

Matthias Nänni

Der Vertrag über die Nutzung virtueller Welten

Second Life, World of Warcraft, Facebook – immersive 3D Umgebungen der Unterhaltungsindustrie und mächtige Social Networking Plattformen ziehen Millionen von Nutzern in ihren Bann. In diese sind sie emotional und finanziell vielfach stark involviert, gleichzeitig aber fest in der Hand der Betreiber, welche ihrerseits Wege suchen, die Verwertung ihrer Umgebungen zu sichern. Die Rechtslage ist unklar. Der Verfasser legt dar, weshalb eine privatrechtsdogmatische Untersuchung virtueller Welten von einer vertragsrechtlichen Analyse ausgehen muss. Er beschreibt den Vertrag über die Nutzung virtueller Welten anhand der Vertragswerke von 24 virtuellen Umgebungen.

Rechtsgebiet(e): Obligationenrecht; Innominatkontrakte; Informatikrecht

Zitiervorschlag: Matthias Nänni, Der Vertrag über die Nutzung virtueller Welten, in: Jusletter 25. Februar 2008

Inhaltsübersicht

- I. Einleitung
- II. Virtuelle Welten – reale Interessen
 - A. Virtuelle Welten...
 - B. ... und ihre Bewohner
 - C. Wirtschaftliche Ebene
 - D. Technische Ebene
 - E. Juristische Ebene
- III. Mögliche Grundlagen des Rechtsschutzes
 - A. Schutzrechte
 - 1. Eigentum
 - 2. Immaterialgüterrecht
 - a) Schutzvoraussetzungen
 - b) Schutzschränken
 - c) Fazit
 - 3. Andere Schutzrechte
 - 4. Virtuelles Eigentum und Interration-Act?
 - B. Vertragsrecht
 - C. Fazit
- IV. Vertrag über die Nutzung virtueller Welten
 - A. Überblick
 - 1. Teilnahme an einer virtuellen Welt
 - 2. Abreden
 - 3. Parteien
 - 4. Untersuchung
 - a) Gegenstand
 - b) Dokumente
 - c) Darstellung nach schweizerischem Recht
 - B. Gegenstand
 - 1. Nutzung des Online-Service
 - 2. Erwerb von virtuellen Gütern
 - 3. Inhalte virtueller Welten
 - C. Rechtsnatur
 - D. Pflichten des Betreibers
 - 1. Genussverschaffung
 - a) Zulassen der Benutzung von Software und Inhalten
 - b) Bereitstellen des Systems
 - c) Ermöglichen des Zugangs
 - 2. Genusserhaltung
 - a) Grundsatz
 - b) Verfügbarkeit des Systems
 - (1) Angekündigte Unterbrüche
 - (2) Nicht angekündigte Unterbrüche
 - c) Änderung des Systems
 - d) Rechtsverfolgungspflicht und Durchsetzung der Spielregeln?
 - 3. Benutzerkontoverwaltung
 - a) Speicherung der Spieldaten
 - b) Identifizierung des Nutzers
 - 4. Weitere Pflichten
 - a) Bereitstellen neuer Inhalte?
 - b) Kontrolle von Inhalten Dritter?
 - E. Pflichten des Nutzers
 - 1. Gebühren
 - 2. Verhaltenspflichten
 - a) Verbot der Mehrfachnutzung
 - b) Verbot der gewerblichen Nutzung und RMT-Verbot
 - (1) Computerspielwelten
 - (2) Andere virtuelle Umgebungen
 - c) Dekompilierungsverbot
 - d) Offizieller Service
 - e) Beachtung der Spiel- und Benimmregeln
 - f) Geheimhaltung der Zugangsdaten

- 3. Übertragung oder Lizenzierung von Urheberrechten
 - F. Haftung
 - G. Parteiwechsel
 - H. Beendigung
 - 1. Durch den Betreiber
 - a) Ordentliche Kündigung
 - b) Ausserordentliche Kündigung
 - c) Form
 - 2. Durch den Nutzer
 - a) Ordentliche Kündigung
 - b) Ausserordentliche Kündigung
 - 3. Exkurs: «Beendigung» bei Inaktivität
 - V. Fazit
- Literaturverzeichnis

I. Einleitung

[Rz 1] «Spiel» sei dem Juristen, dem feierlich-ernsten, verdächtig, schrieb Max Kummer einst.¹ Er erklärte sich so, weshalb der Jurist der Spielregel bisher aus dem Weg gegangen sei. Kummer hat mit seiner grundlegenden Abhandlung «Spielregel und Rechtsregel» eine packende Diskussion eröffnet, deren Zwischenstand man heute vielleicht am besten mit der folgenden Feststellung zusammenfassen kann: Eine klare Grenze lässt sich zwischen der Spielregel und der (über das Spiel hinausgreifenden) Rechtsregel nicht ziehen.²

[Rz 2] Ähnlich wie die Spielregel könnten auch virtuelle Welten auf eine gewisse Zurückhaltung stossen.³ Als Computerspiele gelten sie im besseren Fall als nutzlos, im schlechteren als anrühlich.⁴ Aber auch in virtuellen Welten lässt sich die Grenze zwischen Spiel und Wirtschaftsleben weder einfach noch eindeutig ziehen. Es wäre daher voreilig, sich des ersten Eindruckes wegen von einer viel versprechenden und vielleicht notwendigen Auseinandersetzung abhalten zu lassen.

¹ KUMMER, 10.

² So schon das BGE in den Entscheiden vom 26. Oktober 1977 (BGE 103 Ia 410, Erw. 3b), vom 25. März 1992 (BGE 118 II 12, Erw. 2a) und das Kantonsgericht St. Gallen in einem Entscheid vom 21. Dezember 1990 (SGG-VP 1990 N. 33, Erw. 3). Vgl. zum aktuellen Stand ferner PORTMANN, N 292, insb. Fn. 651; THALER, 51. Die Abgrenzung Kummers wird in der Lehre zwar kritisiert (PORTMANN, N 294 ff.; THALER, 51), wurde von der Rechtsprechung trotz zahlreicher Ausnahmen (vgl. etwa BGE 120 II 369, Erw. 2) aber nicht grundsätzlich aufgegeben.

³ Ein Haftrichter kann sich leicht auf den Arm genommen fühlen, wenn er wegen «Diebstahl» von gepixelten Spielmöbelchen Untersuchungshaft anordnen soll, vgl. aber «Virtual theft» leads to arrest, BBC-Meldung von 14. November 2007, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7094764.stm>.

⁴ In den Tagesmedien dominieren Berichte über Glückspiel, Schneeballsysteme, Geldwäscherei, Pornographie und Gewalt. Vgl. FBI checks gambling in Second Life virtual world, Reuters vom 4. April 2007, www.reuters.com/article/technologyNews/idUSHUN43981820070405; Finanzkrise trifft Second Life, Sueddeutsche.de vom 25. Januar 2008, www.sueddeutsche.de/finanzen/artikel/905/154506; Staatsanwalt ermittelt wegen Sex mit virtuellen Kindern, Spiegel online vom 7. Mai 2007, www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,481467,00.html.

