

# DER SCHUTZ VON IMMATERIALGÜTER- UND PERSÖNLICHKEITSRECHTEN IN DER VIRTUELLEN WELT

Prof. Dr. Benedikt Buchner, LL.M. (UCLA)

Universität Bremen

## A. Einleitung

Der Schutz von Persönlichkeits- und Immaterialgüterrechten in virtuellen Welten spielt bislang im Rechtsalltag eher eine untergeordnete Rolle. Es bedarf jedoch keiner großen hellseherischen Fähigkeiten vorherzusagen, dass Persönlichkeits- und Immaterialgüterrechte in naher oder ferner Zukunft gerade auch in virtuellen Welten an Bedeutung gewinnen werden und sich dementsprechend zunehmend rechtliche Konflikte auf tun werden. Vereinzelt sind solche Konflikte auch schon in der Vergangenheit aufgetreten; wie diese aussehen und vor allem wie diese zu lösen sind, soll im Folgenden anhand einiger Beispielsfälle aufgezeigt werden.

## B. Urheberrecht: der Schutz virtueller Werke

In der Entscheidung „Kölner Dom“ hatte ein deutsches Gericht erstmals Gelegenheit, sich mit Rechtsfragen der virtuellen Welt auseinanderzusetzen.<sup>1</sup> Mit Urteil vom 21. April 2008 entschied das Landgericht Köln einen Rechtsstreit zwischen Parteien, die gemeinsam den Kölner Dom für die virtuelle Welt Second Life nachgebildet hatten. Im Zuge dieses Projekts kam es zu einem Zerwürfnis zwischen den Parteien und damit einhergehend auch zu einem Streit um die Urheberrechte am Kölner Dom, konkret um das Urheberrecht an den so genannten Texturen der Fenster- und Bodenmosaiken für den Kölner Dom.<sup>2</sup> Für das Landgericht Köln bot dieser Rechtsstreit die Gelegenheit, grundsätzliche Ausführungen zur urheberrechtlichen Schutzfähigkeit virtueller Güter zu machen. Das Landgericht hat diese Gelegenheit ausführlich wahrgenommen, wobei die grundsätzli-

---

<sup>1</sup> LG Köln, Urt. v. 21.4.2008 – 28 O 124/08, MMR 2008, 556 (mit Anmerkung Psczöllä).

<sup>2</sup> Diese Fenster- und Mosaiktexturen sind von dem „nackten“ symmetrischen Körper des Kölner Doms zu differenzieren, sie verleihen Letzterem erst sein eigentliches Gewand.

chen Ausführungen des Gerichts in der Literatur ganz überwiegend Zustimmung gefunden haben.<sup>3</sup>

Ausgangspunkt für das Landgericht Köln war, dass auch in der virtuellen Welt urheberrechtlich geschützte Werke entstehen können. Zu prüfen ist daher in jedem Einzelfall, so auch bei den im Streit stehenden Texturen des Kölner Doms, ob es sich um ein geschütztes Werk i. S. d. § 2 UrhG handelt. Das LG Köln setzt sich zunächst mit der Frage auseinander, ob es sich bei diesen Texturen möglicherweise um ein so genanntes Multimediawerk handelt.<sup>4</sup> Im konkreten Fall sieht es jedoch keinen Bedarf für einen Rückgriff auf diese Werkart. In Betracht kommt aus Sicht des LG Köln dagegen ein Werk der bildenden Kunst (§ 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG). Auch Computergrafiken und -animationen können als Werke der bildenden Kunst eingeordnet werden, vorausgesetzt, dass es sich hierbei um eine künstlerische Leistung handelt. Eben an solch einer künstlerischen Leistung fehlt es aber im Falle der Texturen; diese stellen keine hinreichende eigenpersönliche Schöpfung dar, schon deshalb nicht, weil die Texturgestaltung durch Fotos des original Kölner Doms mehr oder weniger vorgegeben ist. Daher ist die Programmierung dieser Texturen in erster Linie als eine handwerklich-technische Leistung einzuordnen. Auch eine neue „Atmosphäre“ der Texturen gerade in der Online-Welt, auf die die Klägerseite die Annahme einer künstlerischen Leistung stützen möchte, ist aus Sicht des LG Köln im Falle der virtuellen Texturen nicht ersichtlich. Die neuartigen Ansichten und Perspektiven, die sich für den Kölner Dom in der virtuellen Welt Second Life auftun, sind nach Überzeugung des Gerichts nicht der Leistung der Textur-Programmierer zu verdanken, sondern in erster Linie der Software von Second Life.

