

Herausgegeben im Auftrag der Rechtswissenschaftlichen Fakultät
der Universität Zürich von P. Breitschmid, A. Bächler, H. C. von der Crone,
P. Forstmoser, R. Hilty, H. Honsell, C. Huguenin, P. Oberhammer, W. Ott,
W. Portmann, H. Rey, H.-M. Riemer, A. K. Schnyder, H. U. Vogt, R. H. Weber,
R. Zäch und D. Zobl

Matthias Nänni

Märkte virtueller Welten

**Rechtsnatur und
Übertragung virtueller Güter**

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsübersicht	V
Inhaltsverzeichnis.....	XI
Literaturverzeichnis.....	XXIII
Abkürzungsverzeichnis	XLIII

Einleitung	1
-------------------------	----------

Teil 1: Gegenstand der Untersuchung

§ 1. Virtuelle Welten	3
I. Geschichte und wirtschaftliche Bedeutung.....	3
II. Begriff.....	4
1. Definition	4
a. Übersicht.....	5
b. Kriterien	6
ba. Computergenerierte Umgebung	7
bb. Persistenz	8
bc. Interaktion	10
bd. Grosse Anzahl Nutzer.....	10
c. Nicht begriffsnotwendige Elemente	11
ca. Immersion	11
cb. Unmittelbarkeit	12
cc. Gruppenbildung	13
d. Ergebnis	13
2. Synonyme und Abgrenzung.....	14
a. Virtuelle Umgebung	14
b. MUD, MMOG und abhängige Begriffe	14
c. Metaverse.....	15
d. Virtuelle Realität.....	15
e. Cyberspace.....	17
f. Synthetische Welt	18
3. Terminologie in der vorliegenden Arbeit.....	19

III. Arten.....	19
1. Genre.....	19
2. Inhalte.....	19
a. Eigene Inhalte.....	19
b. Nutzergenerierte Inhalte.....	20
3. Geschäftsmodell.....	20
a. Werbung.....	21
b. Gebühren.....	21
c. Softwareverkauf.....	21
d. Virtual Asset Sale.....	21
e. Andere Dienstleistungen.....	22
f. Gemischte Modelle.....	23
4. Nutzungszweck.....	23
a. Computerspielwelten.....	23
b. Andere virtuelle Umgebungen.....	24
IV. Beteiligte.....	24
1. Betreiber.....	24
2. Beteiligte auf Seiten des Betreibers.....	25
3. Anbieter von Zusatzdiensten.....	25
4. Nutzer.....	26
5. Avatare?.....	27
6. Behörden und Selbstregulierungsorganisationen.....	27
V. Technische Ausgestaltung.....	28
1. Client.....	29
2. Server.....	29
VI. Governance.....	30
1. Code.....	30
2. Vertrag und Satzung.....	32
3. Institutionalisierung durch „In-terra“-ation.....	32
§ 2. Virtuelle Güter.....	33
I. Definition.....	33
II. Arten.....	33
1. Virtuelle Währungen.....	33
2. Virtuelle Gegenstände.....	33
3. Avatare.....	34
III. Technische Ausgestaltung.....	34

§ 3. Markt für virtuelle Güter	37
I. Handel mit virtuellen Gütern (RMT)	37
1. Entwicklung	37
2. Bedeutung	37
3. Funktion	38
a. Bewertung zu Marktpreisen	39
b. Verteilung	39
II. Verkauf virtueller Güter durch Betreiber (VAS)	40
1. Entwicklung	40
2. Bedeutung	40
3. Funktion	41
III. Folgen	41
§ 4. Fragestellung	43
I. Ausgangslage: Unklare Rechtsnatur virtueller Güter	43
1. Haftungsrisiken und Governance	43
2. Vom Betreiber erworbene Güter	44
3. Im Umgang mit Dritten	45
4. Fazit	45
II. Fragen	45
1. Erste Vorfrage: Rechtsausschluss durch Spiel?	46
2. Zweite Vorfrage: Rechtsverhältnis zwischen Nutzer und Betreiber virtueller Welten	46
3. Rechtsnatur virtueller Güter	47
4. Übertragung virtueller Güter	47
§ 5. Darstellung nach schweizerischem Recht	47