[Rz 3] Dieser Gefahr begegnet der vorliegende Aufsatz. Er beginnt mit einer kurzen Einführung [II], die den Untersuchungsgegenstand virtuelle Welten erklärt und definiert, grob die Interessenlage unter den Beteiligten darstellt und schliesslich die sich stellenden juristischen Fragen erläutert. Im Mittelteil [III] wird untersucht, auf welchen Pfaden eine juristische Annäherung zweckmässig ist. Der Hauptteil [IV] widmet sich der vertragsrechtlichen Darstellung virtueller Welten. Dazu werden die Ergebnisse einer Untersuchung von aktuell eingesetzten Vertragswerken zusammengefasst und rechtlich gewürdigt.⁵

II. Virtuelle Welten – reale Interessen

A. Virtuelle Welten...

[Rz 4] Eine virtuelle Welt kann aussehen wie ein Computerspiel: Der Nutzer steuert seinen Avatar (Spielfigur) durch eine künstlich erzeugte Umgebung. Kommerzielle Computerspielwelten sind in einer fiktiven Geschichte und in einer entsprechenden Umwelt angesiedelt, zum Beispiel in der tolkienesken Welt Azeroth (World of Warcraft) oder auf dem Science-Fiction Planeten Calypso (Entropia Universe). Andere virtuelle Umgebungen orientieren sich an der realen Welt (Second Life, There).⁶ Virtuelle Welten für Kinder sind vielfach im Stil von Zeichentrickfilmen oder einfachen Computerspielen dargestellt und spielen in einer ozeanischen Inselwelt (Puzzle Pirates), in der «Ahornwelt» (Maple Story) oder in einem Hotel (Habbo Hotel). Die Umgebungen können in 3D oder 2D, aber auch auf Textbasis dargestellt sein (Hattrick, Facebook).

[Rz 5] Der entscheidende Unterschied zum herkömmlichen Computerspiel liegt in der sog. Persistenz der virtuellen Umgebung. In eine virtuelle Welt kann im Gegensatz zu einem herkömmlichen Computerspiel eine Vielzahl anderer Nutzer gleichzeitig eingeloggt sein. Während der Spieler ein Computerspiel nach Belieben abschalten oder neu starten kann, hat er über den Fortgang der virtuellen Welt keine Kontrolle. Er kann sich zwar jederzeit ausloggen und später wieder einloggen. In der Zwischenzeit bleibt die virtuelle Welt für andere Nutzer aber erhalten und kann sich – nach den in der Software festgelegten Regeln – auch verändern. Diese Eigenschaft heisst Persistenz.

[Rz 6] Zusammengefasst lässt sich folgende Definition festhalten: Eine virtuelle Welt ist eine persistente, computergenerierte und zentral organisierte Umgebung, die Interaktion zwischen einer Vielzahl von Nutzern zulässt.

B. ... und ihre Bewohner

[Rz 7] Virtuelle Welten haben Millionen von Nutzern,⁷ die sie mit ihren Alter Egos bevölkern: als Krieger (World of Warcraft), Superheld (City of Heroes), Pirat (Puzzle Pirates), Schönheit (Second Life) oder Junge von nebenan (There). Sie geben persönliche Daten und private Informationen preis, sind häufig in Gruppen und durch Freundeslisten vernetzt und zum Teil stark in die Nutzergemeinde eingebunden. Zu dieser persönlichen Einbindung kommt je nach Gamedesign noch hinzu, dass eine Spielergemeinschaft für eine einzelne Aufgabe mehrere Stunden benötigt und dass gewisse Spielabläufe Suchtpotential bergen. Die Hälfte der Nutzer ist wöchentlich über 20 Stunden eingeloggt.⁸ Hinzu kommt vielfach ein erheblicher finanzieller Aufwand, wie der sogleich folgende Abschnitt zeigt.

C. Wirtschaftliche Ebene

[Rz 8] Nur wenige virtuelle Welten sind ausschliesslich über Werbung finanziert, sondern über Gebühren in der einen oder anderen Form. Weit verbreitet sind monatliche Gebühren, vorher können schon einmalige Anschaffungskosten für die Clientsoftware anfallen. In jüngster Zeit setzen viele Betreiber auf das sog. Virtual Asset Sale-Modell (VAS). Dabei ist die Nutzung der virtuellen Welt im Grunde kostenfrei, gewisse virtuelle Gegenstände beziehungsweise die virtuelle Währung zum Erwerb solcher Gegenstände muss man aber vom Betreiber kaufen. Denkbar sind auch hybride Gebührenmodelle mit VAS und monatlichen Gebühren. Einige virtuelle Umgebungen generieren zusätzliche Einkünfte über Merchandising-Produkte oder SMS-Services.

[Rz 9] Virtuelle Güter werden aber nicht nur im Rahmen des VAS vom Betreiber verkauft, sondern auch unter den Nutzern für echtes Geld gehandelt (sog. Real Money Trade, RMT). Es gibt also gewissermassen einen Primärmarkt (Verkauf durch den Betreiber) und einen Sekundärmarkt (Verkauf durch Nutzer). Obwohl dieser Handel unter den Nutzern sehr umstritten ist und obwohl die meisten Betreiber den Kauf und Verkauf von Spielinhalten vertraglich verbieten, hat er das Ausmass eines eigenen Wirtschaftszweiges angenommen. Anfänglich wurde auf Ebay gehandelt,⁹ mittlerweile kann man sich bei

⁵ Der Aufsatz basiert auf den Untersuchungen, die der Verfasser für seine Promotionsarbeit angestellt hat.

⁶ Der bekannte Gamedesigner Ralph Koster nennt derartige Welten «geospatial».

⁷ World of Warcraft hat gemäss Angabe des Betreibers Blizzard 10 Mio. Nutzer, vgl. www.blizzard.de/press/080122.shtml. Eine Übersicht bietet <http://mmogdata.voig.com>, beide zuletzt besucht am 28.01.08.

⁸ Vgl. NICK YEE, The Daedalus Project, www.nickyee.com/daedalus/archives/000758.php, zuletzt besucht am 28.01.08.

⁹ Seit Januar 2007 schliesst Ebay virtuelle Güter vom Auktionsdienst aus, ausgenommen Inhalte von Second Life. Vgl. eBay bans auctions of virtual goods, CNET vom 29. Januar 2007, www.news.com/2100-1043_3-6154372.html.

diversen spezialisierten Handelsplattformen¹⁰ und Händlern¹¹ mit Spielgeld oder ganzen Benutzerkonten eindecken. Über diese Plattformen findet nur das Verpflichtungsgeschäft statt, bezahlt wird mittels Kreditkarte oder Paypal direkt an den Verkäufer, und nur die Übergabe der virtuellen Güter findet innerhalb der virtuellen Umgebung statt.¹² Einige Betreiber sind dazu übergegangen, RMT auf einer eigenen Plattform zuzulassen.¹³

[Rz 10] Der Sekundärmarkt verdient besondere Aufmerksamkeit, weil eine Bewertung virtueller Güter zu Marktpreisen stattfindet: 100 Goldmünzen für World of Warcraft zum Beispiel werden zurzeit ungefähr¹⁴ zum Kurs von 2.5 Euro gehandelt. Der Kurs bildet den Marktpreis ab und dieser drückt nach der Theorie des Marktgleichgewichts den Wert in Geld aus. 100 Goldmünzen für World of Warcraft haben also einen Wert von ungefähr¹⁵ 2.5 Euro. Der Ökonom Edward Castronova hat den Markt für «Platinum» (Währung in Everquest II) nach diesem Prinzip untersucht. Er kommt unter anderem zum Schluss, dass die Bewohner von Norrath (Welt von Everquest II) auf einen Stundenlohn von gut 3 Dollar kämen.¹⁶ An seinen Resultaten wird exemplarisch ersichtlich, wie der Handel mit virtuellen Gütern die Grenze zwischen Spiel und Wirtschaftsleben verwischt. Nutzer suchen nicht nur Unterhaltung, sondern verfolgen konkrete wirtschaftliche Interessen.¹⁷

