

## Besprechung / Compte rendu

### Märkte virtueller Welten

Zürcher Studien zum Privatrecht, Bd. 213

**MATTHIAS NÄNNI**

Schulthess Juristische Medien AG, Zürich 2009, L + 297 Seiten, CHF 74.–, EUR 53.–,  
ISBN 978-3-7255-5844-5

Ausgangslage der hier besprochenen Zürcher Dissertation ist die unklare Rechtsnatur virtueller Güter. Mit diesem Begriff sind virtuelle Währungen, virtuelle Gegenstände als Imitate körperlicher Gegenstände in der realen Welt und zumindest im Grundsatz stellvertretende Darstellungen eines Nutzers in einer virtuellen Umgebung (Avatare) angesprochen. Der Autor stellt virtuelle Güter als Erscheinungen virtueller Umgebungen dar und beschäftigt sich mit den rechtlichen Grundlagen und Folgen der Tatsache, dass solche Güter zum einen von den Betreibern virtueller Umgebungen gegen Geld mit realer Kaufkraft an Nutzer verkauft werden (sog. Virtual Asset Sale) und zum anderen zwischen Nutzern gehandelt werden (sog. Real Money Trade).

Der nur bruchstückhaften bisherigen Bearbeitung des Themas Rechnung tragend, nimmt der Autor im ersten Teil Begriffsdefinitionen vor und arbeitet die Interessenlagen von Betreibern und Nutzern virtueller Umgebungen heraus. Virtuelle Welten werden als persistente, computergenerierte Umgebungen dargestellt, die Interaktionen zwischen einer Vielzahl von Nutzern zulassen. Der Autor zählt dazu neben klassischen Computerspielwelten auch andere persistente Umgebungen wie Second Life oder das textbasierte Facebook. Das gemeinsame Merkmal der Persistenz findet dabei der Bedeutung entsprechende Berücksichtigung: Das Fortbestehen dieser Umgebungen ermöglicht es erst, dass virtuelle Güter werthaltig und zum Handelsobjekt werden.

Im zweiten Teil betrachtet der Autor allgemeine rechtliche Aspekte virtueller Umgebungen. Er stellt fest, dass virtuelle Interaktionen zwar in einer künstlich erstellten Umgebung, aber zwischen realen Personen stattfinden, die mittels Netzwerktechnologie Informationen austauschen. Der Autor verweist denn auch auf den breiten Konsens, dass sich Sachverhalte mit Internetbezug nicht grundsätzlich von anderen Sachverhalten unterscheiden, sich aber anspruchsvolle kollisionsrechtliche Abgrenzungsfragen stellen können. Mit Blick auf das Verhältnis zwischen Spiel und Recht anerkennt der Autor, dass es gemessen am zeitlichen und finanziellen Einsatz durchaus ernsthafte Spieler gebe, und kommt nicht unerwartet zum Schluss, dass die Privatautonomie im Lebensbereich Spiel kaum Einschränkungen erfährt. Vertragliche Bindungen wie die Abrede über die Teilnahme, über die Geltung der Spielregeln oder über spezifische Spielleistungen scheinen damit im Allgemeinen möglich. Für besondere Fälle werden Kriterien einer effektiven Risikokontrolle seitens der Betreiber dargestellt. Die Untersuchung der dabei relevanten Rechtsverhältnisse bildet den Hauptteil der Arbeit.

Der Autor geht davon aus, dass Rechte und Pflichten im Verhältnis zwischen dem Verkäufer und dem Käufer eines virtuellen Guts auch vom Verhältnis der beiden Parteien zum Betreiber abhängig sind. Folgerichtig wird im dritten Teil das Rechtsverhältnis zwischen Nutzern und Betreibern virtueller Welten untersucht. Der Autor bedient sich dafür einer systematischen Analyse aktuell verwendeter Nutzungsbestimmungen virtueller Umgebungen. Dabei werden die Vertragsquellen unter anderem mit Blick auf die Pflichten des Betreibers und des Nutzers, die Beendigungsregeln, den Parteiwechsel und Haftungsfragen untersucht. Der Autor zeigt auf, dass der Vertrag über die Nutzung virtueller Umgebungen im Wesentlichen die Nutzung eines Computersystems und seiner Inhalte zum Gegenstand hat. Systemverfügbarkeit und notwendige Systemänderungen können Ausprägungen einer lizenzvertraglich begründeten Genusserhaltungspflicht sein. Hinsichtlich der Vertragsqualifikation gelangt der Autor denn auch zum Ergebnis, dass es sich um einen gemischten Innominatkontrakt mit Elementen