Teil 2: Virtuelle Welten und Recht

§ 6.	Internet und Recht	49
§ 7.	Spiel und Recht	50
I.	Einleitung	50
1.	Begriff des Spiels	50
2.	Kein Rechtsbegriff des Spiels	53
a.	Glücksspiele	53
b.	„Spiel und Wette“ gemäss Art. 513 OR	54
c.	Spielregel	54
d.	Fazit	56
3.	Vorgehen	56
II.	„Rechtsfreier Raum des Spiels“	57
1.	Argumentation ohne Rechtsfolge	57
2.	Begriff des rechtsfreien Raumes	58
a.	Keine apriorischen Rechtsausnahmen	58
b.	Rechtsfreier Raum als Beschreibung der Rechtslage	59
c.	Fazit	60
3.	Geltung der Rechtsordnung im Lebensbereich Spiel	60
4.	Exkurs: Spiel als rechtsfreier Raum <i>per definitionem</i>	62
5.	Fazit	63
III.	Spiel und Vertragsrecht	63
1.	Unterscheidung der Abreden	64
a.	Spielabrede	64
b.	Abrede über Teilnahme am Spiel	64
c.	Abrede über Spielregeln	64
d.	Abrede über andere Leistungen innerhalb des Spiels	64
2.	Zustandekommen	65
a.	Konsens oder öffentliches Versprechen	65
b.	Seriositätsindizien	65
ba.	Voraussetzung der vermögenswerten Leistung?	66
bb.	Voraussetzung des Rechtsbindungswillens	67
c.	Fazit	69
3.	Inhalt	69
a.	Spielabrede	69
b.	Teilnahme am Spiel	70
c.	Abrede über Spielregeln	70
d.	Abrede über Leistungen im Spielkontext	71
4.	Klagbarkeit	71
5.	Ergebnis	72

§ 8. Bedeutung für virtuelle Welten	73
I. Keine Rechtsausnahme für virtuelle Welten.....	73
II. Unklare Grenze bei virtuellen Umgebungen	74
1. Ursachen.....	74
a. Keine zeitliche und örtliche Begrenzung	74
b. Nutzermotivation	75
c. Handel mit virtuellen Gütern.....	76
2. Folgen.....	76
a. Bedeutung der Governance	77
b. Ausweitung der Compliance	77
III. Ergebnis.....	78

Teil 3: Vertrag über die Nutzung virtueller Welten

§ 9. Untersuchung	79
I. Gegenstand der Untersuchung	79
II. Vertragsquellen	80
1. Dokumente	80
2. Ankündigungen	82
§ 10. Begriff und Abgrenzung	82
I. Begriff.....	82
1. Nutzung des Online-Service	82
2. Erwerb von virtuellen Gegenständen und Währungen	83
3. Inhalte virtueller Welten	83
II. Parteien.....	84
III. Abgrenzung von anderen Abreden	84
§ 11. Rechtsnatur	85
I. Synallagmatisches Dauerschuldverhältnis.....	85
II. Lizenzvertrag.....	85
III. Miet- und pachtrechtliche Elemente	86
IV. Kaufrechtliche Elemente?	87
V. Auftragsrechtliche Elemente.....	87
VI. Elemente von Franchising?	88
VII. Elemente einer einfachen Gesellschaft?	89
VIII. Fazit.....	90

§ 12. Pflichten des Betreibers	91
I. Genussverschaffung	91
1. Zulassen der Benutzung von Software und Inhalten	91
2. Bereitstellen des Systems	92
3. Ermöglichen des Zugangs	92
II. Genusserhaltung	92
1. Grundsatz	92
2. Verfügbarkeit des Systems	93
a. Angekündigte Unterbrüche	93
b. Nicht angekündigte Unterbrüche	93
3. Änderung des Systems	94
4. Rechtsverfolgungspflicht und Durchsetzung der Spielregeln?	96
III. Benutzerkontoverwaltung	99
1. Speicherung der Nutzerdaten	99
2. Exkurs: „Beendigung“ bei Inaktivität	100
3. Identifizierung des Nutzers	101
IV. Weitere Pflichten	102
1. Bereitstellen neuer Inhalte?	102
2. Kontrolle von nutzergenerierten Inhalten?	102
§ 13. Pflichten des Nutzers	104
I. Gebühren	104
II. Verhaltenspflichten	104
1. Verbot der Mehrfachnutzung	105
2. Verbot der gewerblichen Nutzung und RMT-Verbot	105
3. Dekompilierungsverbot	107
4. Offizieller Service	108
5. Beachtung der Spiel- und Benimmregeln	109
6. Geheimhaltung der Zugangsdaten	112
III. Übertragung oder Lizenzierung von Urheberrechten	112
§ 14. Beendigung	113
I. Durch den Betreiber	113
1. Ordentliche Kündigung	113
2. Ausserordentliche Kündigung	115
3. Form	117
II. Durch den Nutzer	118
1. Ordentliche Kündigung	118
2. Ausserordentliche Kündigung	119

§ 15. Parteiwechsel	119
§ 16. Haftung	120
§ 17. Gerichtsstand, Rechtsweg und Rechtswahl	121
§ 18. Ergebnis	123