Klargestellt wird durch das LG Köln auch, dass es sich bei den Texturen nicht um reine Kunst handelt, sondern um so genannte angewandte Kunst. Letztere zeichnet sich dadurch aus, dass es sich bei ihr gerade nicht um eine zweckfreie, der rein ästhetischen Anschauung dienende

---

<sup>3</sup> Hoeren/Sieber-Ernst, Handbuch Multimedia-Recht, 21. EL 2008, München 2009, 7.1 Rn. 22; Wandtke/Bullinger-Thum, Praxiskommentar zum Urheberrecht, 3. Aufl., München 2009, § 72 UrhG Rn. 16; Psczolla, Anm. zu LG Köln, Urt. v. 21.4.2008 – 28 O 124/08, MMR 2008, 558.

<sup>4</sup> Die Liste der geschützten Werkarten in § 2 Abs. 1 UrhG ist nicht abschließend. Bei multimedial aus mehreren der explizit genannten Werkarten zusammengestellten Werken kann die Gesamtheit der Komposition als solche für sich genommen unter dem Begriff des Multimediawerkes einen eigenen Schutz genießen, wenn gerade durch das Arrangement schon die persönliche geistige Schöpfungshöhe nach § 2 Abs. 2 UrhG erreicht wird. Siehe dazu Wandtke/Bullinger-Bullinger, § 2 UrhG Rn. 152 ff.

Darstellung handelt.<sup>5</sup> Vielmehr handelt es sich um einen „Gebrauchsgegenstand“ mit konkretem Gebrauchszweck – konkret im Falle des Kölner Doms geht dieser Zweck dahin, dass die Programmierer des virtuellen Kölner Doms damit das Potential virtueller Welten veranschaulichen wollten, verbunden mit der Hoffnung, den Kölner Dom als Referenz-Objekt für zukünftige Aufträge nutzen zu können. Zwar ist auch solcherlei angewandte Kunst grundsätzlich urheberrechtsschutzfähig; jedoch genügt es für eine Schutzfähigkeit gerade nicht, dass lediglich die geringeren Anforderungen erfüllt werden, die im Falle der so genannten „kleinen Münze“ aufgestellt werden.<sup>6</sup> Vielmehr gehen die Anforderungen dahin, dass ein überdurchschnittliches Können jenseits des Handwerklichen und Alltäglichen in dem Werk zutage tritt. Eben dies war aber im Fall der Texturen des Kölner Doms nicht anzunehmen.

Von Interesse ist die Entscheidung des LG Köln vor allem auch deshalb, weil sich aus ihr grundsätzliche Erkenntnisse zur urheberrechtlichen Schutzfähigkeit virtueller Güter ableiten lassen. Allgemein lässt sich festhalten, dass virtuelle Bedarfsgegenstände wie Stühle, Lampen, Vasen oder Kleidungsstücke nur dann urheberrechtlichen Schutz beanspruchen können, wenn sie besonders individuell und künstlerisch gestaltet sind.<sup>7</sup> Gleiches muss auch für Avatare gelten; auch diese sind als Werke der angewandten Kunst einzuordnen, da sie in erster Linie einem Gebrauchszweck dienen, konkret der Navigation und Steuerung durch die virtuelle Welt. Avatare können daher allenfalls dann urheberrechtlichen Schutz beanspruchen, wenn sie im Einzelfall etwa durch eine besonders ausgefallene Kleidung oder spezifische Körpermerkmale sich künstlerisch „aus der Masse“ der Avatare herausheben.<sup>8</sup> Anders verhält es sich dagegen mit reinen Kunstwerken, die selbstverständlich auch in der virtuellen Welt geschaffen werden können – zu denken ist etwa an virtuelle Ausstellungsgegenstände in virtuellen Museen, an virtuelle Bilder an virtuellen Zimmerwänden etc. Soweit bei solchen virtuellen Werken die Kunst im Mittelpunkt steht, reicht es für eine urheberrechtliche Schutzfähigkeit aus, wenn die Anforderungen an die sog. kleine Münze erfüllt sind.

