

Es ist keine Utopie mehr, in virtuellen Welten zu leben. Millionen Menschen verbringen viel Zeit damit, im Internet an interaktiven Rollenspielen wie *World of Warcraft* teilzunehmen oder mit ihrem Avatar ein „zweites Leben“ im 3D-Format zu führen (siehe <http://secondlife.com> oder <http://www.entropiauniverse.com/>). Gemeinsames Kennzeichen dieser Internetanwendungen ist es, dass sich mehrere Nutzer gleichzeitig und unabhängig voneinander in einem virtuellen Raum bewegen. Abhängig von den Vorgaben der jeweils zugrundeliegenden Software werden dadurch spontane Interaktionen ermöglicht, die ebenso vielfältig sein können wie Kommunikationen außerhalb des Internets. Man kann plaudern, politisieren und nicht zuletzt Geschäfte machen, indem man erspielte oder selbst erschaffene virtuelle Gegenstände wie ein Schwert, ein Kleidungsstück oder eben einen Avatar verkauft. In einer idealisierenden Betrachtungsweise tritt durch solche Applikationen eine eigenständige, zweite Welt auf den Plan, die aus juristischer Sicht sogleich nach Ordnung ruft. Es ist wohl diese Verdopplungsvision, die hinter einem neuartigen, für das Internet gültigen „Cyberlaw“ bzw. einer „lex informatica“ steht. Derartige Ordnungsvorstellungen setzen weniger an staatlich gesetztem Recht an, sondern beruhen primär auf den Übungen und gemeinsamen Überzeugungen der Internetnutzer. In den letzten 15 Jahren ist die Begeisterung für solch progressive Ansätze jedoch der Einsicht gewichen, dass Internetkommunikation in der realen Welt und damit auch unter deren Regime vonstattengeht. Kurz: Es wird ganz herkömmlich subsumiert, wenn sich eine Interessenkollision ergibt.

Ihrer Fragestellung und Herangehensweise nach zählt die umfangreiche, aber sehr gut lesbare Dissertation von *Berberich* eher zur erstgenannten, visionären Kategorie. Nach einer knappen Darstellung virtueller Welten als regelungsbedürftigem Sachverhalt formuliert *Berberich* das Ziel seiner Arbeit nämlich dahin, die „Rechtsnatur ... handelbarer virtueller Gegenstände zu erörtern“ und gewissermaßen in einem zweiten Schritt aus der Sicht des deutschen Rechts mit vergleichenden Erwägungen zum US-Recht „die an ihnen bestehenden Verfügungsrechte zu klären“ (S. 21). Zur Lösung dieser Aufgabe entwickelt *Berberich* neuartige juristische Instrumente, statt umgekehrt das vorhandene rechtliche Regelwerk auf virtuelle Welten und Gegenstände anzuwenden. Zum Ausdruck kommt dies zum Beispiel, wenn einem konsensgetragenen „Innenrecht“ der Betreiber und Nutzer virtueller Welten Vorrang vor einem „Außenrecht“ in Gestalt der übrigen objektiven Rechtsordnung eingeräumt wird (S. 246 ff., 274).

Die rechtliche Figur, mit der das Phänomen virtueller Gegenstände bewältigt werden soll, ist das *virtuelle Eigentum*. Diese Begrifflichkeit ist schon an sich ambivalent (wie übrigens der Begriff des geistigen Eigentums auch). Ist dieses Eigentum virtuell, weil das Rechtsobjekt virtuell ist, oder ist es virtuell, weil es nur entworfen wird, aber mit seinen Wirkungen hinter dem Vorbild des Sacheigentums zurückbleibt? *Berberich* dürfte die erstgenannte Variante meinen, das Attribut „virtuell“ also auf das Rechtsobjekt beziehen, das ja nur in Gestalt digitaler Datensätze existiert. Indes verflüchtigt sich auch der rechtliche Gehalt des zunächst mit erheblichem Aufwand hergeleiteten, virtuellen Eigentums im Laufe der Darstellung so weit, dass die zweite Lesart ebenso zutreffend erscheint.

Doch zunächst einmal rezipiert *Berberich* die reichhaltige US-amerikanische Diskussion zu „*virtual property*“, die nicht zuletzt in terminologischer Hinsicht Pate für manche Erwägung zum deutschen Recht gestanden hat (S. 35-81). Dabei fällt auf, dass selbst in den technologisch und juristisch so vorausgeeilten USA konkrete Problemfälle in Bezug auf die Eigentumsverhältnisse in virtuellen Welten offenbar äußerst selten sind. *Berberich* berichtet nur von einem, durch Vergleich beendeten Gerichtsverfahren aus den USA, bei dem ein

Nutzer von *Second Life* mehrere tausend US-Dollar in virtuelle Gegenstände wie Land, Gebäude usw. investiert hatte, diese aber durch eine Sperrung seines Accounts verlor, nachdem er durch Teilnahme an einer nicht autorisierten Land-Auktion gegen die Nutzungsbedingungen verstoßen hatte (S. 77). In Deutschland ist bisher lediglich der Ausschluss aus Internetforen wegen unerwünschter, insbesondere beleidigender Beiträge relevant geworden und über die Annahme eines „virtuellen Hausrechts“ des Betreibers gelöst worden (S. 100).

