

OLIVER M. HABEL

Eine Welt ist nicht genug – Virtuelle Welten im Rechtsleben

Virtuelle Welten begegnen neben wirtschaftlichen und technischen Anforderungen den rechtstatsächlichen Bedingungen ihres gesellschaftlichen Umfelds, in denen sie als Geschäftsmodell angeboten werden. Rechtstatsachen wie z.B. virtuelles Geld und geistiges Eigentum beeinflussen die Rechtsanwendung. Die Kenntnis der zu Grunde liegenden Rechtstatsachen ist Voraussetzung für eine sachgerechte Anwendung der einschlägigen gesetzlichen Regelungen, die im Anschluss in einem Überblick der Rechts- und Vertragsbeziehungen zwischen den Teilnehmern virtueller Welten und davon Betroffenen dargestellt werden. Konvertierbares virtuelles Geld und das Belassen der gesetzlichen Schutzrechte an geschaf-

fenen virtuellen Gegenständen („Land“, „Bauwerke“, „Sachen“ und Multimedia-Inhalte) beim Nutzer führen dazu, dass virtuelle Welten wie das Beispiel Second Life kein Spiel sind und auch gesellschaftliche Bewertungen von Onlinespielen hier fehl am Platz sind.

Vertrags- und Rechtsbeziehungen entstehen zwischen den Betreibern und Nutzern bzw. zwischen den Nutzern. Verträge zwischen Betreiber und Nutzer haben unterschiedlichste Gegenstände und führen zu einem Vertrag sui generis. Bei der Anwendung von Haftungsgrundsätzen darf die Existenz eines sich an einer Rechtmäßigkeit orientierenden Geschäftsmodells nicht in Frage stehen.

I. Einleitende Gedanken

Mit der sich aufbauenden virtuellen Welt „Second Life“¹ entwickelt sich eine parallele virtuelle Realität, die notwendig verbunden ist mit der realen Welt. Die „Avatare“, wie die virtuellen Personen in Second Life genannt werden, werden durch Menschen geleitet, dies unmittelbar oder künftig denkbar auch mittelbar. Die Inhalte von Second Life haben ihr Vorbild in der realen Welt. Das Verhalten ist bestimmt von den uns bekannten sozialen und wirtschaftlichen Mustern und es ist anzunehmen, dass sich nationale Grenzen, unterschiedliche Kulturräume und die Vielfalt der Sympathien und Vorbehalte der verschiedenen menschlichen Gesellschaften und Gruppen hier wiederfinden. Der Unterschied zur realen Welt liegt u. a. in dem fehlenden sozialen Ranking der Avatare in Second Life untereinander, was es den Residents, wie die realen Nutzer von Second Life genannt werden, ermöglicht, sich unbefangener über die Avatare untereinander auszutauschen, da sich der hinter einem Avatar stehende reale soziale, wirtschaftliche und politische Status eines Residents zunächst ebenso nicht erkennen lässt wie Geschlecht, Alter, Attraktivität, nationale oder Gruppenzugehörigkeit. Auch können diejenigen, die freiwillig oder unfreiwillig vom Leben in der realen Welt mehr oder minder ausgeschlossen sind, direkt mit jedem anderen Avatar kommunizieren. Diese Anonymität der Residents hinter den Avataren in Second Life eröffnet also neue, andere Kommunikationsstrukturen im Vergleich zur realen Welt.

Die sozialen und gesellschaftlichen Fragestellungen in diesem Zusammenhang sind ebenso vielfältig wie problematisch. Dies zeigt eine zunehmende Zahl von auch wis-

senschaftlichen Veröffentlichungen zu diesen Aspekten.² Soweit dieser Beitrag hierauf nicht eingeht, soll auf entsprechend fokussierte Beiträge verwiesen sein.

Das Web 2.0, Second Life oder künftige weitere virtuelle Welten anderer Betreiber stehen in ihrer technischen Entwicklung, bei den damit verbundenen Geschäftsmodellen ebenso wie bei der Qualität der Benutzeroberflächen und den Nutzungsvoraussetzungen noch ebenso am Anfang, wie es das Internet war, als es um die Mitte der 90er Jahre allmählich in das allgemeine Bewusstsein der deutschen Öffentlichkeit kam. Gibt man der Erfahrung mit solchen Geschäftsmodellen, mit der dafür erforderlichen Technik, insbesondere der grafischen Gestaltung und der vertraglichen Ausgestaltung der Teilnahmebedingungen noch einige Jahre Zeit zum Sammeln von Erfahrungen und zur Weiterentwicklung, wird eine sich zunehmend verselbstständigende virtuelle Welt in einer Vielzahl von Ausprägungen zur Wirklichkeit in der realen Welt werden.

Welche rechtstatsächlichen und juristischen Aspekte drängen sich hierbei auf? Nachdem hierzu bisher primär im Bereich der Providerhaftung eine substanzial bereits laufende rechtliche Diskussion stattfindet, soll eine Übersicht gegeben werden. Einzelaspekte werden, soweit bereits rechtswissenschaftlich angesprochen, zitiert.

II. Rechtstatsachen

Auf eine Beschreibung des Modells von und des Geschehens auf virtuellen Welten wie z.B. Second Life soll hier verzichtet werden. *Der Spiegel* hat hierzu recht hilfreich berichtet.³ Einige Aspekte bedürfen als Verständnisvoraussetzung einer kurzen rechtstatsächlichen Betrachtung:

■ Hinter jeder virtuellen Welt wird ein Betreiber stehen, der ein Geschäftsmodell mit Hilfe leistungsstarker Rechner, insbesondere auch grafischer Software, immenser Speicherkapazität und einen Blog über das Internet dauerhaft etablieren will. Hierbei entstehen Vertragsbeziehungen zwischen dem Betreiber und den Nutzern ebenso wie Rechtsbeziehungen zwischen den Nutzern untereinander,

1) Betreiber von Second Life ist *Linden Research, Inc.*, San Francisco, USA, kurz: *Linden Lab*.

