



Neues Schuldrecht

Mit der Umsetzung der Europäischen Warenkaufrichtlinie hat der Bundestag das Schuldrecht tiefgreifend verändert.

Seit dem 1. Januar 2022 gelten für Verbraucherverträge neue Regelungen des BGB. Dazu wurden die **§§ 327 ff. BGB** eingeschoben, um Besonderheiten im Verbrauchsgüterkaufrecht mit **digitalen Produkten** zu regeln. Der Gesetzgeber neben dem Kauf- oder Mietrecht keinen neuen Vertragstyp erschaffen, sondern sich am Gegenstand des Vertrages, dem digitalen Produkt orientiert. Demzufolge finden sich die Regelungen im Allgemeinen Teil des Schuldrechts.

Das Gesetz unterscheidet nun zwischen

- Klassischen Waren
- Waren mit digitalen Elementen und
- Digitalen Produkten.

Während **klassische Waren** (bewegliche Sachen) ohne Digitalität ihren Zweck erfüllen, können **Waren mit digitalen Elementen** ohne diese nicht sinnvoll funktionieren (z.B. Computer, Smartphones, Smart Watches, Mähroboter usw.). Dazu muss die Ware mit einem digitalen Produkt verbunden sein oder ein solches enthalten. In diesen Fällen kommen die kaufrechtlichen Vorschriften für den gesamten Vertrag (ohne Aufspaltung) zur Anwendung (Verbrauchsgüterkaufvertrag nach §327a Abs.3 BGB)

Rein **digitale Produkte** sind immaterielle Artikel oder Medien die mithilfe von Computertechnologien entworfen und angeboten werden. Sie liegen häufig in Form von herunterladbaren oder Streaming- Dateien vor wie z.B. PDFs, MP3s, Videos oder Plugins. Bezüglich der Bereitstellung von digitalen Inhalten und digitalen Dienstleistungen bedarf es jedoch einer Differenzierung.

Zu **digitalen Dienstleistungen** hat der Unternehmer dem Verbraucher den Zugang zu verschaffen (§327b Abs. 4 BGB) wie z.B. einen Zugriff auf einen Speicherplatz in der Cloud. Dazu gehören auch solche Dienstleistungen, die Interaktionen mit Daten oder die gemeinsame Nutzung von Daten ermöglichen wie z.B. die Nutzung von Video- oder Audioinhalten oder andere Formen des Datei-Hosting, die Teilnahme an einem interaktiven Computerspiel sowie die Teilnahme an sozialen Medien wie Facebook, Twitter, YouTube oder die Nutzung von Verkaufs-, Vergleichs- oder Bewertungsplattformen.

Digitale Inhalte sind Daten, die in digitaler Form erstellt und bereitgestellt werden wie beispielsweise Computerprogramme, Apps, E-Books oder Musikdateien. Sie können nach Maßgabe von § 327b Abs.3 ebenfalls digital z.B. im Anhang einer E-Mail als Inhalt zum Herunterladen oder auch auf analogem Weg per Zusendung eines Datenträgers (z.B. USB-Stick, CD-ROM, DVD) bereitgestellt werden.

Leistungspflicht des Unternehmers

Rechte bei unterbliebener Bereitstellung

Die Verpflichtung zur Leistung ergibt sich auch bei Verträgen über digitale Produkte aus dem Vertrag und nicht aus dem Gesetz.

Die Leistungshandlung besteht in der Bereitstellung des Produktes, die grundsätzlich unverzüglich verlangt und vom Unternehmer auch sofort bewirkt werden kann (§327b BGB). Die besonderen Regelungen zu den Folgen bei Nichtleistung, zur Gewährleistung bei Produkt- und Rechtsmängeln und zur Beendigung des Vertrages bzw. dessen Rückabwicklung genießen Vorrang gegenüber denen des Kauf- und Mietrechtes.

Dem Verbraucher steht nach § 327c BGB das Recht der Vertragsbeendigung zu, wenn das geschuldete digitale Produkt nicht bereitgestellt wird.

Voraussetzung dafür ist eine formlose Aufforderung des Verbrauchers zur Leistung und das Ausbleiben der fälligen unverzüglichen Bereitstellung.

Ausnahmen bestehen bei Verweigerung oder Fixgeschäften (§ 327c Absatz 3) und bei den sogenannten Paketverträgen. Hier kann sich ein Verbraucher bei Nichterbringung des digitalen Produktes auch von dem anderen Teil des Vertrages lösen, wenn er daran kein Interesse hat (§327c Abs.6 S.1 BGB).

Das gilt nicht für Telekommunikationsleistungen und weitere Ausnahmen.

Typische Paketverträge nach § 327a BGB sind solche, bei denen zwischen denselben Vertragsparteien neben einem digitalen Produkt eine andere Sache oder Dienstleistung bereitgestellt werden soll, ohne zwingend inhaltliche Verbundenheit z.B. Abschluss eines Abos mit einer Videoplattform, wozu man im Paket ein Empfangsgerät erhält oder Kauf einer Spielekonsole mit digitalen Spielen in einem Vertrag.

Gegenleistung des Verbrauchers

Ist der Verbraucher laut Vertrag dazu verpflichtet für das digitale Produkt einen Preis zu zahlen, dann kann dies durch Leistung eines Geldbetrages oder durch Übermittlung von Werten in Form von Kryptowährung oder eines Gutscheines erfolgen (§ 327 Abs.1).

Erhält ein Verbraucher eine digitale Leistung scheinbar kostenlos und stellt dem Unternehmer seine personenbezogenen Daten zur Verfügung, dann handelt es sich ebenso um ein entgeltliches Geschäft im Gegensatz zur Schenkung.

Eine Ausnahme bildet dabei die Angabe der E-Mail-Adresse zwecks Bereitstellung der Leistung.