Den Schwerpunkt der Arbeit bilden die Kapitel drei und vier (S. 82-301), in denen *Berberich* zunächst darstellt und anschließend kritisch würdigt, welche Ansätze in Frage kommen, um das vertikale Verhältnis zwischen dem Betreiber der virtuellen Welt und den Nutzern sowie das horizontale Verhältnis zwischen den Nutzern nach deutschem Recht zu erfassen. Hierzu zählen das Urheberrecht an virtuellen Gegenständen, das klassische Sacheigentum bzw. der Besitz an den Datenträgern, das Persönlichkeitsrecht der Nutzer, die vertraglich begründeten Rechtspositionen sowie schließlich ein in Rechtsfortbildung bzw. Analogie zu § 903 BGB anerkanntes „virtuelles Eigentum“. *Berberich* beackert dieses weite Feld kenntnis- und materialreich. Unter eingehender Berücksichtigung der technischen, wirtschaftlichen und sozialen Gegebenheiten virtueller Welten zeigt er auf, wo die genannten Instrumente und Rechtsgrundlagen an Grenzen stoßen und deshalb ein eigenständiges „virtuelles Eigentum“ anzuerkennen sei. Weitere kollisionsrechtliche, urheberrechtliche und vertragsrechtliche Aspekte der Praxis virtueller Welten erörtert *Berberich* in drei gesonderten Kapiteln (S. 302-460).

Im Laufe dieser nicht immer stringenten, von Exkursen über rechtstheoretische Fragestellungen wie das Verhältnis zwischen Recht und Technik (S. 293 ff.) unterbrochenen Analysen schälen sich auch die Konfliktfälle deutlicher heraus, die *Berberichs* Ausführungen leiten. Im Vertikalverhältnis zwischen Betreiber und Nutzer sind dies der Schutz virtueller Güter vor ihrer willkürlichen Entziehung namentlich durch Sperrung des Accounts oder Einstellung des Betriebs der gesamten virtuellen Welt sowie der Schutz vor Entwertung der mühsam erstellten oder erspielten Güter, etwa durch eine von Programmierfehlern begünstigte, inflationäre Reproduzierbarkeit virtueller Gegenstände (S. 265 f.). In der horizontalen Beziehung zwischen den Nutzern kann es ebenfalls zu gegenseitigen Beeinträchtigungen kommen, zum Beispiel durch Beleidigungen oder eine Demonstration von Avataren vor einem virtuellen Geschäft (S. 277 f.). Dagegen scheiden in virtuellen Welten regelmäßig viele andere, aus der nicht-digitalen Welt bekannte Interessenkonflikte wie insbesondere der Diebstahl aus, da sie von der zugrundeliegenden Software nicht vorgesehen und damit technisch unmöglich sind. Der allbeherrschende Software-Code der virtuellen Welt schließt einen solchen Konflikt bereits ex ante aus. Und dort, wo etwa das gegenseitige Wegnehmen virtueller Gegenstände geschehen kann, zählt dieses Verhalten zum einverständlichen und damit schon nicht tatbestandsmäßigen Spiel (S. 287).

Nach *Berberichs* Auffassung können die geschilderten Konflikte nur unter Annahme eines virtuellen Eigentums der Nutzer an den von ihnen erspielten bzw. erstellten virtuellen Gütern adäquat bewältigt werden. Jenes sei rechtsfortbildend als originäres, sonstiges Recht i.S.d. § 823 Abs. 1 BGB anzuerkennen (S. 212 ff.).

Beide Annahmen vermögen jedoch nicht zu überzeugen. Was *Berberich* zunächst herzuleiten scheint, ist ein Ausschließlichkeitsrecht nach dem Vorbild des Sacheigentums. Dabei verwahrt er sich in überzeugender Weise gegen Metaphorik und Rhetorik (S. 215) und erkennt die Zirkularität des Satzes „wenn Wert, dann Recht“ (S. 229). Dafür unterscheidet er fälschlicherweise nicht zwischen einem numerus clausus der Verfügungsgeschäfte und einem numerus clausus der originären Ausschließlichkeitsrechte (S. 216 ff.). Dass die Rechtsprechung das Anwartschaftsrecht als vom Sacheigentum *abgeleitetes*, beschränktes dingliches Recht anerkannt hat, besagt über die Zulässigkeit der richterrechtlichen Anerkennung *originärer* Herrschaftsrechte anders als *Berberich* meint nichts (siehe *Peukert*,