2) Z.B. Suche über *Google* zu „virtuelle Welt“ und/oder „Second Life“.

3) *Der Spiegel* v. 17.2.2007 (Heft 8), S. 150 ff.

zwischen Nutzern und Dritten sowie dem Betreiber und Dritten entstehen können.

Nutzer (= Residents) können sich eine oder mehrere virtuelle Personen oder Wesen (= Avatare) schaffen, als die sie sich in der virtuellen Welt bewegen. Die Bewegung der Avatare ist in der virtuellen Welt frei, dies auch in Gestalt des Fliegens oder eines Beamens von A nach B. Insbesondere können die Personen unmittelbar untereinander einzeln oder auch in Gruppen reden, entweder per Text als Schrift unter dem Avatar, einzugeben über die Tastatur oder zunehmend auch über Internettelefonie. Alle Medien können in die virtuelle Welt eingeführt werden, egal ob Musik oder Film, Fernsehen oder Bild. Die menschlichen Sinne Riechen, Schmecken und Fühlen sind nicht angesprochen, aber die Kombination von Sehen, dreidimensionalem Bewegen und Echtzeithören über Internettelefonie regt das Kommunikationsbedürfnis an.

Im Fall von Second Life ist es Ziel des Betreibers, dass die Residents sich die virtuelle Welt „Second Life“ mit begrenzten materiellen Mitteln selbst erschaffen, indem sie Landschaften, Bauten und virtuelle Gegenstände ebenso wie Ton- und Bildwerke in Second Life erschaffen können. Nutzergenerierte Inhalte werden im Hinblick auf Aufsichtsbehörden anders als vom Betreiber eingebrachte Inhalte zu behandeln sein, z.B. hinsichtlich Altersklassifikationen. Der Betreiber bleibt aber nach dem JMStV zur Beseitigung und Unterlassung verpflichtet.

- Der Zugang zu den virtuellen Welten ist nutzerseits subjektiv geprägt, abhängig vom Alter des Nutzers, den Fähigkeiten im Umgang mit Software-Tools und der Navigation, von den individuellen Interessen für diese Kommunikationserweiterung (leider auch bei speziellen Neigungen) und einem unternehmerischen Denken.

- Die Avatare werden auf Steuerung des Residents aktiv, bewegen und verhalten sich und kommunizieren miteinander. Dies ist Nutzern weltweit (real) möglich, sodass ein weltweites Kommunizieren der Nutzer, dies dreidimensional, tatsächlich vom Schreibtisch aus möglich ist.

Die hinter den Avataren agierenden Residents bleiben anonym. Die Anonymität der Residents ist Chance und Risiko zugleich. Es erleichtert die Anrede und den Inhalt der Kommunikation erheblich. Die Funktion einer sozialen Community wird hierdurch unterstützt. Regeln für ein sozial adäquates Verhalten unter den Voraussetzungen einer virtuellen Welt werden sich jedoch erst noch als „gesellschaftliche Normen“ durchsetzen müssen. Damit trägt der einzelne Resident aber auch das Risiko einer persönlichen Verletzbarkeit durch Unbekannte, die sich durch die Visualisierung der Kommunikation, also die Verbindung des Wortes mit der Gestalt und der Gestik eines anderen Avatars in dem jeweiligen Umfeld, in dem sich dies abspielt, erhöht.

Die Avatare tragen ihren Fantasienamen über sich. Sie können unbegrenzt individualisiert werden. Avatare sind, im Gegensatz zum Resident, nicht sterblich. Als virtueller Gegenstand sind sie grundsätzlich auf andere Residents übertragbar.

Auch wird es nur eine Frage der Zeit sein, dass die virtuellen Personen selbst ähnlich wie in Spielen Eigenschaften erlernen und weitere trainieren können.⁴ Diese Weiterentwicklung in einer virtuellen Welt wird wesentlicher Faktor für ein soziales Ranking und damit auch für ein erfolgreiches wirtschaftliches Handeln in virtuellen Welten sein.

- Das gesprochene Wort ist flüchtig, nicht aber die über die Tastatur eingegebenen Texte. Auch bei Internettelefo-

nie bleiben die entsprechenden Daten im System des Betreibers.

- Neben der privaten und öffentlichen Kommunikation zwischen den Avataren sind die Schaffung und der Austausch von virtuellen Gegenständen und Inhalten von bzw. zwischen Nutzern möglich. Das geistige Eigentum hieran soll bei Second Life beim Resident verbleiben. Der Resident kann damit handeln. Ein neuer Markt für hierzu geschaffene virtuelle Gegenstände entsteht.

- Neu ist, dass bei Second Life von dem Betreiber *Linden Lab* eine Währung in das virtuelle Geschehen eingeführt wird, die in eine reale Währung konvertierbar ist, Linden Dollar in US-\$. Damit eröffnet sich der weite Bereich einer dauerhaften wirtschaftlichen Betätigung der Residents auf Second Life, auch i.S.e. zufallsunabhängigen wirtschaftlichen Betätigung mit Gewinnerzielungsabsicht in einer Währung, die in reales Geld umtauschbar ist.

- Wenn es einem Betreiber gelingt, Standards für virtuelle Gegenstände, wie sie auch z.B. die Avatare sind, zu entwickeln, können die virtuellen Gegenstände potenziell auf verschiedenen virtuellen Welten und in Onlinespielen genutzt werden. Dies macht virtuelle Gegenstände zunehmend unabhängig von der einzelnen virtuellen Welt verkehrsfähig.⁵

- Es ist die Kombination der Anerkennung eines geistigen Eigentums der Nutzer an virtuellen Gegenständen mit der Bereitstellung einer virtuellen Währung, für deren Konvertierbarkeit in reales Geld durch den Betreiber Sorge getragen wird, die einer virtuellen Welt wie Second Life eine Pionierrolle zuweisen.

