

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Inhaltsverzeichnis	7
Abkürzungsverzeichnis	20
Einleitung	25
Kapitel 1: Beschreibung des Themas und Gang der Untersuchung	29
Kapitel 2: Virtuelle Welten im Allgemeinen	31
Kapitel 3: Die virtuelle Repräsentation	35
I. Die Repräsentation einer Person	35
II. Definition einer virtuellen Repräsentation	38
1. Maßgeblicher Blickwinkel bei der Umgrenzung einer virtuellen Repräsentation	39
2. Ein Onlinecharakter = eine Repräsentation?	39
III. Von der virtuellen Repräsentation umfasste Bestandteile	40
IV. Grundsätzliche Abhängigkeit der Rechte der Teilnehmer vom Bestand der Onlinewelt	42
V. Exemplarischer Beispielfall – Podiumsdiskussion mit Anshe Chung	43
VI. Zwischenergebnis	45
 1. Teil: Rechte an der virtuellen Repräsentation	 46
Kapitel 1: Vorüberlegungen zur rechtlichen Einordnung virtueller Repräsentationen und Gegenstände	46
I. Grundlagen der virtuellen Repräsentation	46
II. Mangelnde Sachqualität im Sinne des § 90 BGB	47
III. Virtuelle Gegenstände als Immaterialgüter	48
Kapitel 2: Rechtsverhältnisse zwischen den Beteiligten in virtuellen Welten	50
I. Graduierung von rechtlichen Beziehungen	50

1.	Explizite Rechtsbeziehungen aufgrund des Zustandekommens eines Vertrags über die Teilnahme an der virtuellen Welt	49
2.	Abgrenzung zur Gefälligkeit: Ist die Teilnahme ohne Vertragsverhältnisse möglich?	52
a)	Ansicht der Regensburger Instanzgerichte: Kein Anspruch auf Teilnahme durch Nutzung der Onlinewelt	53
b)	Vertrag über unentgeltliche Nutzungsgestattung	54
c)	Stellungnahme	55
II.	Vertragstypen, sofern rechtliche Beziehungen entstanden sind	56
1.	Vertrag über die notwendige Software für die Teilnahme an Onlinewelten und deren Nutzung	56
a)	Erwerb der notwendigen Software	56
b)	Nutzung der Software	57
2.	Vertrag über den Zugang zu der virtuellen Welt	58
3.	Vertrag über die Servernutzung	59
4.	Vertrag über weitergehende Leistungen des Betreibers	60
5.	Probleme der wirksamen Einbeziehung der allgemeinen Geschäftsbeziehungen	61
6.	Handelbarkeit virtueller Gegenstände und des Accounts	62
a)	Virtuelle Gegenstände	64
b)	Der Account	65
7.	Zwischenergebnis	66
III.	Rechtsfolgen bei bestehenden Vertragsverhältnissen	66
1.	Folgen für das Verhältnis von Betreiber und Nutzer	66
a)	Verhaltensregeln / Rules of Conduct	67
b)	Rücksichtspflichten des Nutzers nach § 241 Abs. 2 BGB	68
c)	Pflichten des Betreibers	69
2.	Folgen der vertraglichen Beziehungen zwischen dem Betreiber und einem Teilnehmer für die anderen Nutzer	70
a)	Vertragsbeziehungen zwischen den Nutzern auf Grundlage des Vertragsschlusses mit dem Betreiber unter stillschweigender Einbeziehung seiner AGB	71
b)	Vertrag zu Gunsten Dritter oder Vertrag mit Schutzwirkung zu Gunsten Dritter	72
Kapitel 3:	Virtuelle Repräsentationen als Werke im Sinne des Urheberrechts	74