D. Technische Ebene

[Rz 11] Spätestens an diesem Punkt sollte man sich fragen, wofür hier genau Geld bezahlt wird? Virtuelle Güter kann der Nutzer nur als Pixel auf seinem Bildschirm wahrnehmen. Dahinter verbergen sich Daten. Ein virtuelles Schwert zum

Beispiel ist ein Eintrag in einer Datenbank (der sog. Item-Datenbank), der Aussehen und Eigenschaften definiert. Ein virtuelles Schwert zu besitzen bedeutet, dass in einer anderen Datenbank (der sog. Charakter-Datenbank) ein Verweis auf den Eintrag «Schwert» in der Item-Datenbank vorhanden ist.¹⁸ In diesem Fall kann sich der Nutzer das Schwert auf dem Bildschirm anzeigen lassen und es bestimmungsgemäss verwenden. Objekt des Handels sind also eigentlich Datenbankeinträge. Trotzdem werden Hunderte bis Tausende von Franken bezahlt für ein virtuelles Grundstück in Second Life oder einen mächtigen Magier in World of Warcraft.¹⁹ Viele Transaktionen betreffen jedoch kleine Beträge: Ein paar Rappen für «furni» in Habbo Hotel oder Maple Coins in Maple Story auszugeben, werden nur die wenigsten als Wagnis empfinden.

[Rz 12] Für eine realistische Einschätzung hilft es, auch den Aufbau einer virtuellen Welt zu kennen. Es handelt sich um Client-Server-Architekturen.²⁰ Die Programme und Datenbanken, die den Status der virtuellen Welt laufend berechnen und speichern, laufen auf den Servern des Betreibers. Der Datenaustausch mit dem Computer des Nutzers erfolgt über einen separaten Softwareclient (der wie erwähnt manchmal im Fachgeschäft erworben werden muss, in vielen Fällen aber kostenlos zum Herunterladen bereit steht) oder über einen Browser mit einem entsprechenden Plug-in²¹. Einträge in den Datenbanken kann der Nutzer nicht selbständig, sondern nur über die Clientsoftware verändern. Auf der anderen Seite stehen die Betreiber, die einem Weltenherrscher ähnlich, frei schalten und walten können.

E. Juristische Ebene

[Rz 13] Wo Zuständigkeit und Interesse an einem Gut nicht

¹⁰ Zum Beispiel SL Exchange (www.slexchange.com), LindeX (Linden Lab, <http://secondlife.com>), Station Exchange (Sony, <http://stationexchange.station.sony.com>), Player Auctions (www.playerauctions.com).

¹¹ Zum Beispiel Gameeconomy (www.gameeconomy.de), Internet Gaming Entertainment (IGE, www.ige.com).

¹² Virtuelle Gegenstände kann man in der Regel nur von Spielfigur zu Spielfigur übergeben; dazu müssen sich Verkäufer und Käufer einloggen und mit ihren Avataren zu einer bestimmten Zeit an einer vereinbarten Stelle treffen. Virtuelle Währungen lassen sich häufig mittels in die Umgebung integrierter Handelssysteme oder Nachrichtensysteme übertragen.

¹³ Sony Online Entertainment mit Station Exchange für gewisse Server von Everquest II, Linden Lab mit LindeX, Mindark mit dem Entropia Universe Transfer Center. Diese Plattformen automatisieren Vertragsschluss und Erfüllung, was den Handel im Vergleich zu den oben beschriebenen externen Plattformen einfacher und sicherer macht.

¹⁴ «Ungefähr» deshalb, weil Angebot und Nachfrage je nach Server und Fraktion (Horde oder Allianz) zu einem anderen Goldkurs führen.

¹⁵ «Ungefähr» deshalb, weil der Theorie Annahmen zugrunde liegen, die in der Realität kaum je erfüllt sind.

¹⁶ Vgl. EDWARD CASTRONOVA, Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier, CESifo Working Paper No. 618, Dezember 2001, 35.

¹⁷ Vgl. JULIAN DIBBELL, Play Money: or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot, Basic Books 2006, passim.

¹⁸ Die standardisierten Güter von Computerspielwelten sind nur einmal in der Item-Datenbank definiert und können (durch die Anzahl der Verweisungen in den Charakter-Datenbank) Tausenden von Spielern gleichzeitig zugeteilt werden. Auch einmalige, von Nutzern selber hergestellte Güter zum Beispiel in Second Life sind in Datenbanken abgelegt. Auf den Asset Servern von Linden Lab waren per Dezember 2007 eine Milliarde Second Life-Objekte im Umfang von 100 Terabytes gespeichert, <http://freakonomics.blogs.nytimes.com/2007/12/13/philip-rosedale-answers-your-second-life-questions>. Sie werden nicht mehrfach, sondern nur einmal (dem «creator» respektive «owner») zugeordnet.

¹⁹ Der höchste bisher für ein virtuelles Objekt bezahlte Betrag ist USD 100'000, welcher Jon «Neverdie» Jacobs für einen Nachtclub auf einem Asteroiden im Entropia Universe bezahlt haben soll.

²⁰ Das Client-Server-Modell beschreibt die Aufgabenverteilung in einem Netzwerk, in dem bestimmte Rechner (Server) Funktionen (Dienste) anbieten und andere Rechner (Clients) diese Dienste nutzen. Im Gegensatz dazu beschreibt ein Peer-to-Peer-Modell die Kommunikation zwischen gleichberechtigten Rechnern. Virtuelle Welten sind bisher nur selten nach dem Peer-to-Peer-Modell aufgebaut worden. Mit dem dezentralen Modell liessen sich zwar unerschöpfliche Kapazitäten erschliessen, es existieren aber keine Lösungen für Sicherheit und Governance.

²¹ Ein Plug-in ist ein einfaches Programm, mit dem sich ein Softwareprodukt erweitern lässt.

zusammen fallen, sind Konflikte vorprogrammiert. Sie werden dringender, je stärker ein Nutzer in einer Nutzergemeinde verankert ist. Die Erfahrung zeigt aber, dass sie vor allem dann vor Gerichten ausgetragen werden, wenn für virtuelle Güter ein Markt besteht. Das lässt sich auf die bereits erwähnte Interessenverschiebung vom Spieler hin zum gewerblichen Nutzer zurückführen. Wie die folgenden Beispiele zeigen, dürfte es in der Praxis auch eine Rolle spielen, dass sich eine Ersatzforderung durch Marktpreise schnell beifizieren lässt.

[Rz 14] Eine Klärung der Frage, welche Rechte an virtuellen Gütern bestehen, hat man sich vom Fall *Bragg v. Linden Research* erhofft. Das unter dem Namen Linden Lab bekannte Unternehmen betreibt die virtuelle Welt «Second Life». Second Life ist eine von den Nutzern gestaltete 3D-Umgebung mit einer eigenen Währung Linden\$ (L\$). Nutzer können nicht nur einen Avatar gestalten, Freundeslisten anlegen und chatten, sondern auch virtuelle Gegenstände erstellen und handeln. Linden Lab stellt selber keine Inhalte zur Verfügung und finanziert sich über «Landverkäufe», monatliche Gebühren für den Landbesitz (respektive die Premium-Nutzung) und Gebühren für den Kauf und Verkauf von L\$. Marc Bragg ist Nutzer von Second Life. Er fand einen Weg, auf Grundstücke zu bieten, die zwar für die Versteigerung vorgesehen waren, aber noch nicht auf der entsprechenden Website publiziert waren. So konnte er eine Reihe von Grundstücken günstig, unter dem als Limite vorgesehenen Preis von 1000 L\$, erwerben und weiterverkaufen. In der Folge sperrte Linden sein Benutzerkonto und versteigerte die damit verknüpften Grundstücke neu. Bragg klagte auf Bezahlung von USD 8'000. Eine Einwendung gegen die Zuständigkeit lehnte das Gericht in Pennsylvania USA ab,²² worauf Linden Gegenklage wegen Computerbetrug, Vertragsverletzung und Verletzung von Wettbewerbsrecht erhob. Es wurde ein Beweisverfahren durchgeführt, in dessen Verlauf die Parteien einen Vergleich schlossen. Über dessen Inhalt ist nur bekannt, dass Bragg wieder auf Second Life zugreifen kann (und, dem Vernehmen nach, auch die virtuellen Grundstücke wieder habe). Zur Frage, wie virtuelle Güter im Falle einer Sperrung des Zugangs zu behandeln sind, hat sich das Gericht leider nicht mehr äußern können.

