



Property Rights in virtuellen Welten

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

Tagung ZHDK und SF-FS, Zürich, 18. März 2009

Dr. Florent Thouvenin, RA

Post-Doc (SNF), Universität Zürich



Grundlagen

- **Begriff der Property Rights**
 - Eigentums- und Herrschaftsrechte
 - Verfügungs- und Handlungsrechte
- **Property Rights in virtuellen Welten**
 - Eigentum und Besitz (materielle Güter – Ortsgebundenheit)
 - Persönlichkeitsrechte, insb. Namensrechte
 - Immaterialgüterrechte (geistige Güter – Ubiquität)
 - Urheberrecht
 - Markenrecht
 - Designrecht (-)
 - Patentrecht (-)

Einige Spielregeln

- **Urheberrecht**
 - Werke der Literatur und Kunst
 - unabhängig geschaffene Werke
 - Bearbeitungen
 - Geistige Schöpfungen mit individuellem Charakter
 - Keine Formerfordernisse
 - Nutzungsrechte und Persönlichkeitsrechte
 - erfasst jede Art der Werknutzung, aber nicht den Werkgenuss
 - Schranken (Beispiele)
 - Befristung
 - Privatgebrauch
 - Parodiefreiheit

Einige Spielregeln

- **Markenrecht**
 - Kennzeichen von Waren oder Dienstleistungen
 - Wörter, Buchstaben, Zahlen, bildliche Darstellungen, Formen, Farben, Tonfolgen und Gerüche
 - Eignung die Waren oder Dienstleistungen eines Unternehmens von denjenigen eines anderen Unternehmens zu unterscheiden
 - Registrierung
 - erfasst nur gewerbsmässige Nutzungen
 - zeitlich unbeschränkter Schutz möglich

Einige Spielregeln

- **Eigentum**

- Umfassendes und ausschliessliches Herrschaftsrecht an Sache
- Körperliche Gegenstände
 - Mobilien = bewegliche körperliche Sachen
 - Immobilien = Grundstücke
- Im Rahmen der Rechtsordnung kann der Eigentümer seine Sache unbeschränkt nutzen und über diese verfügen

- **Besitz**

- Tatsächliche Gewalt über eine Sache
- Körperliche Gegenstände, wie beim Eigentum
- Besitzer kann Angriffe auf Sache abwehren, entzogene Sache zurückverlangen und sich gegen Störung des Besitzes wehren



Nutzer und Akteur



Bildquelle: www.wallpaper-zone.de

Nutzer und Akteur

- **Erschaffen und Nutzen eines Avatars**
 - Aktivitäten
 - rein private Handlungen
 - kein Erwerb und kein Anbieten von Gütern
- **Achtung: Schutz der fremden Figur!**
 - Figureschutz durch Urheberrecht
 - Persönlichkeitsrechte, insb. Namensrechte
 - Kein Privatgebrauch im Sinne des Urheberrechts
 - Bearbeitung einer Figur vs. freie Benutzung
 - Parodie auf eine bekannte Figur

Nutzer und Akteur

- **Im Gegenzug: Schutz der eigenen Figur**
 - selbst geschaffene Figur mit individuellem Charakter
 - urheberrechtlicher Schutz entsteht formlos
 - urheberrechtlicher Schutz gilt weltweit
 - Schutz erfasst jede Drittnutzung ausserhalb des Privatgebrauchs

Akteur und Anbieter



Bildquelle: www.sfgate.com

Akteur und Anbieter

- **Nutzen eines Avatars als Anbieter**
 - Aktivitäten
 - private und gewerbsmässige Handlungen
 - Anbieten und Verkaufen von Gütern
 - Handel mit „materiellen“ Gütern
 - im Rahmen der vertraglichen Vereinbarung möglich
 - Beachtung von Markenrechten
 - Handel mit immateriellen Gütern
 - im Rahmen der vertraglichen Vereinbarung möglich, aber auch ausserhalb der vertraglichen Vereinbarung denkbar
 - Beachtung von Markenrechten
 - Beachtung von Urheber-, Patent- und Designrechten



Designer und Betreiber



Bildquelle: <http://home.cogeco.ca/~nwo/uobg.jpg>

Designer und Betreiber

- **Erschaffen und Bereitstellen einer virtuellen Welt**
 - Aktivitäten
 - Gestalten, Erstellen und Zugänglichmachen einer virtuellen Welt
 - gewerbsmässige Handlung
 - Umfassende Beachtung von Drittrechten
 - Schutz von Figuren, Objekten und optischer Umgebung (Urheber- und Designrecht, allenfalls Persönlichkeitsrechte)
 - Verwendung geschützter Software (Urheber- und Patentrecht)
 - Schutz von Kennzeichen, insb. Marken und Namen (Marken-, Namens- und übriges Kennzeichenrecht)
 - Keine Beachtung von Eigentums- und Besitzesrechten

Designer und Betreiber

- **Erschaffen und Bereitstellen einer virtuellen Welt**
 - Umfassende Rechte an der eigenen virtuellen Welt
 - Urheberrechtlicher Schutz
 - gesamte Kreation, aber auch Teile davon, insb. selbst geschaffene Figuren
 - dahinter stehende Software (ev. Patentschutz)
 - Designrechtlicher Schutz
 - Erwerb durch Hinterlegung (wenig empfehlenswert)
 - Markenrechtlicher Schutz
 - Erwerb durch Markenmeldung (sehr empfehlenswert!)

Designer und Betreiber

- **Erschaffen einer spezifischen Rechtsordnung**
 - Jede virtuelle Welt hat ihre Spielregeln
 - Virtuelle Welt kann sich nicht vollends von realer Welt abnabeln
 - Schutz von Persönlichkeits- und Immaterialgüterrechten
 - Cyberkriminalität
 - Spezifische Rechtsordnungen sind weitgehend möglich
 - Verzicht aller Beteiligten auf Geltendmachung von Rechtsansprüchen aus der realen Welt
 - Etablierung von Minimal-Standards für virtuellen Raum
 - Spezifische Durchsetzungs- und Sanktionsmechanismen
 - Echte globale Rechtsordnung im virtuellen Raum ist möglich – aber nur beschränkt!