

# Second Law

3 O K O W S K Y + L A Y M A N N

Marketing in Computer-Mediated Environments



*Virtuelle Welten als rechtsfreier Raum? Rechtliche Aspekte der Nutzung Virtueller Welten. - Vortrag anlässlich der Metaverse08*

# Virtuelle Welten als Rechtsfreier Raum?



## *Welches Recht gilt in Virtuellen Welten?*

- Linden Nutzungsbedingungen (ToS): Regeln nur Verhältnis des Users zu LindenLab. Evtl. Inhaltskontrolle nach dem AGB-Gesetz.
- Im Verhältnis zwischen den Usern bzw. Contentanbietern und Usern und im Hinblick auf das Straf- und VerwaltungsR gelten nationale Gesetze.
- Grundsätzlich gilt deutsches Recht im Hoheitsgebiet der Bundesrepublik Deutschland.
- Deutsches Recht ist auch „in SL“ anwendbar, soweit Aktivitäten der User in Deutschland Wirkung entfalten oder von Deutschland ausgehen.
- IPR: Bei Vertragsschluss in SL findet das Recht des Staates Anwendung, mit dem er die engsten Verbindungen aufweist

# Virtuelle Welten sind kein Rechtsfreier Raum!

## *Die Konsequenz: Fragen über Fragen!*

- Gilt das TMG auch im Bezug auf Virtuelle Welten?
- Können Kaufverträge in Virtuellen Welten im Hinblick auf das Fernabsatzrecht rückabgewickelt werden?
- Was muss man im Bezug auf das Urheberrecht beachten?
- Wie kann man effektiv gegen Markenrechtsverletzungen in Virtuellen Welten vorgehen?
- Gilt in Virtuellen Welten auch das deutsche WettbewerbsR?
- Können Avatare auch Persönlichkeitsrechte für sich reklamieren?
- Wie können Investitionen in Virtuellen Welten abgesichert werden?



# Virtuelle Welten im Spiegel des TMG



TMG = das neue Telemediengesetz, das am 1. März 2007 in Kraft trat.

- Telemedien ist ein aus „Teledienste“ und „Mediendienste“ gebildeter Oberbegriff für elektronische Informations- und Kommunikationsdienste
- Dazu zählen nahezu alle Onlinedienste, also auch Second Life u. Co.. und zumindest alle kommerziellen Angebote innerhalb von SL.
- Gem. § 2 Nr. 1 ist Diensteanbieter jede natürliche oder juristische Person, die eigene oder fremde Telemedien zur Nutzung bereithält oder den Zugang zur Nutzung vermittelt,
- → Für Kommerzielle Angebote in Virtuellen Welten gelten auch die aus dem Internet bekannten Impressumspflichten.

# Urheberrecht

*Wie können Urheberrechte in Virtuellen Welten geschützt werden?*

Linden Nutzungsbedingungen:

*You retain copyright and other intellectual property rights with respect to Content you create in Second Life, to the extent that you have such rights under applicable law. However, you must make certain representations and warranties, and provide certain license rights, forbearances and indemnification, to Linden Lab and to other users of Second Life...*

# Urheberrecht II

*Wie können Urheberrechte in Virtuellen Welten geschützt werden?*

- Dt. Urheberrecht: Sobald eine geistige und künstlerische Leistung in Virtuellen Welten geschaffen wurde, greift der Schutz des UrhG.
- Werke können sein: Bildwerke, Texte, Filme, Tonwerke, Bauwerke (auch schon im Entwurfsstadium)
- Nötig ist eine gewisse Schöpfungshöhe → z.B. beim Standardavatar nicht gegeben.
- Schutzzumfang: Verwertung, Vervielfältigung, die Verbreitung, die Ausstellung, die öffentliche Wiedergabe und die Bearbeitung des Werkes

# Urheberrecht III

*Wie können Urheberrechte in SL geschützt werden?*

- Mögliche Probleme: Nachbau von urheberrechtlich geschützten Gebäuden in SL, Abspielen von Filmen und Musik (GEMA) in SL.
- Second Life als neue Nutzungsart gemäß § 31 IV UrhG?
- Reaktion von LindenLab:  
*Linden Lab will respond to allegations of copyright violations in accordance with the Digital Millennium Copyright Act (DMCA).*  
<http://www.secondlife.com/corporate/dmca.php>





# Marken- und WettbewerbsR

Was kann man tun, wenn Produkte vor den Unternehmen in Virtuellen Welten auftauchen?