---

<sup>5</sup> Wandtke/Bullinger-Bullinger, § 2 UrhG Rn. 96 f.; BGH Urt. v. 22.06.1995 – I ZR 119/93 „Silberdistel“ (GRUR 1995, 581, 582).

<sup>6</sup> Die „kleine Münze“ des Urheberrechts betrifft einfache geistige Schöpfungen, die aber gerade noch den Urheberrechtsschutz genießen, da sich dieser nicht nur auf kulturell „hochwertige“ Werke beschränkt.

<sup>7</sup> BGH Urt. v. 22.6.1995 – I ZR 119/93 „Silberdistel“, GRUR 1995, 581 (582).

<sup>8</sup> Klickermann, Virtuelle Welten ohne Rechtsansprüche?, MMR 2007, S. 766 (768).

## C. Urheberrecht: der Schutz „realer“ Werke in virtuellen Welten

Die Frage der urheberrechtlichen Schutzfähigkeit stellt sich in virtuellen Welten nicht nur für virtuelle Werke, sondern auch oder sogar in erster Linie für Werke, die in der realen Welt geschaffen worden sind, dann aber auch in der virtuellen Welt genutzt werden. Als Beispiel dient im Folgenden der Betrieb einer virtuellen Diskothek in Second Life. Die Betreiber solcher virtuellen Diskotheken nutzen eine ganze Reihe von urheberrechtlich geschützten Werken, um ihre Diskotheken „auszustatten“. So werden nicht nur die Musikwerke, die dort abgespielt werden, sondern etwa auch Musikvideos oder Bildprojektionen von aktuell abgespielten Alben verwendet.

Nimmt man den Besuch einer realen Diskothek in der hiesigen Welt zum Ausgangspunkt, so ist ohne weiteres zu bejahen, dass das Abspielen von Liedern und Musikvideos oder das Anzeigen von Plattencovers von den Verwertungsrechten der §§ 15 ff. UrhG erfasst werden. Ebenso unproblematisch wäre dies auch in einer virtuellen Diskothek zu bejahen – jedenfalls dann, wenn der Betreiber der virtuellen Diskothek die Musikstücke, Videos oder Coverbilder auf die Server des Betreibers von Second Life, Linden Lab, hochgeladen hätte und auf diese Weise in seinen Diskothekenbetrieb integrieren würde, damit also eine Kopie dieser Werke erstellen und auf diese Weise in das Vervielfältigungsrecht nach § 16 UrhG eingreifen würde.

Allerdings findet im Beispiel der Second Life-Diskothek die Einbindung von Audiodateien, von Videos oder von Bildern gerade nicht in der Form statt, dass solcherlei Werke auf den Servern von Linden Lab gespeichert und damit im Sinne von § 16 UrhG vervielfältigt werden. Stattdessen werden diese Werke mittels einer so genannten „Media-Textur“ eingebunden: Die Diskothek in Second Life wird nicht so programmiert, dass der Betreiber selbst ein vollständiges Bild dieser Diskothek auf dem Server von Linden Lab bereithält, vielmehr sind Bestandteile der Diskothek wie Musikstücke oder Bilder lediglich in Form von URLs in der Diskothek hinterlegt; ein Musikstück oder ein Bild erscheinen also nicht deshalb vor den Augen eines Diskotheken-Besuchers, weil der Betreiber der Diskothek diese in seine Diskothek „hineinkopiert“ hat, sondern weil er seine Diskothek mit einem Musikstück, mit einem Bild etc. verlinkt hat, das irgendwo anders in der Onlinewelt zum Abruf bereitgehalten wird. Nicht durch Vervielfältigung, sondern durch Verlinkung erscheinen also Videos, Bilder, Audiodateien etc. in der virtuellen Diskothek von Second Life. Die Welt, wie sie sich dem Besucher in Second Life bei einem Diskothekenbe-

such präsentiert, setzt sich im Ergebnis erst auf dem Bildschirm bzw. Computer des jeweiligen Besuchers zusammen.

