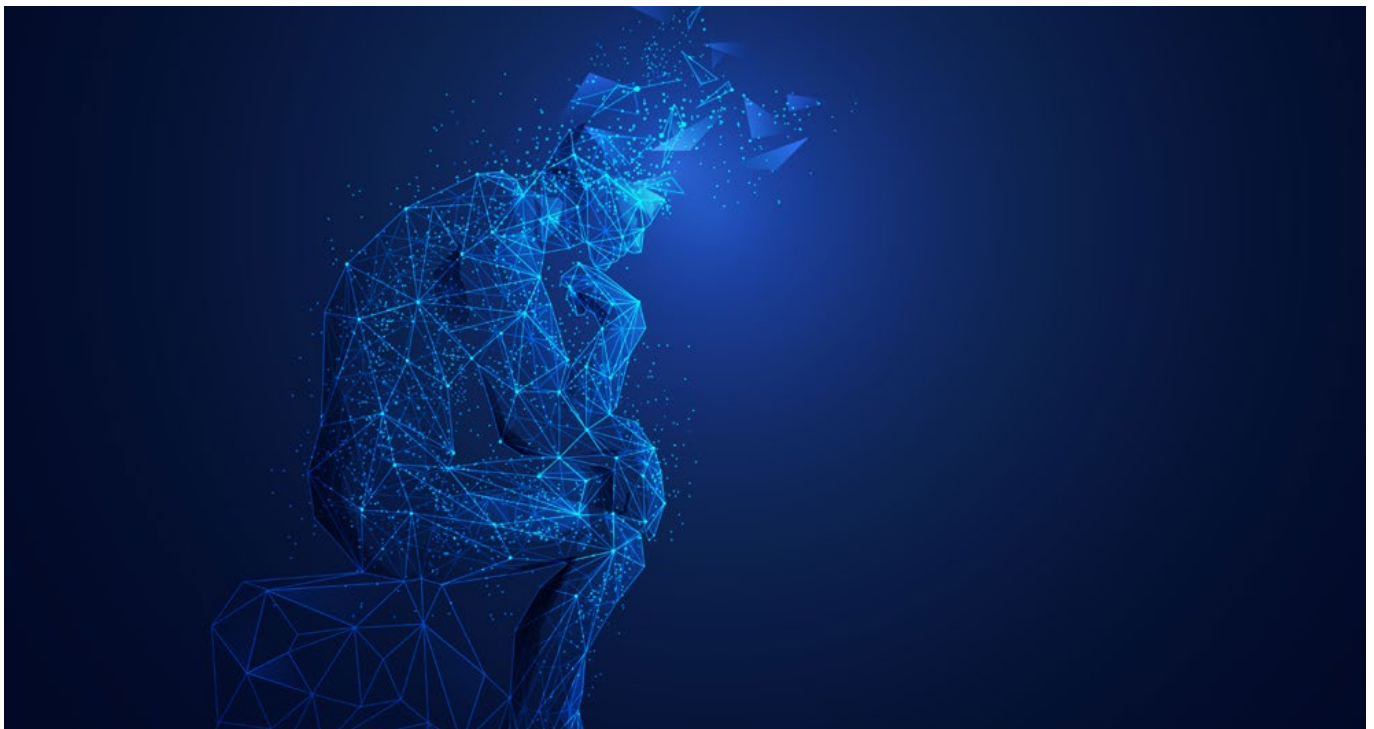


Luther.

Whitepaper | 02.2023

Metaverse



Was ist das Metaverse?

Der Begriff des Metaverse wurde erstmalig 1992 in dem dystopischen Science-Fiction Roman „Snow Crash“ zur Beschreibung einer virtuellen Parallelwelt verwendet. Da sich das Metaverse noch in der Entwicklung befindet, ist eine abschließende Definition unrealistisch. Der heutigen Idealvorstellung vom Metaverse werden jedoch bestimmte Charakteristika zugesprochen. So handelt es sich primär um einen virtuellen Raum, der vorzugsweise, aber nicht ausschließlich, durch XR-Devices, wie VR- und AR-Brillen, betreten wird, um möglichst immersive Erlebnisse zu erreichen. Außerdem ist das Metaverse idealerweise weltweit zugänglich, persistent, zeichnet sich durch eine hohe Interkompatibilität aus und befindet sich in Synchronität mit der realen Welt. Darüber hinaus hoffen einige, dass sich ein Metaverse basierend auf einer dezentralen autonomen Organisation (kurz „DAO“) entwickeln und es dadurch, im Kontrast zur heutigen Social-Media Landschaft, keine abgeschlossenen Plattformen mit entsprechend dominanten Plattformbetreibern geben wird. Auch wenn noch nicht absehbar ist, wie sich das Metaverse im Endeffekt entwickeln wird, sollte deutlich gemacht werden, dass das Meta-