- Schutz des deutschen Markenrechts gilt grundsätzlich auch in Second Life. Trotzdem sind Markenrechtsverletzungen in Second Life noch Gang und Gäbe.
- Problem besteht in der faktischen Durchsetzung der Ansprüche.
- LindenLab hat aber bereits mit der Löschung von Accounts von Markenrechts-Verletzern reagiert.
- Effektiver könnte aber ein gutes Engagement des Markeninhabers in SL sein.
- Nach dem Herkunftslandprinzip (§ 3 TMG ) müssen Anbieter mit ihrem Internet-Auftritt den wettbewerbsrechtlichen Vorschriften am Ort der Niederlassung entsprechen.



# Persönlichkeitsrechte in SL

- **Grundfrage:** Kann ein Avatar persönliche Rechte (Namensrecht, Recht am eigenen Bild) geltend machen?
- Ist es erlaubt einen Avatar zu nutzen, der einem Prominenten ähnlich sieht?
- Kann man einen Avatar beleidigen?
- Gibt es sowas wie ein Hausrecht in Second Life?



# Eigentumsrechte in SL

... is my home really my castle?

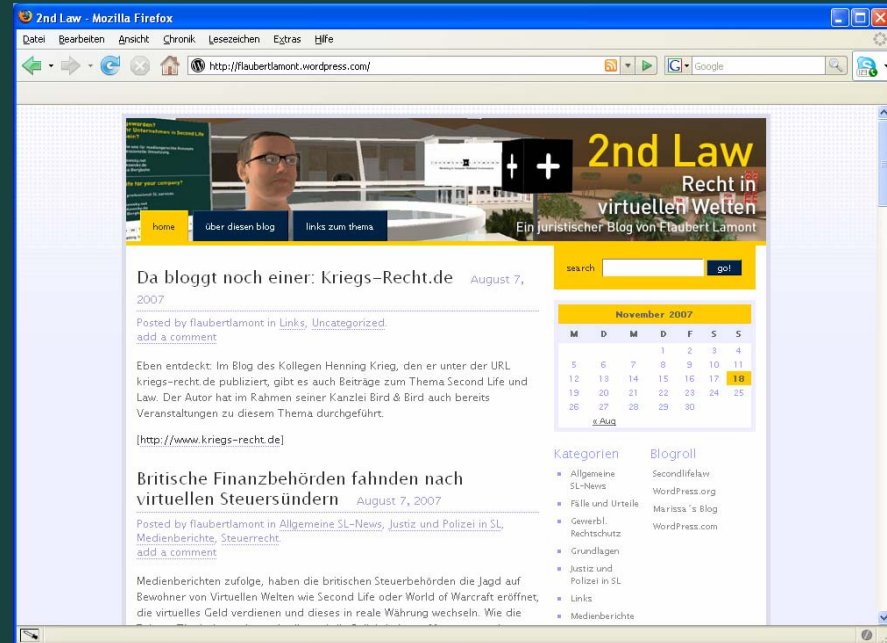
- Grundfrage: Wie ist es um den Schutz der Investitionen in SL bestellt?
- Lindenlab Nutzungsbedingungen:  
*Linden Lab may suspend or terminate your account at any time, without refund or obligation to you. Linden Lab has the right at any time for any reason or no reason to suspend or terminate your Account, terminate this Agreement, and/or refuse any and all current or future use of the Service without notice or liability to you. In the event that Linden Lab suspends or terminates your Account or this Agreement, you understand and agree that you shall receive no refund or exchange for any unused time on a subscription, any license or subscription fees, any content or data associated with your Account, or for anything else.*

# Fragen?



*Bei Bokowsky + Laymann ist jedes Projekt Chefsache. Für Ihre Kontaktaufnahme stehen wir Ihnen jederzeit persönlich zur Verfügung.*

# Weitere Infos



<http://flaubertlamont.wordpress.com>

<http://www.jurawiki.de/SecondLifeRecht>

Second Law:

3 O K O W S K Y + L A Y M A N N

Marketing in Computer-Mediated Environments



# Kontakt

Bokowsky + Laymann GmbH  
Marketing in Computer-Mediated Environments

Friedrichstraße 1  
80801 München  
Tel.: 089-3300869-0  
Fax: 089-3300869-9

info@bokowsky.de  
<http://www.bokowsky.de>

## Second Life:

Bokowsky + Laymann (Einstein 31.39.31)  
secondlife.bokowsky.net  
IM: Flaubert Lamont

*Bei Bokowsky + Laymann ist jedes Projekt Chefsache. Für Ihre Kontaktaufnahme stehen wir Ihnen jederzeit persönlich zur Verfügung.*