[Rz 15] Auch in *Li Hongchen v. Arctic Ice* ging es um virtuelle Güter, in diesem Fall aus der Computerspielumgebung «Hongyue» (Roter Mond). Der Nutzer vermisste virtuelle Gegenstände und verlangte vom Betreiber Angaben über den Inhaber des Benutzerkontos, auf das sie transferiert worden waren, was der Betreiber aus Datenschutzgründen verweigerte. Der Nutzer klagte in der Folge gegen den Betreiber. Das chinesische Gericht verpflichtete den Betreiber gestützt auf vertragsrechtliche Grundsätze, die virtuellen

Gegenstände, die aus dem Konto des Nutzers «verschwunden» waren, «wiederherzustellen».²³

[Rz 16] Andere Gerichtsfälle zu den an virtuellen Gütern bestehenden Rechten haben entweder (noch) nicht zu einem Urteil geführt²⁴ oder sind nur als Agenturmeldungen überliefert.²⁵ Für den Moment kann die von Rechtswissenschaftlern geführte Diskussion über den Rechtsschutz virtueller Gegenstände also weitergehen.²⁶ Dabei gilt es auch einige andere Punkte im Auge zu behalten wie die Art und Weise der Sperrung von Benutzerkonten, das rechtmässige Vorgehen bei Eingriffen in das System oder die Handhabung gegen Schutzrechts- oder Vertragsverletzungen Dritter.

III. Mögliche Grundlagen des Rechtsschutzes

[Rz 17] Zu virtuellen Welten gibt es zwei Zugänge für eine privatrechtsdogmatische Untersuchung: Der erste Weg führt über die Schutzrechte, welche die Rechtsordnung den verschiedenen Beteiligten originär zuordnet. Der zweite führt über das Vertragsrecht, indem man die Abreden zwischen den an einer virtuellen Welt Beteiligten untersucht. Eine kleine Auslegeordnung soll hier weiterhelfen:

A. Schutzrechte

1. Eigentum

[Rz 18] Das Eigentum als umfassendstes dingliches Recht²⁷ regelt die Beherrschung von körperlichen Sachen.²⁸ Demgegenüber sind die Dinge, die in virtuellen Welten zählen – Avatare, virtuelle Gegenstände, virtuelle Grundstücke, virtuelle Währung, der Zugriff auf das System – unkörperlich. Es handelt sich um Daten, die in Datenbanken abgelegt und verknüpft sind. Virtuelle Welten haben zwar durchaus eine Verkörperung in der richtigen Welt, aber die dinglichen Rechte an der Serverumgebung, dem Clientcomputer und dem Datenträger spielen kaum eine Rolle. Eigentum ist für eine Untersuchung virtueller Welten nicht geeignet.

²² *Bragg v. Linden Research, Inc.*, No. 06-4925 (District Court, Eastern District of Pennsylvania, 2007), www.paed.uscourts.gov/documents/opinions/07D0658P.pdf, zuletzt besucht am 25.01.08

²³ Urteil des Beijing No. 2 Intermediate People's Court Li Hongchen vom 17. Dezember 2004, vgl. www.chinacourt.org/public/detail.php?id=143455 (in chinesischer Sprache).

²⁴ Etwa *Founder v. Blizzard*, *Hernandez v. IGE*, *MDY v. Blizzard*, *Pyramid v. Giant*.

²⁵ Vorab Fälle aus dem fernöstlichen Raum, vgl. zum Beispiel *Zhang v. Shanda Interactive (The World of Legend)*. Ein chinesisches Gericht soll den Betreiber zur Leistung von Schadenersatz für verschwundene Gegenstände verpflichtet haben, vgl. *Shanda Pays for Stealing Gamer's Toys*, Pacific Epoch vom 21.12.07. www.pacificepoch.com/newsstories/113050_0_5_0_M.

²⁶ Vgl. BÜRGE, 804 ff.; KRASEMANN, 352 ff.; LOBER/WEBER, 655 f.; RIPPERT/WEIMER, 274 ff.; TRUMP/WEDEMEYER, 399 ff.

²⁷ REY, N 566.

²⁸ REY, N 81 ff.; BSK-WIEGAND, N 10 vor Art. 641 ff.

2. Immaterialgüterrecht

[Rz 19] Daten können aber wohl in der Form von Werken oder Computerprogrammen,²⁹ Marken³⁰ oder Patenten³¹ absoluten Rechtsschutz geniessen. Der immaterialgüterrechtliche Schutz für virtuelle Welten wirkt aber in zweifacher Hinsicht nur punktuell:

a) Schutzvoraussetzungen

[Rz 20] Nicht alle Leistungen und Aspekte von virtuellen Welten erfüllen die Schutzvoraussetzungen, um als Werk, Patent oder Marke anerkannt zu werden. Zwar sind die Computerprogramme, die der virtuellen Welt zugrunde liegen und dem Nutzer den Zugriff ermöglichen, urheberrechtlich und möglicherweise patentrechtlich geschützt. Der Betreiber kann auch die Bezeichnungen für seine virtuelle Welt und für gewisse Inhalte als Marken registrieren lassen. Ob noch andere Bestandteile virtueller Welten die Schutzvoraussetzungen erfüllen, ist aber bereits unklar. Urheberrechtsschutz als Computerprogramme geniessen nur Daten, die Programmbefehle enthalten. Andere Daten, die sich zwar mit dem Programm verknüpfen lassen, aber denen keine Steuerungsfunktion zukommt, sind nicht als Computerprogramme oder deren Bestandteile geschützt.³² Diese Einsicht, die für Programme wie Adobe Photoshop oder Microsoft Word nie ernsthaft zur Debatte stand, hat in Bezug auf Computerspiele in Deutschland zwei Gerichtsentscheide provoziert, die beide mit der Feststellung endeten, dass abgespeicherte Spielstände von den Verwendungsrechten am Computerprogramm nicht erfasst sind.³³ Die meisten virtuellen Güter, insbesondere virtuelle Währungen, ganze Spielstände, Konto- und Zugriffsdaten, bestehen aus reinen Daten und sind damit nicht als Teile der Computerprogramme geschützt. Gewisse Bestandteile einer virtuellen Welt können aber als visuelle oder audiovisuelle Werke Urheberrechtsschutz geniessen, etwa die grafische Benutzeroberfläche des Softwareclients, die Spielhandlung, die Videosequenzen und die Darstellung der virtuellen Umgebung und der einzelnen Inhalte. Schutzvoraussetzung ist aber, dass sie die notwendige schöpferische Gestaltungshöhe erreichen.³⁴ Ob ein Gericht einen Avatar oder einen virtuellen Handschuh als individuelle Schöpfung beurteilt, ist jedoch schwierig vorherzusehen. Ob die Darstellung einer Goldmünze, die beispielsweise in World of Warcraft als ungefähr 10 mal 10 Pixel grosser gelber «Fleck» ausfällt, die nach deutschem Recht erforderliche