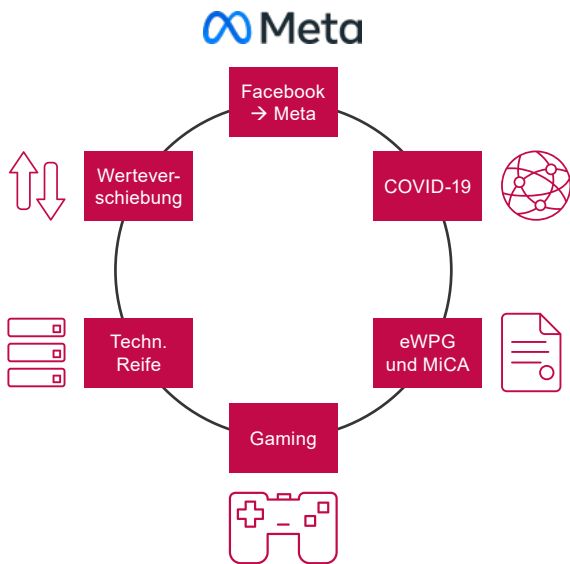
verse nicht dazu gedacht ist, die reale Welt abzulösen und zu ersetzen. Es soll das reale Leben lediglich um virtuelle Inhalte erweitern.

Der Begriff Web3 wird nicht selten mit dem Metaverse in einem Atemzug genannt, hierbei handelt es sich jedoch nicht um ein Synonym für das Metaverse, sondern um ein Internet-Rahmenwerk, das die nächste Entwicklungsstufe des Internets darstellt, auf dem das Metaverse in Zukunft aufbauen könnte.

Wieso jetzt?

Die Idee vom Metaverse ist grundsätzlich nicht neu. Die Gründe für die große Beachtung sind vielseitig. Sie reichen von der Umfirmierung von Facebook in Meta und der prominenten Ankündigung DAS Metaverse entwickeln zu wollen, über einen allgemeinen Digitalisierungsimpuls durch beschränkte Arbeits- und Interaktionsmöglichkeiten im Rahmen der Covid-19 Pandemie, bestimmte nationale und internationale Vorhaben

zu regulatorischen Rahmenbedingungen, Einflüsse aus dem Gaming Bereich, ausreichende technische Reife, bis hin zu allgemeinen Werteverstärkungen in der Gesellschaft hinsichtlich digitalen Assets.



Metaverse Einsatzbereiche und Geschäftsmodelle

Die potentiellen Metaverse Einsatzbereiche und Geschäftsmodelle sind vielfältig, egal ob im Bereich B2B, B2C oder im öffentliche Sektor. Die Weiterentwicklung von Geschäftsmodellen aus der Plattformökonomie liegt Nahe. Für viele Metaversestrategien wird das Dematerialisierungspotential bisher analoger Produkte ein wichtiger Faktor sein.



Rechtliche Problemstellungen

Wie die meisten technischen Neuerungen und revolutionären Geschäftsmodelle, bringt auch das Metaverse rechtliche Probleme bzw. Fragestellungen mit sich, ganz abgesehen von der Frage, welches Recht im Metaverse anzuwenden ist.

Arbeitsrecht

Ist eine Verlagerung des Arbeitsplatzes in das Metaverse angedacht, müssen Arbeitgeber einige rechtliche Aspekte beachten. Es stellt sich bereits die Frage, wie eine Umstellung auf die Tätigkeit im Metaverse rechtlich vollzogen werden kann. Während zeitlich begrenzte und anlassbezogene Weisungen im Metaverse tätig zu werden grundsätzlich vom Weisungsrecht des Arbeitgebers erfasst sind, kann eine dauerhafte Tätigkeit nicht einseitig angeordnet werden. Ferner kann auch die Tatsache, dass im Metaverse Avatare zum Einsatz kommen, deren Aussehen nicht zwangsläufig mit dem Aussehen der dahinterstehenden realen Personen übereinstimmen, mit dem Weisungsrecht des Arbeitgebers kollidieren. Es bedarf einer Abwägung zwischen dem Interesse des Arbeitnehmers seiner Persönlichkeit Ausdruck zu verleihen und dem Interesse des Arbeitgebers an einer bestimmten optischen Repräsentation des Unternehmens nach außen. Um ihren Fürsorgepflichten nachzukommen, sollten Arbeitgeber Verhaltensgrundsätze für das Metaverse aufstellen, um Missbrauch, Konflikten und Regelüberschreitungen vorzubeugen. Ferner gilt für Arbeitnehmer im Metaverse der Arbeits- und Gesundheitsschutz der realen Welt, welchem Arbeitgeber im Rahmen ihrer Fürsorgepflichten Rechnung tragen müssen. Insbesondere die Interaktionen zwischen den Avataren von Mitarbeitern können Maßnahmen des Arbeitgebers notwendig machen. Wie auch im realen Leben können im Metaverse Mobbing, Beleidigungen oder sexuelle Belästigungen auftreten. Das längere Tragen von VR Brillen kann körperliche und psychische Auswirkungen haben, die zu berücksichtigen sein werden. Letztlich sollte auch die Gefahr der Entgrenzung der Arbeit nicht aus dem Blick verloren werden.