Aufgrund dieser technischen Gegebenheiten kommt man bei Konstellationen wie der eben dargestellten zu einer urheberrechtlichen Problematik, die unter den Stichworten „Inline-Link“, „Embedded Link“ oder „Framing“ schon seit längerem urheberrechtlich diskutiert wird.<sup>9</sup> Es geht um die grundsätzliche Frage, wie das Setzen von Links urheberrechtlich zu beurteilen ist. Zunächst einmal ist davon auszugehen, dass es sich bei dem Setzen von Links weder um eine Vervielfältigung i. S. d. § 16 UrhG noch um eine Verbreitung i. S. d. § 17 UrhG handelt.<sup>10</sup> Fraglich ist aber, ob es sich bei dem Setzen von Links um eine öffentliche Zugänglichmachung i. S. d. § 19a UrhG handelt. In seiner Entscheidung Paperboy<sup>11</sup> hat der Bundesgerichtshof entschieden, dass es sich bei dem Setzen eines so genannten Hyperlinks nicht um einen Eingriff in § 19a UrhG handelt. Gegen die Annahme eines solchen Eingriffs in § 19a UrhG spricht vor allem, dass nicht die Verlinkung, sondern das Einstellen des Werks selbst in das Internet als öffentliche Zugänglichmachung einzuordnen ist. Auch ist zu berücksichtigen, dass der Linkprovider im Endeffekt keinerlei Einfluss auf die Werkübermittlung hat, da das Werk jederzeit an seinem eigentlichen „Fundort“, auf den verlinkt wird, wieder aus dem Netz gelöscht werden kann.<sup>12</sup>

Gleichwohl hat sich aber auch mit der Paperboy-Entscheidung des BGH die Problematik des Verlinkens nicht endgültig erledigt, insbesondere deshalb, weil es nicht nur eine Form der Verlinkung gibt. Mag die Einordnung eines klassischen Hyperlinks als urheberrechtlich irrelevant auch überzeugen, so stellt sich insbesondere für das Linking in seiner Ausprägung als so genanntes Framing die Frage, ob hier nicht andere Erwägungen gelten müssen. Das Landgericht München I hat in seiner Entscheidung zum Framing vom 10. Januar 2007 festgestellt, dass im Fall des so genannten fremden Links mit Blick auf dessen Besonderheiten ein Eingriff in das Recht aus § 19a UrhG anzunehmen ist.<sup>13</sup> Öffentlich zu-

---

<sup>9</sup> Dazu: LG München I, Urteil vom 10.1.2007 – 21 O 20028/05, MMR 2007, 260 (mit Anmerkung Ott).

<sup>10</sup> Wandtke/Bullinger-Thum, § 87b UrhG Rn. 73.

<sup>11</sup> BGH, Urteil v. 17.7.2003 – I ZR 259/00 „Paperboy“, MMR 2003, 719; Buchner, Suchdienste im Internet – grenzenlose Freiheit oder urheberrechtliche Grenzen?, AfP 2003, S. 510; Nolte, Paperboy oder die Kunst den Informationsfluss zu regulieren, ZUM 2003, S. 540.

<sup>12</sup> Ott, Haftung für Embedded Videos von YouTube und anderen Videoplattformen im Internet, ZUM 2008, S. 556 (559).

<sup>13</sup> LG München I, Urteil v. 10.1.2007 – 21 O 20028/05, ZUM 2007, 224.

gänglich gemacht wird nach Überzeugung des Landgerichts ein Werk auch dann, wenn das Verlinken die Einbindung dieses Werks in das Erscheinungsbild einer anderen Seite bewirkt, auch wenn eine physikalische Kopie der entsprechenden Datei, in der das Werk verkörpert ist, auf demselben Server nicht abgelegt wird. Solcherlei „Einbindung in das Erscheinungsbild“ einer Website geschieht gerade im Falle des Framing, eine solche Art des Verlinkens ist aus Sicht des LG München urheberrechtlich relevant, anders als der vom BGH in seiner Entscheidung „Paperboy“ beurteilte Hyperlink.