III. Virtuelle Währung

Die Vornahme von Bewertungen oder der Einsatz von fiktiven Werten in Spielen ist allgemein bekannt, wie z.B. das Spielgeld bei Monopoly. *Linden Lab* dagegen bietet eine Konvertierbarkeit des auf Second Life eingeführten Linden Dollars in US-\$ an. Hierzu räumt *Linden Lab* dem Resident eine einfache Lizenz zur Nutzung der fiktiven Währung ein und betätigt sich i.Ü. lediglich als Makler bei einem Handel mit der virtuellen Währung Linden Dollar.⁶

- Konkret hat *Linden Lab* einen virtuellen Wert zum Austausch zwischen Residents in Second Life eingeführt, der Linden Dollar heißt, der aber grundsätzlich genauso ein farbiger Punkt, Viereck oder Ähnliches sein könnte. Die Bezeichnung Linden Dollar dient lediglich der Zurechnung eines Wertes, wie es z.B. der Jeton in einem Spielcasino ist. Des Weiteren hat *Linden Lab* eine Börse für den fiktiven Wert Linden Dollar eingeführt, den LindeX, der von *Linden Lab* nach bestimmten Kriterien geführt und fortgeschrieben wird und ein fiktives Austauschverhältnis von Linden Dollar in US-\$ vorschlägt. Im Gegensatz zu dem Besitz von Jetons in einem Spielcasino begründet dieser private Wechselkurs aber keinen Anspruch auf Umwechslung in reales Geld. Dieses von *Linden Lab* in Second Life eingeführte monetäre System ist als Software und Datenbanken für den Einsatz in Second Life umgesetzt. Entsprechend räumt *Linden Lab* den Residents ein einfaches Nutzungsrecht für die Nutzung dieses monetären Systems ein.

4) Krasemann, MMR 2006, 351 ff.

5) So sollen IBM und *Linden Research, Inc.* eine Kooperation zur Entwicklung universeller Avatare eingegangen sein, wie am 11.10.2007 in San Francisco bekannt gegeben wurde.

6) <http://blog.secondlife.com/2007/08/14/the-second-life-economy>.

■ *Linden Lab* stellt den Residents je nach Art des Accounts eine bestimmte Summe von Linden Dollars einmalig oder wöchentlich zur Verfügung. Dies geschieht ohne ein besonderes Entgelt hierfür und ist Bestandteil der Entscheidung eines Residents, welche Art von Account er auf Second Life eröffnet. Lediglich das erste Basic Account eines Residents (= IP-Adresse) ist kostenlos. Jedes weitere Account kostet als Basic Account einmalig US-\$ 9,95 und als Premium Account monatlich US-\$ 9,95.

■ Man kann von *Linden Lab* Linden Dollar über die Börse LindeX erwerben. Benötigt man Linden Dollar, um etwas in Second Life von einem anderen zu erwerben, vermittelt *Linden Lab* wie ein Makler die Nachfrage an einen Anbieter von Linden Dollar auf Second Life, der anschließend Linden Dollar auf den Nachfrager überträgt und hierfür entsprechend dem Wechselkurs nach LindeX reale US-\$ erhält. An diesem Börsenhandel nimmt *Linden Lab* direkt teil. Zu diesem Zweck muss der Resident eine Kreditkartennummer angeben, über die dann die Zahlung erfolgt.

Ein Resident kann auf Second Life keine Schulden machen. Ein Kauf in Linden Dollar ist nur dann möglich, wenn der Resident genügend Linden Dollar auf seinem Account hat. Genügt der Betrag von Linden Dollar auf seinem Konto nicht, muss er zunächst über *Linden Lab* als Makler Linden Dollar erwerben.

■ Soweit ein gesetzlicher Vertragstypus also die Zahlung des Kaufpreises vorsieht oder zur Entrichtung der vereinbarten Vergütung oder der Miete verpflichtet, muss berücksichtigt werden, dass der Linden Dollar kein anerkanntes Zahlungsmittel ist. Stattdessen wird man von einem Tausch ausgehen können oder aber von einer Abänderung bei der Art der Gegenleistung.

IV. Wenn virtuelle Welten kein Spiel sind

Sind virtuelle Welten grundsätzlich Spiele und/oder ein virtuelles Umfeld, das ganz unterschiedlich ausgestaltet sein kann, z.B. als wirtschaftlicher Betätigungsraum, Freizeitemgebung, Lernumfeld, Unterhaltungsraum, Interessen- oder Neigungsumfeld oder u.a. auch als eine Vielfalt denkbarer Spiele? *Linden Lab* als Betreiber von Second Life erklärt, dass es sich nicht um ein Spiel handle. Warum? Eine Frage des Product Placement?

■ Aber was ist ein Spiel? Die englische Sprache erlaubt eine sprachliche Differenzierung zwischen „gambling“, „gaming“, „playing“ und „entertainment“. Die deutsche Sprache nutzt „Spiel“ als gemeinsamen Begriff. Das Glücksspiel, das zielgerichtete ernsthafte Spiel wie Schach, das schlichte Herumspielen ohne Zweck ebenso wie der Spielfilm für den Bereich des Entertainments haben in unserer Sprache die gemeinsame Sprachwurzel „Spiel“.

Gleichzeitig ist in unserer Kultur der Begriff Spiel entweder positiv mit Kindern oder den Ravensburger Gesellschaftsspielen verbunden, i.Ü. aber häufig mit mangelnder Ernsthaftigkeit, fehlender Verantwortung, Glückssache, ist also mit Attributen belegt, die eher eine grundsätzliche gesellschaftliche Skepsis gegenüber dem „Spiel“ in der Erwachsenenwelt erkennen lassen. Dieser grundlegenden Skepsis gegenüber „Spielen“ begegnet auch die virtuelle Welt in der realen Welt.

Es besteht eine sprachliche Tendenz in Veröffentlichungen, virtuelle Welten ohne zu differenzieren unter den Oberbegriff Onlinespiele zu fassen, und damit vorwegge-

nommen sprachlich eine gewichtige Bewertung vorzunehmen.

