



Das Metaverse und rechtliche Problembereiche (2)

Sara Nesler, Mag. iur. (Torino), LL.M. (Münster)

Antonia Herfurth, LL.M. (Göttingen), Rechtsanwältin in München und Hannover

Jan 2024

Arbeiten, Produkte verkaufen und bewerben, virtuelle Grundstücke verwalten, oder einfach spielen und mit anderen Nutzern interagieren. Auch im Metaverse als virtuelle Welt werden für alle menschlichen und wirtschaftlichen Aktivitäten Regeln und Gesetze gelten. Vom Urheberrecht bis hin zum Arbeitsrecht, Erbrecht und dem Recht von virtuellen Immobilien, stellt das Metaverse das Rechtssystem, Unternehmen und Verbraucher vor neue Herausforderungen. Folgend werden einige davon vorgestellt.

Markenrecht

Im Metaverse, so wie in der realen Welt, tragen Menschen bzw. Avatare Kleidung, gerne auch von bekannten Marken. Dabei sind Markenrechtsverletzungen vorprogrammiert. Bereits heute sind schon mehrere Fälle bekannt, in denen im Metaverse virtuelle (NFT-)Waren verkauft wurden, die stark an Markenprodukte der realen Welt angelehnt waren. So zum Beispiel in dem „MetaBirkin“-Fall, in dem virtuelle Handtaschen auf den Markt gebracht wurden, die der berühmten Birkin Bag von Hermès stark ähnelten. Um solche Ereignisse zu vermeiden, sollten sich Hersteller von Marken- und Designprodukten mit einer starken visuellen Komponente, wie Mode oder Möbeldesign, vorsorglich vor solchen Angriffen schützen.

Ein Schutz wegen Rufausbeutung besteht nur für besonders bekannte Marken. Darüber hinaus ist, selbst

für sehr bekannte Marken, eine Erweiterung der Markenmeldung empfehlenswert, denn die bisherige erfasst die virtuelle Version eines Produktes nicht. Seit Anfang 2023 können virtuelle Waren und Dienstleistungen geschützt werden, insbesondere in der Nizza-Klasse 9 und in der Nizza-Klasse 35. Für Daten, die nicht heruntergeladen werden können, wird eine Einordnung in die Klasse 42 vorgeschlagen.

Wettbewerbsrecht

In Verbindung mit dem Metaverse sind drei Arten von Wettbewerb denkbar: Zwischen Händlern im Metaverse, die dort virtuelle Waren verkaufen, zwischen einem Metaverse-Händler und einem Händler in der realen Welt, und zwischen zwei Händlern der realen Welt, die das Metaverse als E-Commerce-Plattform nutzen. Während für letztere die allgemeinen wettbewerbsrechtlichen Regelungen gelten sollten, sind die ersten zwei Konstellationen interessant.

Als erstes ist das anwendbare Recht zu ermitteln, was unter Umständen problematisch werden kann. Es stellt sich auch die Frage, ob Händler im Metaverse überhaupt Mitbewerber von Händlern in der realen Welt sein können. Unklar ist zum Beispiel auch, welche Anforderungen für die im Metaverse geschaltete Werbung gelten, um die Grenzen der unzumutbaren Belästigung gem. § 7 Abs. 1 UWG nicht zu überschreiten.



Kaufrecht

„Kaufte“ man in der Vergangenheit ein rein virtuelles Produkt, beispielsweise ein Bild für das Haus seines Avatars (man denke an das Anfang der 2000er Jahre beliebte Spiel *Die Sims*), handelte es sich dabei lediglich um einen Lizenzvertrag, gegebenenfalls mit exklusivem Charakter. Die Blockchain-Technologie ermöglicht bei dem Erwerb von digitalen Produkten dagegen eine eigentümerähnliche Stellung, unabhängig von der allgemeinen Diskussion über die Einführung eines Dateneigentums. Gekauft wird damit nämlich das „Original“ eines Bildes, zertifiziert durch einen NFT.