I. Urheberrechtlicher Schutz bei erreichter Schöpfungshöhe	74
1. Werkbegriff des § 2 Abs. 2 UrhG	75
a) Persönliche Schöpfung	75
b) Geistiger Inhalt	76
c) Wahrnehmbare Formgestaltung	76
d) Individualität	77
2. Grundsätzliche Schutzfähigkeit von Objekten in Onlinewelten nach dem Urheberrecht	78
II. „Doppelnatur“ virtueller Objekte	78
1. Das zugrundeliegende Computerprogramm	78
2. Die audio-visuelle Darstellung als Schwerpunkt	79
III. Werkarten – Einordnung einzelner Aspekte der virtuellen Repräsentation	81
1. Der Avatar und virtuelle Gegenstände	82
a) Werk der bildenden Künste im engeren Sinne	82
b) Werk der angewandten Künste	82
c) Virtuelle Gegenstände als Multimediawerke	83
2. Texturen und „virtuelle Fotos“	85
IV. Mögliche Miturheberschaft zwischen den Betreibern und Teilnehmern von Onlinewelten	86
V. Zwischenergebnis	89
VI. Schutz bei nicht erreichter Schöpfungshöhe	89
VII. Zwischenergebnis	90
Kapitel 4: Onlinewelten als Fragmente der Gesamtöffentlichkeit	91
I. Teilnahmebezogener Handlungskontext von Onlinewelten	96
1. Ist Virtualität vergleichbar mit Fiktion?	97
2. Beachtung der Umstände einer etwaigen Rechtsverletzung primär im äußerungsrechtlichen Bereich	98
3. Vorverhalten des betroffenen Nutzers	99
II. Nochmals: Rules of Conduct	101
III. Probleme bei der Determinierung von Handlungskontexten	102
IV. Zwischenergebnis	104
V. Auswirkungen für die rechtliche Betrachtung	105
Kapitel 5: Einzelne Konfliktsituationen im Zusammenhang mit der virtuellen Repräsentation	107
I. Anwendbarkeit der Rechte auf die virtuelle Repräsentation	107
1. Anwendbarkeit der Rechte auf die virtuelle Repräsentation	107
2. De lege lata keine eigene Rechtsträgerschaft der virtuellen Charaktere	108
3. Differenzierung nach Verletzungsrichtung	109

II. Äußerungen gegenüber der virtuellen Repräsentation	109
1. Schutz der Ehre nach den §§ 185 ff. StGB	109
a) Grundlagen	110
b) Die Meinungsäußerungsfreiheit als gegenüberstehende Rechtsposition des Äußernden	111
aa) Die Meinungsäußerungsfreiheit anderer Teilnehmer	112
bb) Anonymität der Nutzer	113
c) Schmähkritik und Formalbeleidigungen	116
2. Zwischenergebnis	118
III. Der Nutzer als audio-visuelles Modell für den Onlinecharakter eines anderen Nutzers	120
1. Recht am eigenen Bild nach den §§ 22, 23 KUG	120
a) Ziel des Schutzes durch das Recht am eigenen Bild	121
b) Bildnisse – Art und Form der Darstellung	122
c) Vom Schutzbereich erfasste Verletzungshandlungen	123
aa) Verbreiten	123
bb) Öffentliche Zurschaustellung	124
(1) Begriff der Öffentlichkeit	124
(2) Öffentliche Zurschaustellung innerhalb einer Onlinewelt	125
(a) Parallele Betrachtung der Privatkopie im Sinne des § 53 Abs. 1 UrhG im Rahmen von Tauschbörsen	126
(b) Zwischenergebnis	127
(c) Potentielle oder tatsächliche Öffentlichkeit?	128
(3) Fallgruppen von Öffentlichkeiten	129
cc) Zwischenergebnis	129
d) Einwilligung	130
aa) Urteil des LG Köln zu Personen-suchmaschinen	132
bb) Urteil des Bundesgerichtshofs zu Vorschau-bildern in Suchmaschinen	134
cc) Parallele Betrachtung der Grundsätze zur Zweitveröffentlichung	135
(1) Erschöpfung des Veröffentlichungsrechts?	136
(2) Virtuelle Welten als Medien	138
dd) Zwischenergebnis	139
e) § 23 Abs. 1 KUG – Ausnahmen von der Notwendigkeit der Einwilligung	140