Teil 4: Rechtsnatur virtueller Güter

§ 19. Stand von Rechtsprechung und Lehre	125
I. Rechtsprechung.....	125
II. Lehre.....	126
§ 20. Vorgehen	128
I. Exkurs: Rechtsnatur von Information.....	128
II. Untersuchung anhand der subjektiven Rechte.....	129
1. Subjektive Rechte.....	130
2. Zu untersuchende subjektive Rechte.....	132
§ 21. Sachenrechtliche Beurteilung	133
I. Sachqualität virtueller Güter?	133
II. Dingliche Rechte an virtuellen Gütern?.....	134
1. Eigentum an „virtuellen Sachen“?	134
2. Gesetzliche Sachanalogie.....	134
III. Ergebnis.....	135
§ 22. Beurteilung als „Immaterialgüter“? (Verweis)	135
§ 23. Urheberrechtliche Beurteilung	136
I. Werkqualität virtueller Güter	136
1. Visuelle und audiovisuelle Werke und Werke der bildenden Kunst.....	136
2. Computerprogramme	138
3. Individualität	139
4. Fazit.....	141

II.	Urheberrechtliche Ausschliesslichkeitsrechte	141
1.	Rechte des Urhebers im Allgemeinen.....	141
a.	Absolute Rechte.....	141
b.	Urheberpersönlichkeitsrechte und vermögensrechtliche Verwendungsrechte	142
c.	Generalklausel und Katalog der Verwertungsrechte	142
d.	Schranken	143
e.	Körperliche und unkörperliche Verwertungsrechte	144
2.	Besonderheiten der urheberrechtlichen Beurteilung von Verwertungshandlungen an virtuellen Gütern	145
a.	Problemstellung: Werkexemplare virtueller Güter	145
b.	Abstellen auf den technischen Vorgang.....	146
c.	Abstellen auf die wirtschaftliche Eigenständigkeit	147
d.	Ergebnis	150
3.	Vervielfältigungsrecht.....	151
a.	Allgemein	151
b.	Relevante Handlungen des Betreibers.....	151
c.	Relevante Handlungen des Nutzers.....	152
4.	Verbreitungsrecht.....	154
a.	Allgemein	154
b.	Relevante Handlungen des Betreibers.....	155
c.	Relevante Handlungen des Nutzers.....	155
d.	Erschöpfung und Nutzungsrecht	156
5.	Recht zur öffentlichen Wahrnehmbarmachung	157
a.	Allgemein	157
b.	Relevante Handlungen des Betreibers.....	158
c.	Relevante Handlungen des Nutzers.....	160
6.	Sende- und Weitersenderecht.....	160
7.	Änderungsrecht und Werke zweiter Hand	161
a.	Allgemein	161
b.	Relevante Handlungen des Betreibers.....	162
c.	Relevante Handlungen des Nutzers.....	163
8.	Fazit.....	163
III.	Ergebnis.....	164
§ 24.	Markenrechtliche Beurteilung.....	165
I.	Kennzeichenqualität virtueller Güter?	165
II.	Ergebnis.....	168

§ 25. Beurteilung nach dem Recht der Persönlichkeit.....	168
I. Virtuelle Güter als Ausprägungen der Persönlichkeit?.....	168
1. Träger der Persönlichkeitsrechte.....	168
2. Schutzbereich	168
a. Allgemein	169
b. Avatar und Namensschutz.....	169
c. Avatar und Schutz der Ehre.....	170
3. Fazit.....	171
II. Rechte aus dem Schutz der Persönlichkeit	171
III. Ergebnis.....	172
§ 26. „Virtuelles Eigentum“	173
I. Konzepte des virtuellen Eigentums.....	173
1. US-amerikanische Lehre.....	173
a. Virtual Property nach LASTOWKA/HUNTER.....	173
b. Virtual Property nach FAIRFIELD	173
c. Virtual Property nach MEEHAN.....	174
d. Virtual Property nach HUNT.....	175
2. Deutsche und schweizerische Lehre	175
a. Quasi-absolute Rechte nach LOBER/WEBER	176
b. Immaterialgüterrecht sui generis nach KOCH.....	176
c. Virtuelles Eigentum nach KLICKERMANN.....	176
d. Weitere Stellungnahmen.....	177
3. Fazit und Gang der Untersuchung.....	177
II. Virtuelles Eigentum als absolutes Recht.....	177
1. Wege zu einem absoluten Recht	178
a. Parteien	178
b. Rechtsanwender	179
ba. Der Richter als Gesetzgeber.....	179
bb. Analoge Anwendung von Sachenrecht	181
bc. Analoge Anwendung von Immaterialgüterrechten.....	185
bd. Freie Rechtsfindung	186
c. Gesetzgeber.....	187
d. Ergebnis	188