Dennoch stellt die mangelnde Existenz eines Dateneigentums im deutschen und europäischen Recht den Inhaber dieser eigentümerähnlichen Stellung vor viele Fragen: Kann man sich im Falle eines Mangels auf Gewährleistung berufen? Gilt der Verbraucherschutz? Und was gilt, wenn dem Käufer verboten wird, über den virtuellen Gegenstand weiter zu verfügen? In der realen Welt hätte eine solche Vereinbarung nach deutschem Recht keine dingliche Wirkung gegenüber Dritten.

Recht der virtuellen Immobilien

Wie in der realen Welt können auch im Metaverse Grundstücke und Immobilien erworben, bebaut, gemietet und veräußert werden. Im Jahr 2022 wurden NFT-Immobilien im Wert von 1,4 Milliarden USD gehandelt, im Jahr 2021 waren es noch 0,5 Milliarden. Virtuelle Immobilien werden nicht durch Auflassung und Eintragung im Grundbuch erworben. Nur der entsprechende NFT fungiert als Eigentumsurkunde. Eine Eintragung im Grundbuch ist derzeit gar nicht möglich, genauso wenig wie die Belastung mit einer Hypothek oder Grundschuld. Zurzeit wird auch hier, mangels eines Dateneigentums, nur eine eigentümerähnliche Stellung erworben und nicht Eigentum im bisherigen Sinn.

Für die Miete von virtuellen Immobilien gelten seit dem 01.01.2022 durch den neuen § 548a BGB die

allgemeinen Regeln des Mietrechts. Die speziellen Vorschriften über die Wohnraummiete dürften jedoch nicht anwendbar sein, da der Schutzzweck der Normen bei der Vermietung einer „Wohnung für den Avatar“ nicht berührt wird.

Interessant ist auch die Frage, ob im Metaverse baurechtliche Vorschriften gelten könnten. Danach könnte zum Beispiel ein virtuelles Gebäude abgerissen werden, wenn es gegen das Nachbarrecht verstößt.

Arbeitsrecht

Metaverse-Plattformen wie *Microsoft Mesh* sind für die Arbeitswelt konzipiert. Hier können Meetings mit Kollegen und Kunden in Form von Avataren stattfinden. Die gelegentliche Verlagerung einzelner Termine in das Metaverse ist kaum problematisch. Etwas anderes gilt jedoch, wenn die gesamte Arbeitszeit langfristig in das Metaverse verlagert werden soll, insbesondere wenn der Mitarbeiter dabei von einer Tätigkeit im Betrieb zum Homeoffice wechseln soll. Das Landesarbeitsgericht Berlin-Brandenburg hat im Jahr 2019 die Möglichkeit einer einseitigen Anweisung, langfristig ausschließlich im Homeoffice zu arbeiten, abgelehnt. Damit verliere der Mitarbeiter den unmittelbaren Kontakt mit den Kollegen und sei für Betriebsrat und Gewerkschaft schwerer erreichbar.

Auch dann, wenn die Metaverse-Tätigkeit nicht mit dem Homeoffice verbunden ist, die Versetzung einvernehmlich ist, oder bei Neueinstellungen mit entsprechender Vertragsklausel, stellt der Dauereinsatz von Virtual Reality eine Belastung dar, die beispielsweise zu temporären Sehstörungen und Übelkeit führen kann. Der Arbeitgeber muss für ausreichende Pausen sorgen, in denen die Brille abgenommen wird.

Arbeitgeber, die eine künftige Verlagerung der Arbeit in das Metaverse für möglich halten, sollten bei Neueinstellungen mit entsprechend breiten Klauseln vorsorgen. Zu beachten sind auch die Mitbestimmungsrechte des Betriebsrates.



Erbrecht

Hat man Immobilien oder andere wertvolle Gegenstände im Metaverse gekauft, oder ist man im Besitz von Kryptowährungen oder NFTs, stellt sich die Frage nach deren Vererbbarkeit. Gemäß § 1922 Abs. 1 BGB und § 857 BGB gehen dingliche und schuldrechtliche Rechtsverhältnisse sowie der Besitz des Erblassers auf den Erben über. Damit sind virtuelle Gegenstände und Kryptowährungen jedenfalls erblich (sofern ihre Existenz überhaupt bekannt ist!).