«kleine Münze» (§ 2 Abs. 2 UrhG) erreicht, ist fraglich. Andere Währungen virtueller Welten sind nur durch Ziffern dargestellt und kommen als Werke von vorneherein nicht in Frage.

b) Schutzschranken

[Rz 21] Selbst wenn ein virtuelles Gut die Schutzvoraussetzungen erfüllt, unterliegt der Schutz gewissen Schranken. Insbesondere die Erschöpfung³⁵ und das Recht zum Eigengebrauch³⁶ schränken das immaterialgüterrechtliche Schutzdispositiv virtueller Welten erheblich ein.

c) Fazit

[Rz 22] Immaterialgüterrechte schützen virtuelle Welten also sowohl wegen der Schutzvoraussetzungen als auch wegen der Schutzschranken nur punktuell. Als Grundlage für eine umfassende Untersuchung virtueller Welten ist das Immaterialgüterrecht daher nicht geeignet.

3. Andere Schutzrechte

[Rz 23] Zweifellos bestehen bezüglich virtueller Welten auch andere Schutzrechte, die sich zum Beispiel aus dem Recht der Persönlichkeit,³⁷ aus dem Strafrecht,³⁸ dem Wettbewerbsrecht³⁹ oder wieder aus dem Urheberrecht⁴⁰ ergeben können. Diese Schutzrechte sind im Einzelfall relevant, aber auch ihre Analyse hilft nicht weiter, virtuelle Welten als Ganzes zu erfassen.

²⁹ Im Sinne des Urheberrechtsgesetzes (BG über das Urheberrecht und verwandte Schutzrechte vom 9. Oktober 1992, SR 231.1).

³⁰ Im Sinne des Markenschutzgesetzes (BG vom 28. August 1992 über den Schutz von Marken und Herkunftsangaben, SR 232.11).

³¹ Im Sinne des Patentgesetzes (BG vom 25. Juni 1954 über die Erfindungspatente, SR 232.14).

³² NEFF/ARN, 121; LAMBRECHT, 69 ff.

³³ OLG Hamburg NJW-RR 1999, 483 ff. «Superfun II»; OLG Düsseldorf MMR 1999, 602 ff. «Siedler III».

³⁴ Vgl. NEFF/ARN, 111 f.; von BÜREN, Werkbegriff, 69 ff.

³⁵ Vgl. zur Erschöpfung des Verbreitungsrechts an Immaterialgütern von BÜREN, Lizenzvertrag, 178 ff. Zu beachten sind insbesondere die gesetzlichen Nutzungsrechte an Computerprogrammen, welche das schweizerische Recht im Rahmen der Erschöpfung (Art. 12 Abs. 2 URG und Art. 17 URV) regelt, in der Richtlinie 91/250/EWG vom 14. Mai 1991 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen (Softwareschutz RL, Art. 5 Abs. 1 i.V.m. 4 lit. a) und im deutschen Recht (§ 69d Abs. 1 i.V.m. 69c Nr. 1 und 2 UrhG) selbständig geregelt sind. Vgl. dazu HILTY, Softwarevertrag, 73 ff.; RAUBER, Computersoftware, 169 ff.

³⁶ Vgl. zum Urheberrecht Art. 19 Abs. 1 URG, zum Patentrecht und Markenrecht von BÜREN/MARBACH, N 150 und 629.

³⁷ Art. 27 ff. ZGB.

³⁸ Insb. Art. 143^{bis} und 150^{bis} StGB (Schweizerisches Strafgesetzbuch vom 21. Dezember 1937, SR 311.0).

³⁹ Zum Beispiel Art. 5 UWG (BG vom 19. Dezember 1986 gegen den unlauteren Wettbewerb, SR 241), vgl. dazu RAUBER, Softwareschutz, 60 ff.; WEBER, Datenbankrecht, 72 ff.

⁴⁰ Neben den besonderen Leistungsschutzrechten insbesondere der Rechtsschutz für technische Schutzmassnahmen, wie er sich aus Art. 39a Abs. 3 neu-URG (in Revision) ergeben könnte, vgl. BBI 2007 7201. Die Referendumsfrist der nicht unumstrittenen Vorlage ist am 24.01.08 offenbar ungenutzt verstrichen; die Änderungen sollen am 01.07.08 in Kraft treten. Vgl. für die Rechtslage in Europa respektive den USA Art. 11 WCT (WIPO Copyright Treaty vom 20. Dezember 1996), Art. 6 Abs. 2 RL Informationsgesellschaft (Richtlinie 2001/29/EG vom 22. Mai 2001 zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft) respektive § 1201 (a) (2) DMCA (Digital Millennium Copyright Act, 112 Stat. 2860, 1998).

4. Virtuelles Eigentum und Interration-Act?

[Rz 24] Die unklare und bisweilen als unbefriedigend empfundene Rechtslage hat vorwiegend nordamerikanische Rechtswissenschaftler dazu bewogen, neue Schutzrechte eigener Art zu erörtern. Angeführt wurde die Diskussion von Gregory Lastowka/Dan Hunter mit dem Vorschlag von «*virtual property*», den u.a. Joshua Fairfield und Michael Meehan aufgenommen haben.⁴¹ Sie behaupten, virtuelle Güter seien in entscheidenden Punkten mit Sachen oder absolut geschützten Immaterialgütern vergleichbar, folglich müsse der virtuelle Eigentümer ebenfalls über entsprechende Ausschussrechte, «*property rights*», verfügen. Interessant ist insbesondere der weite Ansatz Fairfields, der Schutzrechte nicht nur auf Güter virtueller Welten, sondern auf jeden «*rivalrous, persistent and interconnected code*» erstrecken will.⁴² Auch wenn das Konzept in diesem Rahmen nicht weiter dargelegt werden kann, ist darauf hinzuweisen, dass der Analogieschluss auf der tatsächlichen Ebene einer vollständigen Begründung harret.⁴³ Weiter sind die Schutzvoraussetzungen respektive der Geltungsbereich von «*virtual property*» unklarer, als es die Definition Fairfields vermuten lässt. Und schliesslich erfordert auch der Analogieschluss von «*interests in property*» hin zu «*interests in virtual property*» mehr Fantasie als angenommen.⁴⁴

[Rz 25] Ein anderer Ansatz ist der «*Interration-Act*» von Edward Castronova.⁴⁵ Ein Gesetz soll die Eintragung virtueller Welten (dem konstitutiv wirkenden Eintrag einer Aktiengesellschaft im Handelsregister ähnlich)⁴⁶ regeln und je nach Ausgestaltung gewisse Schutzrechte zugunsten des Betreibers, der Nutzer oder Dritter statuieren.

[Rz 26] In einem rechtspolitischen Dialog liesse sich der materielle Gehalt dieser Vorschläge auch für eine kontinentaleuropäische Rechtsordnung diskutieren. Die Statuierung neuer Schutzrechte kann jedoch erst dann eine Option sein, wenn das geltende Recht keine angemessene Berücksichtigung der auf dem Spiel stehenden Interessen ermöglicht. De lege lata liessen sich die nach Common Law vorgebrachten

Argumente vielleicht auch als Eigentumsanalogie verstehen. Dieses Unterfangen setzte aber voraus, dass zunächst eine Lücke im geltenden Recht nachgewiesen werden müsste. Bevor nicht umfassend untersucht ist, welche Rechtslage bezüglich virtueller Welten auf der Grundlage der bewährten Institutionen besteht, und solange nicht feststeht, ob nach dieser Rechtslage die Interessen der Beteiligten angemessen berücksichtigt werden können, erübrigt sich eine weitere Auseinandersetzung mit diesen Theorien.

