oder Werkvertrages teilweise anzuwenden, weswegen nur eine starre Lösung erzielt werden kann.

Hinsichtlich der Frage, wie der Vertragsinhalt bestimmt werden kann, ist daher genau zwischen der Vertragsauslegung und der Kontrolle des Vertragsinhaltes abzuwägen.

Nach meiner gegenwärtigen Ansicht genügt es, auf Verträge über Digitale Inhalte, auf Basis der Gedanken des EU-Rechts, den Rahmen des Kaufrechts analog anzuwenden.