Eine Tatsache, die sich Arbeitgeber ebenfalls zum Vorteil machen können, ist, dass bei der Nutzung des Metaverse große Mengen von Daten in Echtzeit (Big Data) gesammelt werden. Diese könnten zunächst zum Arbeits- und Gesundheitsschutz, insbesondere zur Steuerung und Verminderung von Risiken und Bedrohungen, sowie zur Beobachtung des Wohlbefindens der Arbeitnehmer genutzt werden. Es wird auch in den Verantwortungsbereich des Arbeitgebers fallen, die

Daten seiner Mitarbeiter vor Diebstahl und Missbrauch zu schützen und ein geeignetes Sicherheitssystem für die anfallenden personenbezogenen Daten zu etablieren. Unternehmen mit einem Betriebsrat sollten berücksichtigen, dass diesem ein Mitbestimmungsrecht bei der Metaverseeinführung zusteht.

Datenschutz

Das Metaverse bietet nicht nur neuen Spielraum für Kreativität und Geschäftsmodelle, sondern auch für Datenschutzprobleme. Aus datenschutzrechtlicher Sicht ist das von einigen als Rückerlangung von Selbstbestimmung proklamierte Metaversemodell, das auf einer dezentral und autonom organisierten, öffentlichen Blockchain basiert, nicht unbedingt wünschenswert. Denn durch die Öffentlichkeit der Blockchain lassen sich faktisch keine internationalen Datenabflüsse vermeiden und je nach Integrationsumfang des Metaverse im Leben des Nutzers liegt es nahe, dass sogar besondere Kategorien personenbezogener Daten (Art. 9 DSGVO) betroffen sein werden. Darüber hinaus ist bei diesem Metaversemodell fraglich, wer bei einer dezentralen Blockchain Datenverantwortlicher ist. Es lässt dafür argumentieren, dass wohl alle, die eine Kopie der Blockchain vorhalten und am konsensuellen Fortschreiben beteiligt sind, als gemeinsame Verantwortliche (Art. 26 DSGVO) einzuordnen sind. Da Einträge in einer Blockchain technisch bedingt nicht verändert oder gelöscht werden können, steht die Blockchain Technologie in Kontrast zum Recht auf Vergessenwerden des Art. 17 DSGVO und kann wohl als allgemein inkompatibel mit geltendem Datenschutzrecht erachtet werden. Auch Endgeräte wie VR- und AR-Brillen können datenschutzrechtliche Probleme mit sich bringen, denn sie sind immer häufiger mit Kameras und Sensoren ausgestattet, die die Umgebung des Trägers aufnehmen und analysieren und damit in datenschutzrechtlich geschützte Güter Dritter eingreifen können.

IP – Urheber und Markenrecht

Im Metaverse entstandene Kreationen sind, soweit sie von einem Menschen geschaffen wurden und einen gewissen Grad an Eigentümlichkeit besitzen, in Deutschland durch das Urheberrecht geschützt. Doch ist es nicht unüblich, dass in der echten Welt entstandene Werke, in das Metaverse übertragen werden. Hierbei ist zu beachten, dass geschützte Werke durch die Übertragung in das Metaverse nicht ihren Schutz verlieren und analog zum Web 2.0 die Nutzung der Erlaubnis des jeweiligen Rechteinhabers bedarf. Die großen Plattformbetreiber sind verpflichtet Rechteinhaber zu schützen, indem sie die rechtswidrige Nutzung geschützter Inhalte bspw. durch Uploadfilter und nachträgliche Sperrungen unterbinden. Wenn ein Metaverse jedoch dezentral organisiert ist, mangelt es womöglich an einem Verantwortlichen der für die Durchsetzung von Urheberrechten in Anspruch genommen werden kann. In diesem Fall müssen anderweitige Mechanismen und Instanzen geschaffen werden, um einen ausreichenden Schutz auch dort sicherzustellen.

Für Markeninhaber bietet es sich an ihren Markenschutz auszuweiten, um auch für das Anbieten von Waren und Dienstleistungen in virtuellen Welten ausgestattet zu sein und andere von der Verwendung der Marken abzuhalten. Dabei stellt sich die Frage, inwieweit Marken im virtuellen Raum verwendet werden können. Es gelten hierbei die gleichen gesetzlichen Regelungen wie offline, sodass die Frage wesentlich von der markenmäßigen Benutzung eines Zeichens abhängt.

Ihre Ansprechpartner



Dr. Michael Rath

Rechtsanwalt, Fachanwalt für IT-Recht, Certified ISO/IEC 27001 Lead Auditor, Partner
T +49 221 9937 25795
michael.rath@luther-lawfirm.com



Kathy Just

Rechtsanwältin, Associate
T +49 69 27229 24860
kathy.just@luther-lawfirm.com