Grundsätzlich ist daher, in Anlehnung an die Entscheidung des Landgerichts München, maßgeblich, ob sich der Ersteller eines Webauftritts fremde Inhalte in einer Weise zu eigen macht, dass für den gewöhnlichen Nutzer die Fremdheit der eingebundenen Inhalte nicht mehr in Erscheinung tritt. Dies gilt auch für die hier beispielhaft dargestellte Konstellation einer virtuellen Diskothek. Auch im Fall der virtuellen Diskothek, die sich dem Diskothekenbesucher als ein homogenes Ganzes präsentiert, handelt es sich um eine Konstellation des Framing bzw. des Embedded Linking und daher ist auch hier von einem Eingriff in das Recht auf öffentliche Zugänglichmachung i. S. d. § 19a UrhG auszugehen. Ebenso wird dies für alle anderen vergleichbar konstruierten virtuellen Orte gelten.<sup>14</sup>

## D. Persönlichkeitsrecht

Rechtliche Herausforderungen stellen sich nicht nur im Falle von Urheberrechtsverletzungen, sondern auch im Falle von Persönlichkeitsrechtsverletzungen in der virtuellen Welt. In manchen Konstellationen ist bereits fraglich, ob es sich der Sache nach um eine persönlichkeitsrechtliche oder eine urheberrechtliche Problematik handelt. Bedingt ist dies durch den besonderen Charakter der so genannten Avatare, die einerseits, wie oben schon angesprochen, bei entsprechender künstlerischer Ausgestaltung als urheberrechtlich schützenswerte Werke angesehen werden können, die andererseits aber auch eine persönlichkeitsrechtliche Dimension haben können, jedenfalls dann, wenn die hinter dem Avatar stehende natürliche Person ihre eigene Persönlichkeit in diesen Avatar hineinprojiziert.

Beispielhaft für diese und andere persönlichkeitsrechtliche Fragestellungen in virtuellen Welten soll im Folgenden der Fall Anshe Chung angesprochen werden. Bei Anshe Chung handelt es sich um einen Avatar,

---

<sup>14</sup> Bestätigt worden ist die Auffassung des LG München I u. a. durch LG Hamburg, Urteil vom 26.9.2008 – 308 O 248/07 „Google-Bildersuche“.

der in der Online-Welt zu einer gewissen Berühmtheit gelangt ist. Anshe Chung, ein Avatar in Gestalt einer jungen, attraktiven Asiatin, hat früher in Second Life virtuelle Escortdienste und Sexberatungen angeboten, inzwischen handelt sie in erster Linie mit Immobilien. Hinter dem Avatar Anshe Chung steht eine hessische Lehrerin chinesischer Herkunft mit Namen Ailin Gräf, die dank ihres Avatars mit den von ihr angebotenen Leistungen auch in der realen Welt reich geworden ist.<sup>15</sup> Rechtliches Interesse hat Anshe Chung aufgrund einer virtuellen Interview-Veranstaltung auf sich gezogen, die Mitte Dezember 2006 auf Einladung des US-Nachrichtendienstes C-Net in dessen virtuellem Auditorium erfolgte. Der Saal, in dem das Interview mit Anshe Chung stattfand, war auch von einigen Dutzend anderer Avatare besucht; das Interview fand als so genannter Chat statt. Kurz nach Beginn des Interviews schwebten von der rechten Seite eine endlose Reihe virtueller männlicher Geschlechtsteile auf Anshe Chung zu, durch diese hindurch und verschwanden wieder hinter der Bühne. Zusätzlich flogen durch die hinteren Scheiben des C-Net-Gebäudes Fotomontagen auf Anshe Chung zu, die in Anspielung auf deren Person eine junge Asiatin mit einem männlichen Phallus-Symbol zeigten.

Bekanntheit erlangte dieses Ereignis, weil die Person, die die virtuelle Attacke auf Anshe Chung programmiert hatte, im Anschluss daran einen entsprechenden Video-Mitschnitt dieses Ereignisses in die Plattform youtube.com einstellte und so einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machte.<sup>16</sup> Kurze Zeit später verschwand dieses Video zunächst einmal wieder – angeblich wegen der Geltendmachung eines Verstoßes gegen den amerikanischen Digital Millennium Copyright Act seitens des Ehemanns von Ailin Gräf. Später wurde die rechtliche Argumentation dann dahingehend korrigiert, dass es sich bei dem Vorfall nicht um ein Problem des Urheberrechts handele, sondern es um den Schutz der Persönlichkeit der hinter dem Avatar stehenden Person Ailin Gräf gehe. Damit sind auch schon die beiden zentralen juristischen Fragen angesprochen, die für diesen Fall zu klären sind. Kann ein Avatar urheberrechtlichen Schutz beanspruchen? Und / oder kommt im Falle eines Avatars auch ein Schutz des Persönlichkeitsrechts in Betracht?