des echten und unechten Lizenzvertrages handelt, während auftragsrechtliche Aspekte allenfalls bei der Führung des Benutzerkontos und bei der Datenspeicherung im Vordergrund stehen.

Der Kernfrage nach der rechtlichen Einordnung virtueller Güter nimmt sich der Autor im vierten Teil der Arbeit an. Nach einlässlicher Betrachtung der nur spärlich vorhandenen Rechtsprechung und der unterschiedlichsten Ansätzen folgender Lehre – insbesondere derjenigen in den USA und in Deutschland, soweit vorhanden in der Schweiz – stellt der Autor fest, dass virtuelle Güter letztlich aus einem Eintrag in einer Tabelle bestehen, wobei der kleinste Bestandteil einer Tabelle das Datum als atomare Einheit von Information sei. Die Annäherung an die Rechtsnatur virtueller Güter erfolgt anhand einer Einordnung in das System der subjektiven Rechte. Der Autor spricht sich dafür aus, dass aufgrund der Sachqualität ausschliessenden Unkörperlichkeit virtueller Güter in direkter Anwendung der Rechtsordnung keine Eigentumsverhältnisse möglich seien. Analogieschlüsse aus dem Sachenrecht beurteilt der Autor als methodisch problematisch. Sich des Begriffs des virtuellen Eigentums annehmend, führt den Autor die Betrachtung verschiedener Abgrenzungskriterien zur Schlussfolgerung, dass dieser bei einem Festhalten an der prinzipiellen Dichotomie zwischen relativen und absoluten Rechten keine Verwendung finden sollte. Absolute Rechte an virtuellen Gütern bestehen nach Ansicht des Autors nur ausnahmsweise, so bei Vorliegen eines Werks oder Computerprogramms im Sinne des Urheberrechts oder als Ausprägungen der Persönlichkeit. Die Existenz einer allgemeingültigen Ordnung wird aufgrund der Kontextabhängigkeit virtueller Güter verneint. Als Kontext infrage komme nur die Beziehung zwischen Betreiber und Nutzer, weil sich die Berechtigung des Nutzers am virtuellen Gut nur in Abhängigkeit von der Stellung des Betreibers verstehen lasse. Gestützt auf die analysierten Interessenlagen stellt der Autor fest, dass virtuelle Güter nicht als gegebene Tatsachen, sondern als Leistungen des Betreibers in einer virtuellen Umgebung zu qualifizieren sind, zu deren Vornahme er aus Vertrag verpflichtet sein kann: Der Nutzer könne nur dann über ein virtuelles Gut verfügen, wenn der Betreiber seine virtuelle Umgebung zur Nutzung bereit halte. Dessen Leistungserbringung – beispielsweise die Referenzierung in einer Nutzerdatenbank, die Datenspeicherung und die Wartung von Hard- und Software – sei fortwährend geschuldet, sodass dem Nutzer bei vertraglicher Verpflichtung des Betreibers eine entsprechende Forderung zustehe. Als solche sei eine Leistung grundsätzlich selbständig übertragbar. Die Forderung bestehe bis zum Erlöschen der Schuld durch Kündigung oder Zeitablauf. Der Autor geht auch auf sich stellende Auslegungsprobleme und allfällige Rechtsverfolgungspflichten der Betreiber ein.