Güterzuordnung als Rechtsprinzip, 2008, S. 7 ff.). Und dass die Eigentumstheorien von *Locke*, *Hegel* und Utilitaristen eine Anerkennung ungeschriebenen Eigentums „grundsätzlich möglich“ (S. 239) erscheinen lassen, enthebt nicht von der Notwendigkeit, philosophische Thesen zur Begründbarkeit ausschließlicher Rechte an der geltenden Rechts- und Verfassungsordnung zu messen. Für das deutsche Recht kommt man dabei allerdings zum Ergebnis, dass zur Schaffung von Ausschließlichkeitsrechten mit den Wirkungen des Sacheigentums oder der Immaterialgüterrechte der parlamentarische Gesetzgeber ausschließlich zuständig ist (siehe Art. 14 Abs. 1 S. 2 GG sowie *Peukert*, a.a.O., passim).

Dieses Rechtsfortbildungsverbot bedeutet aber keineswegs, dass die deutsche Rechtsordnung völlig starr ist und Phänomene wie virtuelle Welten nicht verarbeiten kann. So gestattet das Deliktsrecht des BGB und des UWG den Gerichten, auch neuartige Interessenkonflikte zu entscheiden. Insoweit liegt es entgegen *Berberich* doch eigentlich nahe, Beleidigungen oder Geschäftsblockaden in virtuellen Welten als mögliche Persönlichkeitsrechtsverletzung (dazu S. 104 f., 210-212), unlauteren Wettbewerb oder Eingriff in das Rahmenrecht am Gewerbebetrieb (dazu S. 111 f.) zu erfassen. Keine dieser Rechtsfiguren ist auf Sachverhalte außerhalb des Internets beschränkt. Alternativ wäre zu erwägen, horizontale Streitigkeiten unter Nutzern vor einem virtuellen Schiedsgericht abzuhandeln, dem sich alle Teilnehmer vertraglich unterwerfen. Vorbild hierfür wäre die „Uniform Domain-Name Dispute-Resolution Policy“ im Hinblick auf Internet-Domains (siehe <http://www.icann.org/en/udrp/udrp.htm>). Ein solcher nicht-staatlicher Mechanismus würde in besonderer Weise dem von *Berberich* verfochtenen Vorrang eines autonomen „Innenrechts“ der virtuellen Welt entsprechen.

Diesen Vorzug wiese auch eine genuin *vertragsrechtliche* Lösung der Konflikte zwischen Betreibern und Nutzern auf. Denn alle virtuellen Welten öffnen sich nur nach Maßgabe eines Zugangsvertrags. Einer solch kontraktualistischen Perspektive öffnet sich *Berberich* durchaus, wenn er die Reichweite seines virtuellen Eigentums von den vertraglichen Kautelen „überformt“ sein lässt und von einer „Konvergenz von Vertragsrecht und virtuellem Eigentum“ spricht (S. 240 ff.). Das virtuelle Eigentum schrumpft dann zum Leitbild für eine Inhaltskontrolle von allgemeinen Geschäftsbedingungen gem. § 307 BGB (S. 432). Es verhindere „eine allzu einseitige vertragliche Rechteverteilung“ zugunsten des Betreibers (S. 242) und wahre die „berechtigten Erwartungen“ der Nutzer im Hinblick auf die in der virtuellen Welt herrschenden Bedingungen und Möglichkeiten (S. 291). So müsse der Betreiber einer virtuellen Welt, der den entgeltlichen Austausch virtueller Gegenstände gestatte, die hieran geknüpften Schutzbedürfnisse der Nutzer ebenso dauerhaft gewährleisten wie ein Betreiber, der eine explizit nicht-kommerzielle Umwelt errichte, nachträglich keine willkürlichen oder punktuellen Vermarktungsstrategien etablieren dürfe (S. 274 f.).

So überzeugend diese und andere Wertungen *Berberichs* in der Sache sein mögen – die dogmatische Figur eines „virtuellen Eigentums“ ist es nicht. Die hiermit angesprochenen Wertungsgesichtspunkte können in eine deliktsrechtliche Interessenabwägung bzw. eine Inhaltskontrolle gem. § 307 Abs. 2 Nr. 2 BGB einfließen, bei der nach den „wesentlichen Rechten und Pflichten“ der Parteien, der „Natur des Vertrags“ und der „Erreichung des Vertragszwecks“ gefragt wird (dazu S. 446-458). Dieser Ansatz wäre nicht nur gesetzesnäher. Er reflektierte auch besser, dass virtuelle Welten privatautonom entstehen und folglich als dynamische Vertragsnetzwerke adäquater beschrieben werden denn als Ansammlung von Eigentumstiteln.

*Prof. Dr. Alexander Peukert, Frankfurt am Main*