aa)	Bildnisse aus dem Bereich der Zeitgeschichte	140
bb)	Bildnisse, deren Verbreitung oder Schaus- tellung einem höheren Interesse der Kunst dienen	143
cc)	Weitere Ausnahmen von der Notwendigkeit der Einwilligung	143
f)	§ 23 Abs. 2 KUG – Rückausnahme von der Aus- nahme von der Notwendigkeit der Einwilligung	144
aa)	Entgegenstehende berechnigte Interessen des Abgebildeten	145
bb)	Besondere entgegenstehende berechnigte Interessen bei digital geschaffenen Umgebungen	146
(1)	Das Interesse des Dargestellten an seiner eindeutigen Repräsentation	146
(2)	Das Interesse des Dargestellten an der Ver- hinderung der kommerziellen Ausbeutung seiner Persönlichkeit	147
(3)	Weitere Fallgruppen des Vorliegens eines entgegenstehenden berechnigten Interesses des Dargestellten	147
cc)	Zwischenergebnis	147
g)	Ergebnis zum Recht am eigenen Bild nach §§ 22, 23 KUG	148
2.	Namensrecht in Bezug auf den Avatar nach § 12 BGB	149
a)	Geschützte Interessen des Namensträgers	150
b)	Objekte des Namensschutzes	151
aa)	Der Avatar als Pseudonym des Nutzers	151
bb)	Das Pseudonym als Name des Avatars	152
c)	Erforderlichkeit der Unterscheidungskraft und Namensfunktion oder der Verkehrsgeltung	152
d)	Verletzungshandlungen	154
IV.	Das Lebensbild des Nutzers als Modell für den Online- charakter eines Dritten	154
1.	Das Recht am eigenen Lebensbild in virtuellen Welten	155
2.	Die Kunstfreiheit gemäß Art. 5 Abs. 3 Satz 1, 1. Alt. GG als gegenüberstehendes Recht eines anderen Nutzers	156
3.	Abwägung der sich gegenüber stehenden Grundrechtspositionen	159

a)	Schutzzweck des allgemeinen Persönlichkeitsrechts in Bezug auf das Lebensbild	160
b)	Erkennbarkeit für den relevanten Personenkreis	161
c)	Rechtswidrigkeitsmaßstab an Hand einer Risikobetrachtung der Wirkung auf die Rezipienten	162
4.	Zwischenergebnis	164
V.	Das Recht auf Privatheit und Selbstdarstellung als Ausprägung des allgemeinen Persönlichkeitsrechts	165
1.	Grundlagen	165
2.	Einzelne Gewährleistungsgehalte des Persönlichkeitsrechts	168
a)	Das Recht auf Privatheit	168
b)	Das Recht auf Selbstdarstellung	171
c)	Betroffene Sphären des Persönlichkeitsrechts	172
3.	Zwischenergebnis	173
VI.	Beeinträchtigung der Nutzungsmöglichkeiten des Onlinecharakters und der virtuellen Assets	174
1.	Unterbindung der Beeinträchtigungen aufgrund vertraglicher Rücksichtnahmepflichten	174
2.	Unterbindung der Beeinträchtigung der Nutzungsmöglichkeiten der virtuellen Assets auf Grundlage des virtuellen Hausrechts	175
a)	Virtuelles Hausrecht	175
aa)	Grundlagen des virtuellen Hausrechts	175
bb)	Anwendung des virtuellen Hausrechts der Nutzer auf Onlinewelten	176
(1)	Virtuelles Hausrecht der Nutzer aufgrund vertraglicher Beziehungen	177
(2)	Kein virtuelles Hausrecht der Nutzer aufgrund Eigentums	177
(3)	Kein virtuelles Hausrecht der Nutzer aufgrund Besitzes	178
(4)	Virtuelles Hausrecht der Nutzer aufgrund urheberrechtlichen Schutzes ihrer Werke	180
cc)	Nutzungsbeeinträchtigung des Teilnehmers durch Zugriff auf seine virtuellen Assets seitens anderer Nutzer	181
dd)	Grenzen des virtuellen Hausrechts	182
b)	Zwischenergebnis	183
VII.	Eingriff in die auf seine virtuelle Repräsentation bezogenen persönlichen Daten des Teilnehmers	184