■ Spiele sind gekennzeichnet durch eine Spielidee, ein festes Regelwerk zur Realisierung der Spielidee, durch ein zielgerichtetes Handeln im Spiel, aber ohne einen bewussten Zweck primär zum Vergnügen oder zur Entspannung. Gemeinsam ist allen der unterhaltende Charakter i.R.e. Regelwerks ohne Verfolgung eines ernsthaften Zwecks, weil das Spiel z.B. häufig auf Zufall oder Geschicklichkeit aufbaut.

■ Im Gegensatz dazu hat die virtuelle Welt in Second Life keine Spielidee, also kein Ziel für ein Spiel und auch keine Spielregeln. Die Terms of Services für eine Teilnahme an Second Life betreffen das „Ob“ der Teilnahme, die Big Six von Second Life, ein Verhaltenskodex, zwar auch das „Wie“, nicht aber i.S.v. Spielregeln, sondern i.S.d. „Dos and Don'ts“ für das soziale Leben auf Second Life. Zudem bietet Second Life neben der Möglichkeit einer bloß unterhaltenden Kommunikation auch die des zweckgerichteten wirtschaftlichen Handelns wie in der realen Welt. Es ist damit so viel und so wenig ein Spiel wie ein sich Bewegen in der realen Welt oder die Teilnahme am Wirtschaftsleben darin. Hinzu tritt, dass bei Second Life die Anerkennung von geistigem Eigentum der Residents an von ihnen geschaffenen virtuellen Gegenständen sowie die Konvertierbarkeit des Linden Dollars in US-\$ eine tatsächliche Teilnahme am Wirtschaftsleben der realen Welt ermöglicht.

■ Spätestens durch die Anerkennung des beim Resident verbleibenden geistigen Eigentums und der Einführung einer virtuellen Währung für den Austausch und Handel in Second Life, die in reale US-\$ nach einem bestimmten Wechselkurs umtauschbar sein soll, führt potenziell zu den gleichen Ergebnissen der Betätigung eines Residents in Second Life wie eine Teilnahme am realen gesellschaftlichen und am Wirtschaftsleben. Es entstehen Rechte ebenso wie Forderungen und Verbindlichkeiten.

■ Damit geht eine sprachliche und inhaltliche Zuordnung von virtuellen Welten wie Second Life zu „Spielen“ fehl. Dass virtuelle Welten wie Second Life nicht als „Spiele“ zu qualifizieren sind, ist nicht nur Thema für ein Product Placement. Es ist Faktor für den Grad der gesellschaftlichen Akzeptanz. Dies wird sich auch – indirekt – in der Behandlung durch Kontroll- und Schutzeinrichtungen wie etwa die *Kommission für Jugendmedienschutz* oder durch Gerichte auswirken, wo die Einordnung eines Geschäfts im Wertesystem unserer Gesellschaft mittelbar Wirkung auf die Entscheidungsfindung entfalten wird.

■ Anders wird es sich aber bei virtuellen Welten verhalten, bei denen z.B. die Community mit Spiel und Abenteuer („Casual Gaming“) für die Nutzer verknüpft ist. Es ist also auf das individuelle Konzept des Betreibers einer virtuellen Welt abzustellen, ob Kommunikation in Verbindung mit Unterhaltung im Vordergrund steht oder Kommunikation in Verbindung mit einer auch wirtschaftlichen Betätigung der Residents.

V. Vertragsbeziehung Plattformbetreiber – Teilnehmer

■ Am Beispiel Second Life lässt sich die vertragliche Ausgestaltung darstellen: Mit der Registrierung auf der Plattform erhält der Resident zunächst ein kostenloses „Basic-Account“ sowie einen Bonus i.H.v. 250 Linden Dollar. Der Resident kann sich nun einen Avatar mit Hilfe von kostenlos bereitgestellten Software-Tools schaffen, den Avatar

mit einem später nicht mehr änderbaren Namen versehen und nun die Reise durch die virtuelle Welt zu beginnen.

Will der Resident für den eigenen Avatar und die Gegenstände, die er kreiert, eine Adresse in der virtuellen Welt schaffen, wird dem Resident ein Premium-Account gegen ein monatliches Entgelt von US-\$ 9,95 angeboten. Einerseits ist mit dem Premium-Account ein einmaliger Bonus i.H.v. 1.000 Linden Dollar und wöchentlich in Höhe von 300 Linden Dollar verbunden sowie verbesserte Support-Leistungen des Betreibers, andererseits aber die Möglichkeit, virtuelles Land zu erwerben. Zudem erhält der Resident einen Preisnachlass dergestalt, dass die ersten 512 qm der Parzelle, die der Resident vom Betreiber erwerben möchte, unentgeltlich sind. Für Land leistet der Resident an den Betreiber eine Einmalvergütung in US-\$, abhängig von der Größe der Parzelle, sowie fortlaufend ein monatliches Entgelt in US-\$ für die Bereitstellung der EDV-Umgebung für den virtuellen Grund.

Virtueller Grund kann vom Resident auch an andere Residents veräußert werden. Für die „Überschreibung“ des virtuellen Grunds verlangt der Betreiber erneut ein einmaliges Entgelt für die Überschreibung selbst. Das Nutzungsverhältnis bezüglich des virtuellen Landes wird anschließend zwischen dem neuen Resident und dem Betreiber zu den vorherigen Konditionen fortgesetzt.