Was die urheberrechtliche Frage angeht, so ist bereits oben festgehalten worden, dass es sich bei Avataren grundsätzlich um so genannte angewandte Kunst handelt und daher ein urheberrechtlicher Schutz allenfalls

<sup>15</sup> Second Life bietet den Nutzern die Möglichkeit, in der virtuellen Welt erworbene „Linden Dollar“ an der „LindeX exchange“ in reale US-Dollar zu tauschen.

<sup>16</sup> Video abrufbar unter <http://www.youtube.com/watch?v=RedLyae4b2s> (wegen eventuell unangemessener Inhalte ist ein Altersnachweis zum Betrachten des Videos erforderlich).

dann in Betracht kommt, wenn eine besondere Individualität und künstlerische Gestaltung dieses Avatars zu bejahen ist. Im Fall von Anshe Chung mag man darüber streiten, mehr spricht jedoch dafür, eine solche besondere künstlerische Gestaltung hier abzulehnen. Der Avatar Anshe Chung mag zwar gemeinhin als elegant und attraktiv eingeordnet werden. Dies allein dürfte jedoch nicht ausreichen, um eine besondere künstlerische Gestaltung annehmen zu können, vielmehr handelt es sich eben doch um ein klassisches Bild einer jungen, erfolgreichen und attraktiven Unternehmerin. Darüber hinaus könnte man im Fall Anshe Chung noch die Frage aufwerfen, ob eventuell der Charakter Anshe Chung eine urheberrechtliche Schutzfähigkeit beanspruchen kann.<sup>17</sup> Auch insoweit fehlt es jedoch an einer irgendwie gearteten Besonderheit. Anshe Chung mag eine beachtliche Berühmtheit erlangt haben, ein besonders gearteter Charakter, der urheberrechtlichen Schutz beanspruchen könnte, steht jedoch nicht dahinter.

Damit liegt der Schwerpunkt der rechtlichen Überlegungen darin, ob eventuell im Fall Anshe Chung ein Persönlichkeitsrechtsschutz in Betracht kommt. Ausgangspunkt der Literatur ist zunächst einmal, dass ein Persönlichkeitsschutz grundsätzlich nur für natürliche Personen in Betracht kommen kann, nicht aber für virtuelle Figuren.<sup>18</sup> Nach anderer Ansicht soll hingegen die „Beleidigungsfähigkeit“ eines Avatars zumindest dann angenommen werden können, wenn dieser Avatar bereits eine eigene Reputation aufgebaut hat.<sup>19</sup> Die Kenntnis der wahren Identität des hinter dem Avatar stehenden Beleidigten soll dann unerheblich sein. Gegen letztere Ansicht spricht jedoch in erster Linie, dass es auch dann an der Grundvoraussetzung „natürliche Person“ fehlt, wenn der virtuelle Avatar eine eigene Reputation aufgebaut hat.

Ein anderer und auch überzeugenderer Ansatzpunkt ist, für die Beleidigungsfähigkeit eines Avatars auf die hinter dem Avatar stehende Person abzustellen. In zweierlei Hinsicht kommt im Falle eines persönlichkeitsverletzenden Angriffs auf einen Avatar eine Persönlichkeitsrechtsverletzung der hinter diesem Avatar stehenden Person in Betracht: im Falle einer Verletzung der so genannten inneren Ehre und im Falle einer Verletzung der so genannten äußeren Ehre. Die „innere Ehre“ der hinter dem Avatar stehenden Person kann dann verletzt sein, wenn sich diese Person so sehr mit ihrem Avatar identifiziert hat, dass sie sich gleichsam unmit-

---

<sup>17</sup> Zur urheberrechtlichen Schutzfähigkeit von Charakteren siehe Klickermann, *Virtuelle Welten ohne Rechtsansprüche?*, MMR 2007, S. 766.

<sup>18</sup> Klickermann, *Virtuelle Welten ohne Rechtsansprüche?*, MMR 2007, S. 766 (768).