B. Vertragsrecht

[Rz 27] Der zweite oben angesprochene Weg führt über eine Analyse der vertragsrechtlichen Struktur virtueller Welten. Im Gegensatz zu den oben diskutierten Schutzrechten wirken vertragliche Rechte zwar nur *inter partes*. Sie lassen sich dafür weitgehend frei ausgestalten: Gegenstand vertraglicher Rechte und Pflichten kann praktisch alles sein,⁴⁷ insbesondere auch Daten, sei es in Form von Programmcode oder in Form von Einträgen in einer Datenbank. Insofern lässt sich nicht von vorneherein ausschliessen, dass sie die Interessen der Beteiligten ausreichend schützen könnten.

[Rz 28] Das gilt umso mehr, als sich der Nutzer eher in eine vertragliche Beziehung einbinden lässt, als dies bei herkömmlichen Computerspielen und Standardsoftware im Allgemeinen der Fall ist. Dort ist dies weder durch dem Produkt beigelegte «*Endnutzer-Lizenzvereinbarungen*»⁴⁸ noch durch eine vertragliche Verpflichtung des Vertriebspartners zur Überbindung von Nutzungsbeschränkungen auf den Endkunden gewährleistet. Hier kontrolliert der Betreiber den Zugang auf sein System mit technischen Massnahmen, sodass er nutzungswillige Personen vorgehend in eine vertragliche Beziehung zwingen kann.⁴⁹

C. Fazit

[Rz 29] Diesen zuletzt geschilderten zweiten Weg geht die vorliegende Untersuchung. Demgegenüber stiesse eine Untersuchung der Schutzrechte dort an Schwierigkeiten, wo diese nur punktuell Schutz gewähren und wo auf bekannte Schutzrechte höchstens analog Bezug genommen werden kann. Dadurch würden unweigerlich Fragen aufgeworfen, die nur mit wertender Bezugnahme auf das hier zu untersuchende Verhältnis der Beteiligten zu beantworten sind. Immaterialgüterrechtliche Schutzrechte sind in der dargelegten Art und Weise ohne Zweifel einschlägig. Sie ergänzen die primär vertragsrechtlich geschützte Position der an virtuellen

⁴¹ LASTOWKA/HUNTER, *The Laws of the Virtual Worlds*, *California Law Review*, 92 (2004) 1 ff.; FAIRFIELD, *Virtual Property*, *Boston University Law Review*, 85 (2005) 1047 ff.; MEEHAN, *Virtual Property: Protecting Bits in Context*, *Richmond Journal of Law and Technology*, 13 (2006) No. 7, 1 ff.

⁴² FAIRFIELD, 1053 ff.

⁴³ Fairfield und Meehan schränken «*virtual property*» auf «*interconnected code*» respektive «*bits in context*» ein, ohne definieren zu können, welcher Kontext Daten letztlich schutzwürdig macht, vgl. FAIRFIELD, 1049 f.; MEEHAN, 31.

⁴⁴ Fairfield und Lastowka/Hunter haben keine konkreten Rechtsfolgen untersucht. Meehan identifiziert den Schutz vor Zerstörung und Entwertung als wesentliches Schutzrecht an virtuellen Gegenständen, vgl. MEEHAN, 31 ff.

⁴⁵ CASTRONOVA, *The Right to Play*, *New York Law School Law Review*, 49 (2004) No. 1 185 ff.

⁴⁶ Die Bezeichnung «*Interration*» ist eine Ableitung von «*Incorporation*» (vgl. CASTRONOVA, 201 Fn. 21), die man mit «*In-Welt-isierung*» übersetzen könnte.

⁴⁷ Art. 19 Abs. 1 OR.

⁴⁸ Die schweizerische Lehre beurteilt das Zustandekommen von sog. Shrink-Wrap Verträgen skeptisch (HILTY, *Softwarevertrag*, 281 ff.; MORSCHER, *Softwareüberlassung*, 66 f.; STRAUB, 190 f.) bis ablehnend (FRÖHLICH-BLEULER, N 830 ff.; HEUSLER, 67 ff.; NEFF/ARN, 246; RAUBER, *Computersoftware*, 226 f.; RAUBER, *Use Restrictions*, 149).

⁴⁹ Vgl. dazu HILTY, *Daten*, 92 f. und 97.

Welten beteiligten Parteien ideal. Sie helfen insbesondere Interessenstörungen durch Dritte zu lösen, zu denen eine vertragliche Abrede nicht besteht oder nicht nachgewiesen werden kann. Wie zu zeigen sein wird, ist der Betreiber nicht notwendigerweise verpflichtet, gegen Störungen durch andere Vertragspartner einzuschreiten.

IV. Vertrag über die Nutzung virtueller Welten

A. Überblick

[Rz 30] Der Hauptteil des Aufsatzes präsentiert nach einer kurzen Eingrenzung des Untersuchungsgegenstandes eine Zusammenfassung der Untersuchungsergebnisse. Es handelt sich dabei um die das Vertragsverhältnis prägenden Punkte,⁵⁰ ergänzt um eine Auswahl typischer Nebenpflichten. Einige, für das tägliche Geschäft virtueller Welten relevante Bereiche, wie Datenschutz, Rechtswahl-, Gerichtsstands- und Schiedsklauseln sowie Geltungs- und Inhaltskontrolle von Formularverträgen können in diesem Rahmen nicht systematisch dargestellt werden.

1. Teilnahme an einer virtuellen Welt

[Rz 31] Um an einer virtuellen Welt teilnehmen zu können, hat der Nutzer eine Reihe von Handlungen vorzunehmen. Zuerst muss er eine besondere Zugangssoftware («Client») beschaffen und auf seinem Computer installieren. Vorausgesetzt wird weiter eine Internetverbindung. Für den Zugang zu den Servern hat er sodann ein Benutzerkonto zu erstellen; dazu muss er einen Benutzernamen und ein Passwort wählen. Während der Nutzung können schliesslich Gebühren anfallen. Zudem muss sich der Nutzer für allfällige Zusatzdienste wie Handelsplattformen, Bezahlungsdienste, Internetforen und Websites separat registrieren.

2. Abreden

[Rz 32] Bei diesem Vorgehen geht der Nutzer verschiedene Bindungen ein. In materieller Hinsicht lassen sich die folgenden Abreden unterscheiden: Über den Softwareclient wird ein Vertrag über den Erwerb von Standardsoftware geschlossen, der rechtlich als Kaufvertrag⁵¹ oder Lizenzvertrag⁵² qualifiziert wird und hier nicht weiter behandelt ist. Im Zentrum steht der

eigentliche Vertrag über die Nutzung virtueller Welten, wie er sogleich dargelegt wird. Daneben kann die Nutzung von Zusatzdiensten auf materiell eigenständigen Abreden beruhen. Auch diese Abreden sowie der Zusammenhang unter den Abreden bleiben ausserhalb dieser Betrachtung.

