

Zentrum für Kulturrecht (ZKR)

Tagung «Illicit Ludic Metaverse – Gestaltung, Ökonomie und Recht der virtuellen Welten»

Referat M. Senn

---

# **PERSÖNLICHKEITSRECHTE IN VIRTUELLEN WELTEN**

# Übersicht

---

- I) **Einleitung**
- II) **Begriff des Virtuellen**
- III) **Virtuelle Figuren**
- IV) **Persönlichkeitsrechte von virtuellen Figuren**

# Begriff des Virtuellen

---

## **Virtuelle Welt**

synthetische Erweiterung der realen Welt in einem virtuellen Raum  
technisch: eine mittels elektronischer Datenverarbeitung erzeugte Fiktion

## **Realität**

Sachverhalt einer gegenständlichen Wirklichkeit oder nicht-fiktionalen  
Wirklichkeit

## **(Rechtliche) virtuelle Betroffenheit**

Wer durch eine Bestimmung «mit einer minimalen Wahrscheinlichkeit früher  
oder später einmal in seinen rechtlich geschützten Interessen betroffen» ist

# Personen / Figuren

	Reale Person	Fiktive Personen		
<b>Typisierung</b>	natürliche Person (Mensch)	Fiktive Figur	Virtuelle Figur	Avatar
<b>Auftritt</b> - örtlich/räumlich - zeitlich	reale Welt simultan	fiktive Welt nicht simultan	virtuelle Welt nicht simultan	virtuelle Welt simultan
<b>Merkmale</b> - Kennzeichen  - äussere  - innere	Name  Aussehen Physiognomie  Charakter Intellekt	Name  Beschreibung Gestaltung  Charakter Eigenschaften	Name  Darstellung Gestaltung  Verhalten Eigenschaften	Name  Darstellung Gestaltung  Verhalten Eigenschaften
<b>«Darsteller»</b>	identisch mit realer Person	- Abbild einer realen Person - Schauspieler	synthetische Figur	synthetische Figur
<b>Beispiele</b>	Angelina Jolie	- Harry Potter - Daniel Radcliffe als Harry Potter	- Lara Croft - Hund Bill	Hardwarehacker Hoch



# Avatar

---

- «digitale Inkarnation»
- «künstliche Person» (mit eigener Identität)
- «Repräsentant einer realen Person in der virtuellen Welt» (Second Life)
- «grafischer Stellvertreter einer echten Person in der virtuellen Welt»
- technisch: dynamischer Dateninhalt

# Persönlichkeitsrechte

	Reale Person	Avatar
<b>Entstehung</b> ZGB 31 I: <i>Die Persönlichkeit beginnt mit dem Leben nach der vollendeten Geburt und endet mit dem Tode.</i>	✓	- nur «virtuelles Leben» - Vertrag
<b>Rechtsfähigkeit</b> ZGB 11: <sup>1</sup> <i>Rechtsfähig ist jedermann.</i> <sup>2</sup> <i>Für alle Menschen besteht demgemäss in den Schranken der Rechtsordnung die gleiche Fähigkeit, Rechte und Pflichten zu haben.</i>	✓	nein
<b>Handlungsfähigkeit</b> ZGB 13: <i>Die Handlungsfähigkeit besitzt, wer mündig und urteilsfähig ist.</i> → «Erkenntnisfähigkeit»	✓	nein
<b>Stellvertretung / Vertretung</b>	- gesetzliche - vertragliche	«grafischer Stellvertreter» / «Platzhalterfunktion»
<b>Persönlichkeit / Identität</b>	siehe Merkmale	siehe Merkmale
<b>Schutz</b>	Persönlichkeitsrechte	«Identitätsschutz»

# Persönlichkeitsrechte / «Identitätsschutz»

	Reale Person	Avatar
<b>Recht am eigenen Bild</b>	✓	nein, ausser Avatar ist äusserlich identisch mit realer Person (Avatar = Abbildung)
<b>Recht an eigener Biografie</b>	✓	nur bei «Durchgriff»
<b>Datenschutz</b>	✓	Avatar = «pixelanimiertes Pseudonym»
<b>Urheberrecht</b>	Urheberpersönlichkeitsrecht	- Name: Titelschutz (selten) - Figur/Gestalt: u.U. Urheberwerk
<b>Kennzeichenrecht</b> - Namensrecht - Markenrecht	- ✓ - nein	- nein - möglich
<b>UWG</b> - Herabsetzung - Ausstattungsschutz	- falls persönliche Herabsetzung - nein	- bei herabsetzender Verwendung - ja, falls Kennzeichnungskraft (vgl. Merkmale)

## **Dokumentation – Publikation**

---

- **Dokumentation: [www.zkr.ch](http://www.zkr.ch)**
- **Publikation**