Problematisch ist in der Praxis, wenn die Zugangsdaten für das Krypto-Wallet nicht gefunden werden können. Für die Erben ist es dann schwierig oder gar unmöglich, sich Zugang zu dem digitalen Nachlass zu verschaffen, was diesen vollkommen wertlos macht.

Personen, die Kryptowährungen oder wertvolle virtuelle Gegenstände besitzen, sollten sich unbedingt über eine passende Gestaltung der Nachfolge und die Möglichkeiten für eine sichere Aufbewahrung der Zugangsdaten beraten lassen.

Steuerrecht

Das anonymisierte Auftreten der Beteiligten, das durch die Blockchain-Technologie ermöglicht wird, erschwert die Zuordnung von Transaktionen zu einzelnen Personen und Rechtsordnungen erheblich, was auch die Feststellung und Erhebung von Steuern kompliziert macht.

In Deutschland hat der Bundesfinanzhof in 2021 einen wichtigen Grundsatz zur Umsatzbesteuerung im Metaverse gesetzt. Hiernach sei die Vermietung von virtuellem Land gegen spielinterne Währung nicht steuerpflichtig. Die Steuerpflicht ergibt sich erst mit dem Umtausch in FIAT-Währung, wie Euro und Dollar, oder börsengehandelte Kryptowährungen. Bei der Vermietung an sich fehle ein Vorteil beim Leistungsempfänger, der zu einem Verbrauch im Sinne des Mehrwertsteuerrechts führt. Dafür wäre erforderlich, dass einem identifizierbaren Verbraucher ein realer wirtschaftlicher Vorteil verschafft wird.

Auf internationaler Ebene hat die OECD vor einem Jahr einen rechtlichen Rahmen vorgeschlagen, um die globale Steuererhebung auf Gewinne aus dem Kryptohandel zu vereinheitlichen und Schlupflöcher zu schließen. Dieser wurde im November 2023 von 48 Ländern beschlossen und soll ab 2026 in Kraft treten.

Strafrecht und Hausrecht der Plattformen

So wie in der realen Welt, sind auch im Metaverse Straftaten möglich und werden durch die Strafgesetze erfasst. *Horizon Worlds* von Meta hatte zum Beispiel bereits in der Beta-Phase mit potenziell strafrechtlich relevantem Verhalten (Sexualdelikten) zu kämpfen. Die Strafbarkeit der im Metaverse begangenen Straftaten ist unumstritten. Dennoch ist die Zurückverfolgung und Identifizierung des Täters durch die Blockchain-Umgebung und die mangelnde Klarnamenpflicht schwierig.

Sanktionen wie etwa die Suspendierung oder Sperrung des Nutzerkontos können auch durch das Hausrecht der Plattform oder des Besitzers eines virtuellen Grundstücks erfolgen. Diese Maßnahmen sind dennoch kein Ersatz für die Durchsetzung des geltenden Strafrechts, zumal ein gesperrter Nutzer in der Regel problemlos ein neues Konto angelegen kann. Die Strafverfolgung wird sich deswegen an das Metaverse anpassen müssen, um einen umfassenden Schutz der Rechtsordnung zu gewährleisten.

Identitätsrecht

Namen, Pseudonyme und Künstlernamen mit Verkehrsgeltung werden gem. § 12 BGB als spezielle Form des Identitätsrechts geschützt. Werden diese durch Fake-Avatare missbraucht, besteht auch im Metaverse ein Beseitigungs- und Unterlassungsanspruch. Bei kommerziell genutzten Avataren kommt das Firmenrecht gem. §§ 17, 18 HGB zur Anwendung. Die Darstellung von lebenden Personen ohne deren Zustimmung dürfte in der Regel unzulässig sein wegen des Rechts am eigenen Bild.