3. Parteien

[Rz 33] Der eigentliche Vertrag über die Nutzung virtueller Welten wird zwischen dem Nutzer und dem Betreiber geschlossen. *Betreiber* ist, wer das System und die Software (zusammen den Online-Service) betreibt und anbietet. Vom Betreiber zu unterscheiden ist der *Entwickler* (wer das System oder Teile davon entwickelt hat) und der *Herausgeber* (wer die entsprechenden Rechte am System innehat). Je nach betrieblicher Organisation und Geschäftsmodell können auch *Fachhändler* (respektive eine Reihe von Vertriebspartnern) und *Dritte*, die Zusatzdienste erbringen, involviert sein.

4. Untersuchung

a) Gegenstand

[Rz 34] Die Untersuchung ist auf den Vertrag über die Nutzung virtueller Welten fokussiert. Sie stützt sich auf die Vertragswerke und Website-Ankündigungen von 24 virtuellen Welten sowie deren technische Ausgestaltung.⁵³

b) Dokumente

[Rz 35] Die vertraglichen Regelungen zwischen Nutzer und Betreiber zu untersuchen, bedeutet viel zu lesen. Im Durchschnitt regeln 5.5 Dokumente das Vertragsverhältnis zwischen Betreiber und Nutzer einer virtuellen Welt. Sie tragen Bezeichnungen wie Benutzervereinbarung (User

⁵⁰ Gewissermassen die potentiell *typenbestimmenden oder typenbildenden Merkmale*, falls sich der Vertrag je zu einem Verkehrstypus verdichten sollte. Nach der Terminologie Schlueps (vgl. SCHLUEP, 799) steht der Vertrag über die Nutzung virtueller Umgebungen im Stadium der *Typenhäufung*.

⁵¹ HEUSLER, 42 f.; MORSCHER, Softwarelizenzvertrag, 30 f., 52; NEFF/ARN, 272; BsK-AMSTUTZ/SCHLUEP, N 296 Einleitung vor Art. 184 ff.; STRAUB, 91; THOMANN, 35 f.; ROBERTO, 343; RÜESCH, 54 f.

⁵² HILTY, MMR, 3 ff.; HILTY, Softwarevertrag, 62 ff.; HONSELL, 443. Unentschieden: FRÖHLICH-BLEULER, N 817.

⁵³ Name der Welt: Entropia Universe (Betreiber: MindArk PE AB, Website: www.entropiauniverse.com), City of Heroes (NCsoft Europe Ltd., <http://eu.cityofheroes.com>), Club Penguin (New Horizon Interactive und Walt Disney Company, www.clubpenguin.com), Conquer Online (NetDragon WebSoft Inc., <http://co.91.com>), Dark Age of Camelot (Mythic Entertainment und GOA – France Télécom, <http://camelot-europe.goa.com>), EVE Online (Crowd Control Productions Games CCP, www.eve-online.com), Everquest II (Sony Online Entertainment SOE, <http://everquest2.station.sony.com>), Final Fantasy XI (Square Enix Ltd., www.playonline.com/ff11eu), Guild Wars (NCsoft, www.guildwars.com), Habbo Hotel (Sulake Switzerland GmbH, www.habbo.ch), Hatrnick (Hatrnick Ltd., www.hatrnick.org), Hellgate: London (Electronic Arts Inc. EA und Flagship Studios Inc./Ping0, www.hellgatelondon.com), Holic (Mgame & Netgame Corp., <http://holic.netgame.com>), Legend: Legacy of the Dragons (IT Territory, www.warofdragons.com), Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (Turbine Inc. und The Codemasters Software Company Ltd., www.lotro.com), Maple Story (Nexon, www.maplestory.com), Pirates of the Burning Sea (Flying Lab Software und Sony Online Entertainment SOE, www.burningsea.com), Puzzle Pirates (Three Rings Design Inc., www.puzzlepirates.com), Runescape (Jagex Limited, www.runescape.com), Second Life (Linden Research Inc., www.secondlife.com/), Star Wars Galaxies: An Empire Divided (Sony Online Entertainment SOE, <http://starwarsgalaxies.station.sony.com>), There (Makena Technologies Inc., www.there.com), Ultima Online (Electronic Arts Inc. EA, www.uo.com), World of Warcraft (Blizzard Entertainment Inc., www.wow-europe.com).

Agreement),⁵⁴ Nutzungsbestimmungen und Nutzungsbedingungen (Terms of Service, ToS und Terms of Use, ToU),⁵⁵ Endbenutzerlizenzvertrag (End User License Agreement, EULA),⁵⁶ Lizenzvereinbarung,⁵⁷ Mitgliedsvereinbarung (Member Agreement),⁵⁸ Datenschutzrichtlinie (Privacy Policy),⁵⁹ Verhaltensregeln (Rules of Conduct RoC, Code of Conduct CoC, Behavior Guidelines, Community Standards),⁶⁰ Erstattungsrichtlinien (Reimbursement Policy)⁶¹ und viele weitere mehr.

c) Darstellung nach schweizerischem Recht

[Rz 36] Soweit die Resultate kommentiert sind, stützt sich die rechtliche Würdigung auf die schweizerische Rechtsordnung. Zwar haben nur wenige Betreiber Sitz in der Schweiz.⁶² Und auch die Rechtswahl-, Gerichtsstands- und Schiedsgerichtsklauseln in den untersuchten Bestimmungen bestimmen nur ausnahmsweise das hiesige Recht für anwendbar⁶³ oder ein Forum hierzulande⁶⁴. Trotzdem ist die Darstellung anhand der schweizerischen Rechtsordnung berechtigt: Einerseits als Modell des Vertrages über die Nutzung virtueller Welten, wie es sich grundsätzlich auf andere kontinentaleuropäischen Rechtsordnungen übertragen lässt. Andererseits ist nicht unwahrscheinlich, dass sich auch schweizerische Behörden und Gerichte mit virtuellen Welten befassen werden müssen (zum Beispiel am Wohnsitz eines Verdächtigen,⁶⁵ am Ort einer mit Arrest bedrohten Sache,⁶⁶ am Sitz eines Betreibers, am Wohnsitz eines Konsumenten⁶⁷ oder eines

Verletzers oder Inhabers von Immaterialgüterrechten⁶⁸). Schweizerisches Recht kann dann als Recht des engsten Zusammenhanges,⁶⁹ als Recht am Aufenthaltsort des Konsumenten⁷⁰ oder als gewählte Rechtsordnung zur Anwendung kommen.

B. Gegenstand

[Rz 37] Zusammenfassend lässt sich der Inhalt der Abrede über die Nutzung virtueller Welten folgendermassen beschreiben:

1. Nutzung des Online-Service

[Rz 38] Eine virtuelle Welt wurde oben definiert als persistente, computergenerierte Umgebung, die Interaktion zwischen einer Vielzahl von Nutzern zulässt. Um eine virtuelle Welt anbieten zu können, betreibt der Herausgeber ein System aus Hard- und Software.⁷¹ Der zentrale Punkt aller untersuchten Abreden ist die Nutzung dieses Systems beziehungsweise, in der Formulierung einiger Herausgeber: die Bedingungen, unter denen der Nutzer auf das Systems zugreifen darf.⁷² Gegenstand der Abrede ist folglich die *Nutzung des vom Herausgeber zur Verfügung gestellten Systems* aus Hard- und Software, kurz des Computersystems.

2. Erwerb von virtuellen Gütern

[Rz 39] Bei einer Reihe von virtuellen Welten kann der Nutzer vom Betreiber zusätzlich virtuelle Güter erwerben (sog. Virtual Asset Sale, VAS).⁷³ Das ist ab Eröffnung des Benutzerkontos jederzeit möglich. Sie dienen als Statussymbole, erleichtern den Spielfortschritt oder steigern allgemein den Unterhaltungswert (zum Beispiel indem sich dadurch repetitive Aufgaben, sog. «treadmills»,⁷⁴ abkürzen lassen).