■ Diese virtuellen Welten bestehen also aus Rechnerleistung, Software, Datenbanken und Multimediawerken, die der Resident mit dem Avatar nutzt, wenn er sich in der virtuellen Welt bewegt. Alles in der virtuellen Welt, also der Avatar genauso wie vermeintliches Land, Kleidung oder Gegenstände wie z.B. ein Auto oder Gebäude sind virtuell und bestehen aus dieser Kombination von Software, Datenbanken sowie ggf. Multimediaanwendungen, die auf der Rechnerumgebung des Betreibers ablauffähig installiert sind sowie betrieben und gewartet werden. Nutzung und Übertragung beziehen sich also immer auf immaterielle Güter, sodass eine Differenzierung nach beweglichen Sachen und Grundstücken nicht mehr vorzunehmen ist. Gegenstand der Vertragsbeziehung zwischen Betreiber und Nutzer sind also der Zugang zur virtuellen Welt, der Empfang von Leistungen des Betreibers anlässlich der Nutzung der virtuellen Welt sowie die Nutzung von virtuellen Gegenständen, an denen der Betreiber Rechte hat.

Dabei soll der Begriff „Gegenstand“ als der auch vom Gesetz in § 90 BGB genutzte Oberbegriff verwendet werden,⁷ um die jeweiligen Rechte im vorliegenden Fall einem virtuellen Gegenstand zuzuordnen zu können. Wie sich der virtuelle Gegenstand nach außen verkörpert, also als Avatar, Tier, Sache oder Grundstück, bleibt bezüglich seiner Eigenschaft als virtueller Gegenstand gleich.

■ Im Falle des unentgeltlichen Zugangs zu einer virtuellen Welt ebenso wie des unentgeltlichen Aufenthalts eines Residents in der virtuellen Welt wird man die so entstehende Rechtsbeziehung zwischen Betreiber und Resident als einen Vertrag über eine unentgeltliche Nutzungsgestaltung verstehen können. Der Betreiber macht das Angebot an Internetnutzer, sich bei der virtuellen Welt Second Life anzumelden und diese benutzen zu können, soweit der Nutzer bestimmte von einem Betreiber gesetzte Voraussetzungen erfüllt und er die Terms of Services sowie möglicherweise einen Verhaltenskodex – wie im Falle von Second Life „The Big Six“ – als verbindliche Teilnahmebedingungen anerkennt. Der Nutzer nimmt das Angebot mit seiner Registrierung an. Er wird zum Resident.

Dieser Vertrag über eine Nutzungsgestaltung zwischen Betreiber und Resident beinhaltet auch die Einräumung einfacher Nutzungsrechte im Hinblick auf die vom Betreiber bereitgestellte virtuelle Umgebung. Auf Grund der Unentgeltlichkeit ist der Betreiber bei der Ausgestaltung der Nutzungsbedingungen weitgehend frei. Anderes gilt für die ethischen Grundsätze, die der Betreiber in Übereinstimmung mit den berührten Rechtsordnungen nicht nur aufstellen und in die Vertragsbeziehung einführen, sondern diese später auch durchsetzen muss. Wirtschaftlich kann sich ein solches Geschäftsmodell aus Werbeeinkünften finanzieren wie etwa die Social Networks „My Space“ und „First Face“.

■ Beim Beispielsfall des Premium-Accounts, das ein Resident auf Second Life eröffnen kann, führt die Entgeltlichkeit der Bereitstellung von Leistungen und Nutzungsrechten des Betreibers zu einer Zweiseitigkeit des Vertragsverhältnisses. Das Vertragsverhältnis erfasst weitere Gegenstände des Leistungsaustausches in Gestalt eines Rechts zum Erwerb virtuellen Grunds, eines Nutzungsrechts an der Geld- und Währungsfunktion sowie den Zugang zu verbesserten Support-Leistungen einschließlich einer „realen“ Hotline.

Es wird sich insoweit um einen Vertrag sui generis mit dienst-, werk- und mietvertraglichen Elementen handeln.⁸ Dienstvertraglich, soweit Support-Leistungen und/oder die Nutzungsmöglichkeit der virtuellen Welt bereitgestellt werden; werkvertraglich, soweit ein Nutzungsrecht an virtuellem Land eingeräumt wird und je nach Ausgestaltung auch bzgl. der bereitzustellenden virtuellen Währung, sowie mietvertraglich, soweit der Resident für die Dauer dieser Vertragsbeziehung eine Sicherung seiner Teilnahme an Second Life in Gestalt einer Verpflichtung des Betreibers zur Aufrechterhaltung des ordnungsgemäßen Betriebs der virtuellen Welt übernimmt sowie in Gestalt der Einräumung einfacher Nutzungsrechte an der Software, den Datenbanken und der Oberflächengestaltungen der virtuellen Welt.⁹

■ Von besonderem rechtlichen Interesse ist der Geschäftsansatz von *Linden Lab*, dem Resident das geistige Eigentum an vom Resident in der virtuellen Welt geschaffenen virtuellen Gegenständen zu belassen, sowie die Integration einer Geld- und Währungsfunktion in Second Life. Im Gegensatz zu Onlinespielen, in denen sich der Betreiber in den Nutzungsbedingungen für das Spiel auch die Verwertungsrechte an von Spielteilnehmern geschaffenen z.B. urheberrechtlichfähigen Figuren und Gegenständen übertragen lässt, behält der Resident in Second Life selbst die urheberrechtlichen Verwertungsrechte an von ihm geschaffenen virtuellen Gegenständen in Second Life. Dies ist nicht lediglich eine schuldrechtliche Verpflichtung des Betreibers wie die Integration einer Geld- und Währungsfunktion. Geistiges Eigentum in Gestalt von Urheberrechten, Marken, Design sind vom jeweiligen Gesetzgeber bestätigte oder geschaffene Rechte, deren Übertragung, Beschränkung oder Nutzung in Übereinstimmung mit der auf sie anwendbaren Rechtsordnung stattfinden muss.

Welche vertraglichen Hauptneben- und Nebenpflichten ergeben sich aus dieser Konstellation für den Betreiber? Er

7) MüKo-BGB, 5. Aufl. 2006, § 90 Rdnr. 4 ff.; Soergel, BGB, 13. Aufl. 2000, § 90 Rdnr. 5; Lober/Weber, MMR 2005, 653, 654; a.A. Wemmer/Bodensieck, K&R 2004, 432, 435.