Datenschutzrecht

Durch die Verwendung von VR- und AR-Technologien stellen sich im Metaverse neue datenschutzrechtliche Herausforderungen. Integrierte Sensoren können die Mimik, Gestik und Körpersprache der Nutzer erfassen und auswerten, sog. *Ubiquitous Computing*. Solche körperlichen Ausdrücke können in der Regel einer bestimmten Person zugeordnet werden und sind damit personenbezogene Daten im Sinne der DSGVO. Relevant werden diese Daten insbesondere, wenn dadurch die Gefühlslage oder das Interesse des Nutzers an einem bestimmten Objekt bestimmt werden können.

Wenn etwa „Herr Müller“ bei schlechter Laune dazu neigt, sich eine Schachtel Pralinen zu gönnen, könnte man durch AR- oder VR-Hardware erfassen, dass er traurig ist. In Kombination mit einer Analyse des Kaufverhaltens könnte man mittelfristig feststellen, dass schlechte Laune und der Einkauf von Schokolade bei Herrn Müller in Verbindung stehen. So könnte man ihm bei Erfassung der entsprechenden Mimik Werbeanzeigen für Süßigkeiten anzeigen, genau dann, wenn er dafür am anfälligsten ist.

Eine solche Analyse würde tief in die Persönlichkeitsrechte der Nutzer eingreifen. Jenseits der Frage nach dem Vorliegen einer möglichen Rechtsgrundlage für die Datenverarbeitung (Art. 6 DSGVO) stellt sich daher die ethische Frage, ob dies überhaupt zulässig sein soll. Denkbar wäre die Einordnung von solchen Mimik-Daten als besonders sensible Daten nach Art. 9 DSGVO, die nur unter engen Voraussetzungen verarbeitet werden dürfen.

Ausblick

Aufgrund des großen wirtschaftlichen Potenzials lohnt es sich sowohl für Unternehmen und Personen, die eine Tätigkeit im Metaverse in Erwägung ziehen, als auch für diejenigen, die sich vor solchen Tätigkeiten schützen wollen, die Weiterentwicklung des Metaverse und dessen Rechts zu verfolgen.

HERAUSGEBER

HERFURTH & PARTNER Rechtsanwaltsgesellschaft mbH
Luisenstr. 5, D-30159 Hannover
Fon 0511-307 56-0 Fax 0511-307 56-10
Mail info@herfurth.de, Web www.herfurth.de
Hannover · Göttingen · Brüssel
Member of the ALLIURIS GROUP, Brussels

REDAKTION

Leitung: Ulrich Herfurth, Rechtsanwalt, zugelassen in Hannover und Brüssel (verantw.)

Mitarbeit: Angelika Herfurth, Rechtsanwältin, FA Familienrecht; Sibyll Hollunder-Reese, M.B.L. (HSG), Rechtsanwältin; Günter Stuff, Steuerberater; Xiaomei Zhang, Juristin (China), Mag. iur. (D); Thomas Gabriel, Rechtsanwalt; JUDr. Yvona Rampáková, Juristin (CR); Dr. Jona Aravind Dohrmann, Rechtsanwalt; Prof. Dr. jur. Christiane Trüe LL.M. (East Anglia); Dr. jur. Reinhard Pohl, Rechtsanwalt; Konstantin Kuhle, Rechtsanwalt; Antonia Herfurth, Rechtsanwältin, LL.M. (Göttingen); Sara Nesler, Mag. iur. (Torino), LL.M. (Münster).

KORRESPONDENTEN

u.a. Amsterdam, Athen, Brüssel, Budapest, Helsinki, Istanbul, Kopenhagen, Lissabon, London, Luxemburg, Mailand, Madrid, Moskau, Oslo, Paris, Stockholm, Warschau, Wien, Zug, New York, Toronto, Mexico City, Sao Paulo, Buenos Aires, New Delhi, Peking, Tokio.

VERLAG

CASTON GmbH, Law & Business Information
Luisenstr. 5, D-30159 Hannover,
Fon 0511-307 56-50 Fax 0511-307 56-60
Mail info@caston.info; Web www.caston.info

Alle Angaben erfolgen nach bestem Wissen; die Haftung ist auf Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit beschränkt. Wiedergabe, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung der Herausgeber.