1. Gewährleistung der Vertraulichkeit und Integrität informationstechnischer Systeme	185
a) Informationstechnisches System	186
b) Einblicke in wesentliche Teile der Lebensgestaltung oder der Persönlichkeit	188
2. Datenschutz in virtuellen Welten	189
a) Schutzrichtung des Datenschutzes in virtuellen Welten	190
b) Avatare als personenbezogene Daten	191
c) Weitere personenbezogene Daten in virtuellen Welten	192
d) Datenschutzrechtliche Vorgaben aus dem TMG	193
e) Normadressat	194
f) Einwilligung in die Datenerhebung durch den Nutzer	195
3. Zwischenergebnis	196
VIII. Rechtsverletzungen bei bestehender Urhebereigenschaft des Teilnehmers	197
1. Urheberpersönlichkeitsrechte – Der Nutzer als Schöpfer der virtuellen Repräsentation	197
a) Allgemeines	198
b) Verhältnis zum allgemeinen Persönlichkeitsrecht	199
c) § 12 UrhG – Veröffentlichungsrecht	200
d) § 13 UrhG – Anerkennung der Urheberschaft	201
aa) Anwendbarkeit auf unkörperliche Gegenstände	201
bb) Art und Weise der Kennzeichnung	203
cc) Einschränkung der Möglichkeit der Kennzeichenbarkeit des Avatars in virtuellen Welten	204
e) § 14 UrhG – Entstellung des Werkes	207
aa) Entstellung oder andere Beeinträchtigung	207
bb) Geeignetheit zur Interessengefährdung	209
cc) Interessenabwägung	210
dd) Verhältnis zu dem Änderungsverbot nach § 39 UrhG	213
f) Gegenüberstehende Rechtspositionen Dritter	215
g) Zwischenergebnis	216
h) Vergleichbarkeit und Unterschiede zu materiellen Gütern	216
2. Eingriffe in die Verwertungsrechte des Urhebers	217
a) Grundlagen der urheberrechtlichen Verwertungsrechte	218

b)	Anwendung der Regeln des Erschöpfungsgrundsatzes	219
c)	Einzelne Verwertungsrechte	220
aa)	Vervielfältigung (einzelner Bestandteile) der virtuellen Repräsentation – § 16 Abs. 1 UrhG	221
bb)	Nutzung (einzelner Bestandteile) einer fremden virtuellen Repräsentation – § 19a UrhG	222
cc)	Gegenüberstehende Rechtspositionen	225
(1)	Einschränkung der Verwertungsrechte durch §§ 23, 24 UrhG?	225
(2)	Schrankenregelungen der § 44a ff. UrhG	226
(a)	§ 53 Abs. 1 UrhG	227
(b)	§ 44a UrhG	229
d)	Zwischenergebnis	231
IX.	Allgemeines Deliktsrecht und Immaterialgüter	232
1.	§ 823 Abs. 1 BGB	233
a)	Konkretisierung des verletzten Rechtsguts	233
b)	Intensität des Eingriffs	235
c)	Der subjektive Aspekt der deliktischen Haftung in virtuellen Welten und sein kontextbezogener Maßstab	236
2.	§ 823 Abs. 2 BGB in Verbindung mit einem Schutzgesetz	236
3.	Begrenzung des deliktsrechtlichen Schutzes	237
4.	Zwischenergebnis zum deliktischen Schutz der virtuellen Assets	238
Kapitel 6:	Das Durchgreifen einer Handlung oder Äußerung auf den Nutzer	240
I.	Die Ehre des Teilnehmers nach den §§ 185 ff. StGB	240
1.	Der verständige Dritte in virtuellen Welten	240
2.	Erkennbarkeit des Nutzers	242
3.	Voraussetzungen der Betroffenheit des Nutzers	244
a)	Bezugnahme auf den Nutzer bei der Äußerung	244
b)	Kontext der Teilnahme	245
c)	Mehrdeutige Äußerungen	246
d)	Das Verhalten des Nutzers als Anknüpfungspunkt der Betroffenheit	247
e)	Beeinflussbarkeit des Verhaltens des Online-charakters durch den steuernden Teilnehmer	249
II.	Das Recht am eigenen Bild nach dem §§ 22, 23 KUG	249
1.	Darstellung eines Menschen und Erkennbarkeit	249
a)	Erkennbarkeit bei Ebenbildlichkeit	250