8) Lober/Weber MMR 2005, 653, 656; dies., CR 2006, 837, 839; Krasemann, MMR 2006, 351, 353.

9) Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 397, 401; Kreutzer, CR 2007, 1 ff.

hat für den Resident einen Vertrauenstatbestand geschaffen, der diesen veranlassen soll, an dem Aufbau der virtuellen Welt Second Life aktiv teilzuhaben, indem ein Teil von Second Life von diesem Resident erstellt wird.

Mit der Einführung der Geld- und Währungsfunktion ermöglicht der Betreiber, dass ein Resident vermögenswerte virtuelle Gegenstände besitzen kann, die verkehrsfähig sind, da der Resident diese nicht nur auf Second Life einsetzen, sondern sie auch veräußern und den Linden Dollar anschließend über Second Life in reales Geld umwechseln kann.

Was aber passiert mit dem geistigen Eigentum und den möglichen vertraglichen Rechten eines Residents aus der Geld-/Währungsfunktion bei einer Beendigung des Vertragsverhältnisses zwischen Betreiber und Resident, dies je nach verschiedenem Beendigungsgrund? Erlöschen die Rechte und Ansprüche mit der Beendigung der vom Betreiber dem Resident eingeräumten Nutzungsrechte z.B. an Second Life?¹⁰

■ Ein Betreiber wird die Rechte und Ansprüche im Falle einer Vertragsbeendigung in den AGB regeln, die er dem Vertragsverhältnis zu Grunde legt. Aus dieser Formulierung folgt bereits, dass hierauf grundsätzlich eine AGB-rechtliche Kontrolle stattfinden kann, soweit deutsches Recht zur Anwendung kommt. Soweit die Vorschriften der §§ 305 ff. BGB¹¹ zur Anwendung kommen, wird zur Bestimmung der wesentlichen Grundgedanken der gesetzlichen Regelung und der wesentlichen Rechte und Pflichten, die sich aus der Natur des Vertrags ergeben, § 307 Abs. 2 BGB, darauf abzustellen sein, dass die Belassung des geistigen Eigentums beim Resident sowie die vermögensrechtliche Position im Bezug auf eine mögliche Konvertierbarkeit des virtuellen Geldes in reales Geld die zentrale Unterscheidung zu Onlinespielen sind. Für den Betreiber wird dies die eigentliche Herausforderung für sein Geschäftsmodell sein, insbesondere bei einer Ausrichtung der virtuellen Welt auf eine internationale Nutzung.

Im Zusammenhang mit geistigem Eigentum stellt sich die weitergehende Frage, ob eine Übertragbarkeit nur im Kontext der jeweiligen virtuellen Welt möglich ist oder auch extern, also kontextfrei (vorausgesetzt eine Kompatibilität ist gegeben). Geistiges Eigentum findet Ausdruck in gesetzlichen Rechten, die Gegenstand von schuldrechtlichen Vereinbarungen sein können. Kann eine kontextfreie Übertragung von Rechten oder die Einräumung von Nutzungsrechten in AGB des Betreibers abbedungen bzw. vorgesehen werden, wenn dies neben der Wahrung das Hauptunterscheidungsmerkmal zur Abgrenzung von Spielen ist?

■ Im Beispiel Second Life bietet *Linden Lab* den Residents an, virtuelle Landmasse für die Dauer des Vertragsverhältnisses gegen Entgelt zu erwerben. Bei dieser Option stehen die werk- und mietvertraglichen Elemente im Vordergrund. Der Betreiber verpflichtet sich, virtuelles Land in Gestalt von Speicherkapazitäten und Rechnerleistung sowie von Software und Daten bereitzustellen. Anlässlich der Gestaltung des virtuellen Landes durch den Resident wird ein Betreiber dem Resident auch eine Nutzung von Software-Tools gestatten. Schließlich verpflichtet sich der Betreiber, die Verfügbarkeit des betreffenden virtuellen

Grundstücks in der virtuellen Welt im für die Plattform vorgesehenen Umfang dauerhaft bereit- und sicherzustellen. Der Resident verpflichtet sich zur Leistung eines Entgelts in Gestalt eines einmaligen Betrags anlässlich der Bereitstellung des virtuellen Grundstücks durch den Betreiber sowie eines monatlichen Entgelts für den Betrieb der Plattform mit dem virtuellen Grundstück des Residents. Werkvertraglich geprägt ist die Bereitstellung des virtuellen Landes auf der Plattform durch den Betreiber. Dem schließt sich ein mietvertraglich geprägtes Dauerschuldverhältnis in Gestalt der Bereitstellung der Nutzungsvoraussetzungen durch den Betreiber an. Auf Grund des virtuellen Charakters wird sich die Frage des Entstehens von wesentlichen Bestandteilen eines Grundstücks nicht stellen. Soweit die virtuellen Gestaltungen eines Residents eine urheberrechtliche Werkqualität haben, kann auch hieran geistiges Eigentum beim Resident entstehen. Wegen des virtuellen Charakters ergeben sich hieraus die gleichen Fragen wie zuvor.

■ Der Ausgestaltung der Nutzungsbedingungen durch den Betreiber einer virtuellen Welt kommt deshalb zentrale Bedeutung zu, da sich die rechtlichen Grenzen der Gestaltungsfreiheit hierfür aus der betreffenden nationalen Rechtsordnung und ggf. dem internationalen Privatrecht ergeben. Tendenziell wird der Betreiber einer virtuellen Welt, der eine Verkehrsfähigkeit virtueller Gegenstände bejaht und eine wirtschaftliche Betätigung der Residents ermöglicht, einen anspruchsvolleren gesetzlichen Rahmen für seine vertragliche Gestaltungsfreiheit finden als der, der eine Art Spieleumgebung schafft. Dieses Ergebnis erscheint auch gerechtfertigt, weil sich für den Betreiber hieraus auf Grund der andersartigen Geschäftsidee andere Einkunftsmöglichkeiten als einem Spielebetreiber eröffnen und er eine besondere Vertrauensposition im Verhältnis zum Resident wegen der virtuellen Eigenschaft der Gegenstände innehat.