<sup>19</sup> Krasemann, *Onlinespielrecht – Spielwiese für Juristen*, MMR 2006, S. 351 (354).



telbar persönlich im Falle eines Angriffs auf ihren Avatar verletzt fühlt.<sup>20</sup> Zu beachten ist hierbei jedoch, dass nicht jeder noch so sensiblen Empfindsamkeit des Einzelnen Raum gewährt werden kann, vielmehr muss hier eine objektiv zu bestimmende Schwelle der Ehrverletzung überschritten worden sein.<sup>21</sup> Was die „äußere Ehre“ angeht, wird diese stets dann verletzt sein, wenn die hinter dem Avatar stehende Person für diejenigen, die von der Ehrverletzung erfahren, hinreichend identifizierbar ist. Im Falle Anshe Chung ist Letzteres unstreitig zu bejahen. Hier hat nicht nur der Avatar selbst, sondern auch die hinter dem Avatar stehende Ailin Gräf zumindest in den entsprechenden Online-Communities eine solche Berühmtheit erlangt, dass für einen hinreichend großen Adressatenkreis auch ersichtlich war, welche natürliche Person hinter Anshe Chung in besagter Interviewveranstaltung attackiert wurde.

Eine andere Frage ist, ob man im Falle der Annahme einer Tatbestandsmäßigkeit der Persönlichkeitsrechtsverletzung auch deren Rechtswidrigkeit bejahen möchte. Man mag im konkreten Fall gegen eine Rechtswidrigkeit anführen, dass auch solcherlei Attacken noch ein Ausdruck von Meinungs- und Kunstfreiheit sein können; man mag auch auf die Vorgeschichte des Avatars Anshe Chung verweisen oder die Attacke als einen Ausdruck des Protests gegen Sexismus und Kapitalismus auffassen, wie gelegentlich als Argumentation in der Berichterstattung zu diesem Fall zu lesen war. Demgegenüber ist jedoch zu berücksichtigen, dass es sich bei dem Angriff auf den Avatar Anshe Chung um eine mehr als obszöne und beleidigende Vorgehensweise handelte, der gesamte Vorgang präsentiert sich mehr als plumpe Beleidigung denn als feinsinnige Satire. Und schließlich wäre im Rahmen einer Güter- und Interessenabwägung in diesem Fall auch zu berücksichtigen, dass in der realen Welt bei einem entsprechenden Vorgehen von einem Hausfriedensbruch auszugehen gewesen wäre. Selbst wenn man daher in virtuellen Welten grundsätzlich großzügigere Maßstäbe beim Persönlichkeitsschutz anlegen wollte,<sup>22</sup> wäre zumindest in diesem konkreten Fall von einer Rechtswidrigkeit der Persönlichkeitsrechtsverletzung auszugehen.

---

<sup>20</sup> Zur inneren Ehre siehe Erman-Ehmann, BGB, Anh. zu § 12 Rn. 21.

<sup>21</sup> Erman-Ehmann, BGB, Anh. zu § 12 Rn. 21.

<sup>22</sup> Insbesondere in solchen virtuellen Welten, in denen Beleidigungen einen „integralen Bestandteil“ des Zusammenlebens darstellen wie etwa in der „World of Warcraft“, wo zwischen einigen Kulturen ein durchaus rauer Umgangston zu verzeichnen ist.

## E. Markenrecht

Abschließend soll in aller Kürze noch eine Fragestellung angesprochen werden, die sich in virtuellen Welten bei der Frage einer Markenrechtsverletzung aufzutut. Derzeit lassen sich in Second Life und Co. allerorten aus der realen Welt bekannte Marken finden, die in der virtuellen Welt ein virtuelles Doppelleben führen, ohne dass die Markenrechtsinhaber dem zugestimmt hätten. Noch mag es so sein, dass viele Großunternehmen eine Kopie ihrer Marken in der virtuellen Welt als willkommene Werbung empfinden; spätestens dann aber, wenn mit diesen virtuellen Markenprodukten auch virtuelles Geld verdient wird, wird der Markenrechtsschutz deutlich mehr Aufmerksamkeit erlangen. Dann wird sich aber auch die Frage stellen, wie etwa der virtuelle Nike-Sportschuh in einem virtuellen Sportgeschäft nach Markenrecht zu beurteilen ist.

Ausgangspunkt ist im deutschen Recht § 14 MarkenG, der dem Inhaber einer Marke ein ausschließliches Recht an dieser Marke zuspricht und dementsprechend einen Unterlassungs- und Schadensersatzanspruch gewährt. Die Frage ist aber, welche Alternative des § 14 Abs. 2 MarkenG im Falle einer virtuellen Markennutzung einschlägig sein soll.