b) Erkennbarkeit ohne Ebenbildlichkeit	251
c) Erkennbarkeit durch begleitende Informationen	252
d) Drohende Gefahr des Erkenntwerdens	253
2. Zwischenergebnis	253
III. Das Namensrecht nach § 12 BGB	254
IV. Das allgemeine Persönlichkeitsrecht in Bezug auf das Lebensbild	254
V. Das allgemeine Persönlichkeitsrecht in Bezug auf das Recht auf Privatheit und Selbstdarstellung	255
1. Die Notwendigkeit der Zuordnung des Avatars zu dem Lebensbild des steuernden Teilnehmers	255
2. Die Notwendigkeit der Personalisierung des Avatars	257
VI. Das allgemeine Persönlichkeitsrecht in Bezug auf die Gewährleistung der Vertraulichkeit und Integrität informations-technischer Systeme	258
VII. Das Datenschutzrecht	258
VIII. Nutzungsbeeinträchtigungen in Bezug auf den virtuellen Repräsentanten	259
Kapitel 7: Rechtsfolgen	260
I. Konstellationsbezogene Rechtsfolgen	260
1. Konstellationen, in denen es zur Verletzung der Vertragsbedingungen kommt	260
2. Äußerungsrechtliche Konstellationen	261
3. Konstellationen, in denen der betroffene Teilnehmer von Dritten audio-visuell nachempfunden wird	261
4. Konstellationen, in denen der betroffene Teilnehmer von Dritten in seinem Lebensbild nachempfunden wird	262
5. Konstellationen, in denen in das Recht auf Privatheit und Selbstdarstellung eingegriffen wird	263
6. Konstellationen, in denen die Nutzungsmöglichkeit der virtuellen Repräsentation beeinträchtigt wird	263
7. Konstellationen, in denen die Informationsvertraulichkeit zwischen dem Teilnehmer und seiner virtuellen Repräsentation gestört wird	264
8. Konstellationen, in denen in die Urheberrechte eines Teilnehmers eingegriffen wird	264
9. Ergänzende Rechtsfolgen aus zivilrechtlichen Anspruchsgrundlagen	265
II. Praktische Durchsetzung der Ansprüche in virtuellen Welten	265
1. Welteninterne Konfliktlösung	266