VI. Rechtsbeziehungen unter den Nutzern/Residents

Gesteuert von den Residents bewegen sich Avatare in der virtuellen Welt, kommunizieren miteinander, gewähren Zutritt zum eigenen virtuellen Land oder schließen aus (wie z.B. in geschlossenen Nutzergruppen), vollziehen einen Austausch von virtuellen Gegenständen oder stellen „Arbeitnehmer“ ein und erbringen schließlich auch Leistungen, indem sie planen oder virtuell herstellen.

■ Anlässlich der Kommunikation zwischen Residents über Avatare sind grundsätzlich Beleidigungsdelikte ebenso denkbar wie ein Hausfriedensbruch oder eine Sachbeschädigung, z.B. durch unbefugten Besuch von Land, obgleich digital für Unbefugte gesichert, oder durch Löschung von Dateien.¹² Im Einzelfall ist zu fragen, ob ein Tun oder Unterlassen bezogen auf einen virtuellen Gegenstand ebenfalls einen Straftatbestand erfüllt, weil z.B. der Resident nur mittelbar über den Avatar und damit anonym an der Unterhaltung teilnimmt oder der virtuelle Gegenstand eben keine Sache ist.

■ Insbesondere beim – untechnisch gesprochen – Erwerb von Land zur freien Gestaltung bietet sich für den Resident an, Gestaltungsarbeiten über Agenturen vornehmen zu lassen, die ihre Leistungen z.B. über eine Vertretung auf Second Life anbieten. Vertraglich wird es hier jedoch zu Abschlüssen zwischen Personen im realen Leben kommen. Eine Besonderheit besteht aber dann, wenn ein Resident auf einer eigenen Insel z.B. ein Angebot für Erwachsene

10) Lober/Weber, CR 2006, 837, 841; Klickermann, MMR 2007, 766 ff.

11) Klickermann, MMR 2007, 766 ff.

12) Krasemann, MMR 2006, 351, 354.

ne etabliert, das eine geschlossene Benutzergruppe voraussetzt, um eine Strafbarkeit zu vermeiden. Im Verhältnis zum Betreiber wird ein solcher Anbieter von Inhalten für geschlossene Benutzergruppen im Einzelnen anhand der Nutzungsbedingungen/Terms of Services prüfen müssen, unter welchen Voraussetzungen das Angebot zulässig ist oder das Risiko in sich trägt, vom Betreiber ausgeschlossen zu werden oder als Konsequenz der Providerhaftung des Betreibers gelöscht und der Account gesperrt oder schließlich auch gelöscht zu werden.

■ Im o.g. Spiegel-Artikel unter II. wird über die Mühen des Geldverdienens eines Avatars in Second Life berichtet. Kommt ein wirksamer Vertrag zu Stande, wenn die Residents, die hinter den Avataren stehen, anonym sind? Ein entsprechender Vertrag kommt zwischen den betreffenden Residents zu Stande, da ein Vertrag mit virtuellen Figuren mangels Rechtspersönlichkeit nicht in Frage kommt. Die Anonymität steht dem nicht entgegen, führt aber im Zweifel zu Beweis- und Durchsetzungsproblemen. Die Arbeitsleistung erbringt der Resident durch Steuerung des Avatars. Die Vergütung erfolgt gemäß Vertrag in virtuellen Linden Dollars.

■ Soweit sich die Dienstleistung als sexualbezogene Handlung darstellt, die über Avatare oder die Einblendung von Multimediaangeboten erbracht wird, so richtet sich die Strafbarkeit nach dem Strafgesetzbuch mit der Einschränkung, dass das Gesetz bloßes virtuelles Geschehen nicht immer erfasst, wie insbesondere das Problem von Kinderpornografie zeigt.¹³

■ Abhängig von der Ausgestaltung der jeweiligen Nutzungsbedingungen/Terms of Services für eine Teilnahme an virtuellen Welten ist es grundsätzlich möglich, die virtuellen Gegenstände wie Avatare, virtuelle Produkte wie Kleidung und Fahrzeuge oder auch virtuelle Grundstücke sowie deren Bebauungen entweder dauerhaft zu übertragen oder befristet zur Nutzung zu überlassen. Auch hier kommt es zu einem Vertragsabschluss zwischen den Residents. Ebenfalls abhängig von den Nutzungsbedingungen einer virtuellen Welt wird das Entgelt oder der Tauschgegenstand intern in der Welt abgewickelt oder ggf. auch extern wie z.B. ein Handel mit virtuellen Gegenständen auf eBay.

Zur Vertragserfüllung des Anbieters werden die Rechte am virtuellen Gegenstand übertragen sowie ein Wechsel der Adressierung des virtuellen Gegenstands in der virtuellen Welt vorgenommen oder bei externem Handel durch Online-Übertragung der betreffenden Software und Daten. Ob es sich hierbei um einen Rechtskauf oder eine Miete handelt, hängt vom Einzelfall ab. Der Käufer oder Mieter eines virtuellen Gegenstands erfüllt seinerseits durch Veranlassung eines Umschreibens von Wertpunkten, z.B. Linden Dollars über die Funktion Geld und Währung auf das Account des Veräußerers. Die Erfüllungswirkung tritt also nicht erst ein, wenn der Veräußerer reales Geld in den Händen hält, sondern bereits mit Gutschrift der Wertpunkte auf seinem Account in der virtuellen Welt. Im Beispielfall Second Life ist es dann Sache des Veräußerers, die Wertpunkte in Gestalt der Linden Dollars an einen anderen Resident in Second Life unter Zuhilfenahme der Maklerdienste von *Linden Lab* über die Geld-/Währungsfunktion in reales Geld zu tauschen. Es handelt sich deshalb bei einer Veräußerung um einen Tausch, auf den i.Ü. die Regelungen des Kaufrechts Anwendung finden,¹⁴ § 480 BGB. Bei einer bloßen Nutzungsüberlassung wird man die Regelungen zur Rechtspacht oder zur Miete in entsprechender Anwendung des Mietrechts heranziehen können.