2.	Charakteristika absoluter Rechte.....	188
a.	Ausschliessungsbefugnis am Rechtsobjekt.....	189
b.	Typengebundenheit und Typenfixierung.....	190
c.	Rechtsschutz gegen jede Störung.....	191
d.	Zwangsvollstreckungsfestigkeit.....	191
e.	Publizitätsmittel?.....	192
3.	Anwendbarkeit des Modells für virtuelle Güter.....	193
a.	Perspektive.....	193
b.	Schutz durch Ausschlussrechte?.....	194
ba.	Virtuelle Güter als Leistung.....	194
bb.	Unzureichende Ausschlussrechte.....	195
bc.	Fazit.....	195
c.	Typizität des Rechts?.....	195
ca.	Inhalt eines absoluten Rechts?.....	196
cb.	Kontextdependenz virtueller Güter.....	198
cc.	Fehlende Typizität.....	198
cd.	Fazit.....	199
d.	Abwehr von Eingriffen und Deliktsschutz?.....	199
da.	Bestandesaufnahme.....	199
db.	Würdigung.....	200
dc.	Fazit.....	201
e.	Virtuelle Güter in der Zwangsvollstreckung.....	201
4.	Ergebnis.....	201
III.	Würdigung.....	202
1.	„Virtuelles Eigentum“ als Markierung eines Problems... ..	203
2.	Methodische Differenzen.....	203
3.	„Virtuelles Eigentum“ als Begriff des Vertragsrechts? ..	204
§ 27.	Obligationenrechtliche Beurteilung.....	205
I.	Virtuelle Güter als Gegenstand der Forderung.....	205
1.	Leistung als Gegenstand der Forderung.....	205
2.	Virtuelle Güter als Leistung.....	206
3.	Virtuelle Güter als Gegenstand der Forderung.....	206
4.	Fazit.....	207
II.	Pflicht zur Genusserhaltung.....	207
1.	Vertragliche Grundlage.....	207
a.	Nebenleistungspflicht aus Vertrag über Nutzung vir- tueller Welten.....	207
b.	Hauptpflicht aus Virtual Asset Sale.....	208

2.	Inhalt.....	208
a.	Erfüllungsanspruch	208
b.	Dauerschuld	209
c.	Fazit	209
3.	Ermittlung durch Auslegung.....	209
a.	Vorgehen.....	210
b.	Auslegungsregeln	211
c.	Wortlaut der Vertragswerke	213
d.	Vertragszweck	214
da.	Spielkontext.....	214
db.	Teilnahme am rechtsgeschäftlichen Güterverkehr.....	215
e.	Bedeutung einer Gegenleistung (VAS).....	217
ea.	Fehlende Schenkungsabsicht.....	217
eb.	Art der Gegenleistung.....	217
ec.	Fazit.....	218
f.	Bedeutung von Vorbehalten	218
fa.	Abgrenzung von blossen Konkretisierungen	219
fb.	Ausnahmevorbehalte.....	219
fc.	Generelle Vorbehalte.....	220
g.	Bedeutung von Gamedesign und Gameprogramming	220
4.	Fazit.....	222
III.	Ergebnis.....	222
§ 28.	Ergebnis.....	223
I.	Relativer Charakter virtueller Güter	223
II.	Ergänzende absolute Schutzrechte.....	223
III.	Zusammenfassung.....	223

Teil 5: Übertragung virtueller Güter

§ 29.	Verpflichtungsgeschäft	225
I.	Parteien.....	225
1.	Nutzer	225
2.	Abgrenzung vom Vermittler	226
3.	Abgrenzung vom Betreiber.....	226
II.	Qualifikation	226
III.	Zustandekommen und Gültigkeit.....	227
1.	Fehlende Forderungsqualität.....	227
2.	Konflikt mit vertraglichen Rechten Dritter	228

IV. Pflichten des Veräußerers	230
1. Übergabe der Kaufsache	230
2. Zession der Forderung.....	230
3. Gewährleistung.....	231
V. Pflichten des Erwerbers.....	232
§ 30. Verfügungsgeschäft.....	233
I. Gegenstand der Abtretung	233
1. Abtretbarkeit der zumindest erfüllbaren Forderung.....	233
2. Hindernisse	234
a. Pactum de non cedendo	234
b. Fehlende causa.....	235
c. Immaterialgüter- und Persönlichkeitsrechte?	235
3. Fazit.....	235
II. Form der Abtretung.....	235
III. Abtretungswirkungen.....	237
§ 31. Rechtslage nach Übertragung.....	237
I. Virtuelle Güter mit Forderungsqualität.....	237
1. Gültige Abtretung.....	237
2. Ungültige Abtretung.....	238
II. Virtuelle Güter ohne Forderungsqualität	240
1. Keine Übertragung durch Verfügung.....	240
2. Veräußerung.....	241
3. Fazit.....	242
§ 32. Ergebnis.....	243
Zusammenfassung und Würdigung	245