§ 14 Abs. 2 Nr. 1 MarkenG untersagt es Dritten, ohne Zustimmung des Markeninhabers im geschäftlichen Verkehr „ein mit der Marke identisches Zeichen für Waren oder Dienstleistungen zu benutzen, die mit denjenigen identisch sind, für die es Schutz genießt“. Im Beispiel des virtuellen Nike-Turnschuhs ist solch ein identisches Zeichen ohne weiteres zu bejahen; fraglich ist jedoch, ob auch die Ware, für die die Marke benutzt wird, mit derjenigen identisch ist, für die sie Schutz genießt. Man mag zunächst einwenden, dass dies offensichtlich nicht der Fall ist, da sich ein realer und ein virtueller Sportschuh dem Grunde nach unterscheiden. Andererseits spiegelt der virtuelle Schuh in der virtuellen Welt eben das wider, was der reale Schuh in der realen Welt darstellt.

Jedenfalls wird man Nr. 1 eher annehmen können als Nr. 2 des § 14 Abs. 2 MarkenG, wo von einer Ähnlichkeit der erfassten Waren die Rede ist; denn entweder man geht von einer identischen Ware aus oder davon, dass virtuelle Güter und reale Güter überhaupt nichts miteinander zu tun haben.

Im Fall einer bekannten Marke wie Nike kann man sich letztlich damit behelfen, dass man auf Ziffer 3 des § 14 Abs. 2 MarkenG Rückgriff nimmt, der unproblematisch einschlägig ist. Zumindest aber im Falle von nicht bekannten Marken wird man in Zukunft nicht umhinkommen, Stellung dazu zu beziehen, ob man einen Markenschutz gemäß § 14 Abs. 2 Nr. 1 MarkenG gewähren möchte.

## F. Fazit

Ein kurzer Streifzug durch die virtuelle Welt am Beispiel Second Life hat gezeigt, dass für den Bereich der Persönlichkeits- und Immaterialgüterrechte noch viele Fragen zu klären sind. Die dargestellten Beispiele zeigen, dass die besonderen Herausforderungen für das Recht der virtuellen Welten darin zu sehen sind, dass virtuelle Welten zwar die Realität nachbilden, gleichwohl aber die Rechtsanwendung sich nicht so ohne weiteres aus der hiesigen realen auf die virtuelle Welt übertragen lässt. Was hier als realer Lebenssachverhalt kaum rechtliche Fragen aufwirft, kann als virtueller Sachverhalt gänzlich neue Probleme und Fragestellungen aufwerfen. Andererseits ist das Recht aber flexibel genug, auch auf neuartige Fragen und Herausforderungen reagieren zu können; die wenigen hier angeführten Beispiele haben gezeigt, dass das „alte“ Recht, wie es für die reale Welt geschrieben worden ist, auch für Streitigkeiten in der virtuellen Welt die passenden Antworten bereithält – mögen diese auch nicht immer leicht zu finden sein.

## Literatur

- Buchner, Benedikt*: Suchdienste im Internet – grenzenlose Freiheit oder urheberrechtliche Grenzen?, AfP 2003, S. 510-514.
- Erman, Walter/Westermann, Harm Peter*: BGB, 12. Aufl., Köln 2008.
- Hoeren, Thomas/Sieber, Ullrich*: Handbuch Multimedia-Recht, 21. Ergänzungslieferung, München 2009.
- Klickermann, Paul*: Virtuelle Welten ohne Rechtsansprüche?, MMR 2007, S. 766-769.
- Krasemann, Henry*: Onlinespielrecht – Spielwiese für Juristen, MMR 2006, S. 351-357.
- Nolte, Georg*: Paperboy oder die Kunst den Informationsfluss zu regulieren, ZUM 2003, S. 540-549.
- Ott, Stephan*: Framing als Urheberrechtsverletzung, MMR 2007, S. 263-264.
- Ott, Stephan*: Haftung für Embedded Videos von YouTube und anderen Videoplattformen im Internet, ZUM 2008, S. 556-564.
- Pszczolla, Jan-Peter*: Anm. zu LG Köln, Urteil vom 21.4.2008 – 28 O 124/08, Entstehung urheberrechtlich geschützter Werke in Second Life, MMR 2008, S. 558-560.
- Wandtke, Artur-Axel/Bullinger, Winfried*: Praxiskommentar zum Urheberrecht, 3. Aufl., München 2009.