Für die Annahme einer Rechtspacht kann es im Einzelfall an einer Fruchtziehungsmöglichkeit fehlen.¹⁵ Die unmittelbare Anwendung des Mietrechts scheidet daran, dass es sich bei einem virtuellen Gegenstand nicht um eine Mietsache handelt. Der Mieter erbringt seine vereinbarte Gegenleistung als Miete, die auch in einer geldwerten Leistung bestehen kann. Im Falle von Second Life ist dies die Überschreibung von Wertpunkten in Gestalt von Linden Dollar auf den Vermieter.

VII. Rechtsbeziehungen von Betreiber und Nutzern zu Dritten

Dies betrifft das Feld der Verletzung von Rechten Dritter in Gestalt von Urheber- und gewerblichen Schutzrechten, in Gestalt von unerlaubten Handlungen nach § 823 BGB ff. oder nach Wettbewerbsrecht. Der jeweilige Resident, der eine entsprechende Handlung vornimmt, haftet nach allgemeinen Grundsätzen, der Betreiber nach den sich entwickelnden Grundsätzen einer Providerhaftung. Hinzu tritt eine Haftung des Betreibers für die Wahrnehmung seiner wettbewerbsrechtlichen Verkehrspflichten in Gestalt von Verkehrssicherungspflichten i.S.d. § 823 Abs. 1 BGB i.V.m. § 3 UWG.¹⁶ Ob sich hierbei der Betreiber auf eine Haftungsprivilegierung nach § 10 TMG berufen kann, hängt von der Qualifizierung des Providers als Access- oder Host-Provider ab.

Es bleiben die Verbote für einen Betreiber aus §§ 4 und 5 JMStV sowie nach allgemeinem Strafrecht, soweit die Jurisdiktion für den Betreiber im Einzelfall eröffnet ist. Im Hinblick auf die Betreiberhaftung erscheint die Entscheidung des *BGH* v. 12.7.2007¹⁷ für wegweisend auch im Hinblick auf die Pflichten eines Betreibers von virtuellen Welten, da dort klargestellt wird, dass die Anforderungen an einen Provider nicht so weit gehen dürfen, dass damit das ganze, i.Ü. auf eine Rechtmäßigkeit aufbauende, Geschäftskonzept des Betreibers unmöglich wird. Auf Grund der sehr hohen Anzahl von Nutzern z.B. von Second Life sowie des mit Second Life verbundenen extrem hohen Datenvolumens wird man dies bei Überlegungen zu einer Forderung nach Einsatz von Filtern, zu einem Scannen und/oder einer permanenten Überwachung der virtuellen Welt im Einzelfall berücksichtigen müssen. Dies gilt auch für eine Forderung nach Installation eines Altersverifikationssystems für eine virtuelle Welt. Soweit hier ein Post-Identverfahren vom Betreiber gefordert werden würde, ließe sich das Modell einer virtuellen Welt wie Second Life vermutlich nicht mehr praktisch realisieren lassen. Andererseits liegt hier aber auch ein möglicher Schlüssel, dass der Betreiber bei Adult Content, also virtuellen Inhalten nur für Erwachsene, dafür Sorge tragen muss, dass der betreffende Resident für sein Angebot ein qualifiziertes Altersverifikationsverfahren einsetzt und die Einhaltung sicherstellt.¹⁸

¹³ Vgl. Stellungnahme des *Dt. Juristinnenbundes* v. 21.4.2006 zum Entwurf eines Gesetzes zur Umsetzung des Rahmenbeschlusses des Rates der EU zur Bekämpfung der sexuellen Ausbeutung von Kindern und der Kinderpornografie, abrufbar unter: www.djb.de/Kommissionen/Kommission-Strafrecht; *Krasemann*, MMR 2006, 351, 356.

¹⁴ *Krasemann*, MMR 2006, 351, 352.

¹⁵ *Krasemann*, MMR 2006, 351, 353.

¹⁶ *BGH* MMR 2007, 634 m. Anm. *Jürgens/Köster*.

¹⁷ *BGH* MMR 2007, 634; s.a. *BGH* MMR 2007, 507, 511 m. Anm. *Spindler* – Internetversteigerung II.

¹⁸ Zur Diskussion vgl. den Bericht zur Innen- und Justizministerkonferenz der EU am 16.1.2007, MMR 3/2007, S. XIII; www.jugendschutz.net; *Döring/Günter*, MMR 2004, 231 ff.

VIII. Schlussbemerkung

Virtuelle Welten haben ein gesellschaftlich und wirtschaftlich unvergleichlich hohes Potenzial, wie man bei Anschauung der seit Mitte der 90er Jahre aufgebauten Internetwirtschaft sehen kann. Bereits heute sind die im Internet tätigen Service-Provider wie Suchmaschinen, Handelsplattformen und Finanzdienstleistungen in ihrer Bewertung durch die Märkte mehr wert als Großunternehmen der klassischen Industrie. Man kann dies als große Chance insbesondere der primär wissensbasierten Gesellschaften wie Deutschland im internationalen Handel se-

hen ebenso wie als eine Optimierung der internationalen Kommunikation. Wichtig ist, dieser Chance nicht am Anfang eine negative gesellschaftliche Prägung zu geben, indem man virtuelle Welten grundsätzlich als Onlinespiele betrachtet. Stattdessen ist von den staatlichen und privaten Einrichtungen zum Schutz der Menschenwürde und der Jugend oder auch zum Schutz von Wettbewerb eine proaktive Teilnahme an der Suche nach technischen Maßnahmen oder auch nach Optimierungen von Geschäftsmodellen zu wünschen, die eine Teilnahme auch der Menschen und Unternehmen in Deutschland an den Chancen von Web 2.0 gestattet.