a)	Praktische Gründe für die welteninterne Konfliktlösung	268
b)	Anwendung des Konzepts des so genannten „ <i>Magic Circle</i> “?	270
c)	Die hybride Regulierung virtueller Welten als Möglichkeit	271
2.	Praktische Umsetzung der welteninternen Konfliktlösung	273
a)	Das Recht auf Gegenschlag in der virtuellen Welt	273
b)	Vorschläge für Lösungsmodelle	277
aa)	Welteninternes Beschwerdemanagement mit Dokumentationszweck	277
bb)	Schlichtes Notice-and-Take Down-Verfahren	278
cc)	Kombinationsmodell mit weitgehender Selbstregulierung der Teilnehmer	279
dd)	Einrichtung welteninterner Schiedsstellen	281
c)	Einfluss der welteninternen Konfliktlösung auf die Rechtsverletzung	282
d)	Praktische Folgen des Einflusses der welteninternen Konfliktlösung auf die Durchsetzung der Rechte des Betroffenen	282
e)	Milieubedingte Voraussetzungen bei der welteninternen Konfliktlösung und deren Normierung	285
f)	Spezifische Grenzen der welteninternen Konfliktlösung	286
g)	Zwischenergebnis	286
3.	Weltenexterne Konfliktlösung	288
4.	Der Weltenbetreiber als exklusiver Inhaber der notwendigen Informationen	288
5.	Haftung der Weltenbetreiber für Rechtsverletzungen durch die Nutzer	289
a)	Vorrangiges Vorgehen des Betroffenen gegen den Teilnehmer als unmittelbaren Verletzer	290
b)	Voraussetzungen und Grenzen der Haftung des Betreibers	290
aa)	Haftung für Zu-Eigen-Gemachte Inhalte	291
bb)	Vergleichbarkeit von Onlinewelten und Live-Sendungen im Fernsehen in Bezug auf Äußerungen der Teilnehmer	292
cc)	Störerhaftung für fremde Inhalte	293
dd)	Grenzen der Haftung des Betreibers	294
(1)	Technische Möglichkeit	295

(2) Zumutbarkeit	296
c) Mitverschulden des Teilnehmers	296
6. Form des Schadens	297
7. Zwischenergebnis zu den Ansprüchen gegenüber anderen Nutzern und dem Weltenbetreiber	297
Kapitel 8: Sonderfälle der Beendigung oder Änderung der Beziehungen zwischen Nutzer und Weltenbetreiber	299
I. Einstellung des Betriebs der Onlinewelt	299
1. Die Frage der vertraglichen Verpflichtung zur Fortführung der virtuellen Welt	300
2. Zerstörungsrecht des Eigentümers in Bezug auf virtuelle Assets der Nutzer	301
3. Möglichkeiten der Kompensation des Nutzers durch den Weltenbetreiber bei Beendigung oder Änderung der Beziehungen zwischen Nutzer und Weltenbetreiber	302
II. Trennung der virtuellen Repräsentation von der „Ursprungswelt“	303
1. Parallele Betrachtung der Nummernportabilität im Telekommunikationsrecht	305
2. Datenportabilität	306
3. Besteht ein Zugangsrecht zu dem Onlinecharakter gemäß § 25 Abs. 1 UrhG?	307
a) Gegenüberstehende berechnigte Interessen des Betreibers der virtuellen Welt	309
b) Interessenabwägung in virtuellen Welten	311
c) Probleme bei der praktischen Gewährung eines Zugangsrechts als gegenüberstehendes Interesse des Betreibers	312
4. Transport der nicht urheberrechtlich geschützten Bestandteile	313
III. Zwischenergebnis	314
2. Teil: Gesamtergebnis und Ausblick	315
Kapitel 1: Zusammenfassung der Ergebnisse	315
I. Rechtliche Qualifizierung einer virtuellen Repräsentation und Vertragstypen bei der Teilnahme an virtuellen Welten	316
II. Folgen des Akzeptierens der Nutzungsbedingungen der jeweiligen Welt (und Grad des Rechtsbindungswillens der Beteiligten)	318
III. Abhängigkeit und Abstrahierungsmöglichkeiten der virtuellen Repräsentation von der Ursprungswelt	318

IV. Öffentlichkeiten und Öffentlichkeitsbegriffe in virtuellen Welten	319
V. Urheberrechte an virtuellen Repräsentationen und Assets	321
VI. Regulierungsansätze bei Rechtsverletzungen in virtuellen Welten	322
Kapitel 2: Schlussbetrachtung	323
Kapitel 3: Ausblick	325
I. Anwendung der Erkenntnisse aus dem virtuellen Raum bei der Lösung von Rechtsproblemen vor realem Hintergrund	325
II. Eigene Rechtsträgerschaft der virtuellen Charaktere de lege ferenda?	326
Literaturverzeichnis	329