Im fünften Teil seiner Arbeit widmet sich der Autor der Übertragung virtueller Güter. Der Autor stellt fest, dass sich virtuelle Güter zwischen zwei Nutzern generell auf dem Weg der Forderungsabtretung übertragen lassen: Die Parteien wollen ein virtuelles Gut gegen Zahlung übertragen, womit ein Veräusserungsvertrag (in der Regel ein Kaufvertrag) vorliege. Kaufgegenstand sei die mutmassliche Forderung gegen den Betreiber auf Nutzung des virtuellen Gutes. Solange virtuelle Güter nicht von Nutzern selber hergestellt werden, handle es sich demnach um einen Forderungskauf. Die Wirkung der gültigen Abtretung bestehe folglich in einem Gläubigerwechsel. Bezüglich des häufigen Konflikts mit vertraglichen Rechten Dritter wird darauf hingewiesen, dass der Betreiber die Übertragung zwar vertraglich ausschliessen könne (*pactum de non cedendo*), diese vertragliche Pflicht ohne Vorliegen besonderer Umstände jedoch weder das Verpflichtungs- noch das Verfügungsgeschäft beeinträchtige. Der Autor widmet sich auch den Grundlagen und Auswirkungen der gestützt auf Art. 165 Abs. 1 OR geltenden Formerfordernisse.

In einer Gesamtbetrachtung ist festzustellen, dass der vertragsrechtliche Ansatz des Autors den Betreiber ins Zentrum virtueller Märkte und damit auch möglicher Auseinandersetzungen um virtuelle Güter rückt. Dieses Ergebnis überzeugt, ist es doch der Betreiber, der virtuelle Güter konstituiert. In den herausgearbeiteten relativen Rechtsverhältnissen und im flexiblen Vertragsrecht als Instrument findet der Autor eine praktikable Lösung, während sich die Berechtigungen an virtuellen Gütern anhand des Modells dinglicher Rechte nur bruchstückhaft nachvollziehen lassen. Verkürzt ausgedrückt kommt der Autor denn auch zum Ergebnis, dass die hier relevanten Dienstleistungen in einem bestimmten Kontext erbracht werden und sich aus demselben nicht herauslösen lassen: Isoliert von der zugehörigen virtuellen Umgebung sind virtuelle Güter bedeutungslos. Der Autor begnügt sich nicht mit dieser rechtlichen Einordnung, sondern nutzt den Teil zur Übertragung virtueller Güter zur Plausibilisierung seiner Ergebnisse. Auch solcherart geprüft erscheint die gefundene vertragliche Lösung – die sich im Übrigen grundsätzlich auf andere kontinentaleuropäische Rechtsordnungen übertragen lässt – als angemessen. Dabei ist hervorzuheben, dass sich der Autor mit der Schwierigkeit konfrontiert sah, dass sich die Rechtsnatur eines virtuellen Gutes nur in Abhängigkeit der dafür wesentlichen tatsächli-

chen und normativen Rahmenbedingungen bestimmen lässt. Diese Kontextdependenz ergibt sich nur schon daraus, dass es zahlreiche verschiedene virtuelle Welten und deshalb auch verschiedene relevante Märkte gibt. Wie der Autor feststellt, erfolgt die Einräumung von Rechten an nutzergenerierten Inhalten denn auch kaskadenartig, was als Hinweis auf bestehende Rechtsunsicherheiten zu lesen ist. Bezüglich der einzelnen Nutzungsvereinbarungen folgt daraus, dass die rechtliche Verbindlichkeit bestimmter Klauseln nur anhand der konkreten Umstände beurteilt werden kann. Zur rechtlichen Würdigung dieser Umstände bildet die vorliegende Arbeit eine überaus brauchbare Grundlage, auch weil die Darlegungen stets gestützt auf durch den Autor bestens eingeführte Begriffe erfolgen: Es ist gelungen, die vorliegend relevanten zahlreichen unbestimmten oder vermeintlich bestimmten Begriffe zu ordnen, sodass eine verlässliche definitorische Grundlage vorliegt, der mit Blick auf allfällige Gerichtsverfahren und zu erwartende politische Diskussionen in verwandten Themengebieten eine grosse Verbreitung zu wünschen ist.

*Stefan Bürge, Rechtsanwalt,  
Zürich*