⁵⁴ Zum Beispiel Everquest II, Final Fantasy XI, Holic, Legend: Legacy of the Dragons.

⁵⁵ Zum Beispiel EVE Online, Guild Wars, Habbo Hotel, Hellgate: London, Puzzle Pirates, Second Life, Star Wars Galaxies, World of Warcraft.

⁵⁶ Zum Beispiel City of Heroes, Club Penguin, Guild Wars, Lord of the Rings Online, Maple Story, World of Warcraft.

⁵⁷ Zum Beispiel Dark Age of Camelot, Final Fantasy XI.

⁵⁸ Zum Beispiel Club Penguin, Final Fantasy XI, There.

⁵⁹ Alle untersuchten Vertragswerke ausser Conquer Online, Dark Age of Camelot, EVE Online, Legend: Legacy of the Dragons.

⁶⁰ Alle untersuchten Vertragswerke.

⁶¹ Zum Beispiel EVE Online, Hat trick.

⁶² Sulake Switzerland GmbH (Zürich) betreibt Habbo Hotel für die Schweiz und Österreich; Empire of Sports AG (Zug) betreibt Empire of Sports, eine virtuelle Umgebung für Sportspiele, die momentan in Closed-Beta Testphase ist und daher noch nicht formell in die Untersuchung miteinbezogen wurde.

⁶³ Schweizerisches Recht wählte eine der untersuchten Umgebungen (Habbo Hotel ToS Ziff. 11). Ausdrücklich das Recht des Landes, in dem der Nutzer seine Wohnsitz hat, wählen zwei Betreiber (World of Warcraft ToU Ziff. 19, Empire of Sports User Agreement).

⁶⁴ Gerichte in der Schweiz sind nur gemäss Habbo ToS Ziff. 11 zuständig. Immerhin vier der untersuchten Vertragswerke (World of Warcraft, Ultima Online, Guild Wars, Entropia Universe) bestimmen keine örtliche Zuständigkeit.

⁶⁵ Art. 342 Abs. 1 StGB respektive Art. 32 Abs. 1 E-StPO.

⁶⁶ Art. 52 SchKG.

⁶⁷ Art. 13 ff. LugÜ respektive Art. 114 IPRG.

⁶⁸ Art. 2 LugÜ respektive Art. 109 IPRG und Art. 5 Nr. 3 LugÜ respektive Art. 109 IPRG.

⁶⁹ Art. 117 Abs. 1 IPRG.

⁷⁰ Art. 120 Abs. 2 IPRG.

⁷¹ Zum System von Second Life zum Beispiel zählt Linden Lab insbesondere, aber nicht abschliessend: «software provided to you ... (collectively, «the Linden Software») and the online environments that support the service, ... the server computation, software access, messaging and protocols that simulate the Second Life environment (the «Servers»), the software that is ... installed on the local computer ... (the «Viewer»), application program interfaces ... (the «APIs»), and access to the websites and services available ... (the «Websites»).»

⁷² Ausdrücklich Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 1, EVE Online EULA Ziff. 10B, Legacy of the Dragons UA, There Member Agreement Ziff. 2.

⁷³ Knapp die Hälfte aller untersuchten virtuellen Welten verfolgen ein VAS-Modell mit virtuellen Gütern oder Währungen: Conquer Online (CO Points), Entropia Universe, EVE Online (ISK), Guild Wars, Habbo Hotel (Habbo Coins), Hat trick (Credits), Holic (nCash), Legacy of the Dragons (Diamonds via Paypal und Rubies via SMS), Second Life (Linden \$), Maple Story (Mesos und MapleCash), There (There Bucks).

⁷⁴ Als *treadmill* werden einfache, repetitive Aufgaben zur Steigerung von

Einsetzen kann sie der Nutzer zum Teil bis auf Weiteres, zum Teil nur bis zu einem bestimmten Zeitpunkt oder bis sie nach Massgabe der Spielregeln verbraucht sind.⁷⁵ Diese Abreden *erweitern und konkretisieren den Umfang der Nutzung*.

3. Inhalte virtueller Welten

[Rz 40] Schliesslich räumt der Betreiber dem Nutzer das Recht ein, im Rahmen der Nutzung des Systems alle Inhalte zu nutzen. Wenn der Nutzer selber eigene Inhalte in das System integrieren kann (sei es, indem er mit der Software eigene Werke erstellt oder sei es, indem er andere Daten hochlädt), muss er dem Betreiber seine Rechte daran übertragen, auf deren Geltendmachung verzichten oder ihn zumindest zur umfassenden Nutzung ermächtigen. Gegenstand dieser Abreden sind die *Rechte an den im System vorhandenen Inhalten und ihre Nutzung*.

C. Rechtsnatur

[Rz 41] Was es bedeutet, zur «Nutzung eines Systems und der Inhalte» berechtigt zu sein, lässt sich am besten anhand einer – schuldrechtlich verstandenen⁷⁶ – Lizenzberechtigung verstehen. Die zentralen Aspekte der Nutzung virtueller Welten lassen sich am Modell des Lizenzverhältnisses gut verständlich ordnen. Die Darstellung folgt daher diesem Modell.

[Rz 42] Damit soll nicht gesagt sein, dass es sich um einen Lizenzvertrag handle. Ohnehin wäre damit zur Bestimmung der ergänzend und zwingend anwendbaren Normen noch nichts gewonnen. Klar ist, dass es sich um ein Dauerschuldverhältnis handelt, das in der Regel synallagmatisch ist. Sodann hat der Vertrag mit der «Nutzung von System und Inhalten» einen Gegenstand, der dem Nominatvertragsrecht nicht bekannt ist, als Lizenzgegenstand aber in Frage kommt: Das System besteht aus urheberrechtlich geschützten Programmen, aus markenrechtlich geschützten Zeichen, diversen nicht schutzfähigen Aspekten⁷⁷ und Hardware. In seiner Gesamtheit liesse es sich als Immaterialgut verstehen, da es nicht körperlich greifbar und mittels faktischer Schutzmassnahmen von der Verwertung durch Dritte ge-

sichert ist.⁷⁸ Soweit wäre die Bezeichnung als gemischter Lizenzvertrag, d.h. einer Lizenzabrede über ein Immaterialgut, das zum Teil gesetzlich, zum Teil faktisch geschützt ist,⁷⁹ gerechtfertigt.⁸⁰ Zu beachten ist weiter, dass einige der unten dargestellten vertraglichen Pflichten typische Inhalte eines Lizenzvertrages sind: Dass neben dem Nutzer eine Vielzahl weiterer Personen zur Nutzung zugelassen ist, entspricht dem Gedanken der einfachen Lizenz.⁸¹ Die zusätzlichen Pflichten des Nutzers entsprechen einer Umschreibung der erlaubten Nutzung. Allerdings ist die Nutzung vieler virtueller Welten auf den persönlichen, nicht gewerblichen Gebrauch beschränkt.⁸² Das wäre atypisch für einen Lizenzvertrag, dessen Funktion traditionell in der Erlangung eines wirtschaftlichen Vorteils liegt.⁸³ Hingegen ist die «Endbenutzerlizenzvereinbarung»⁸⁴ längst zur vorherrschenden Figur in den Konsumentenschutzverträgen der Unterhaltungsindustrie geworden. Da sich bei virtuellen Welten das notorische Problem der Einbindung des (End-)Nutzers gerade nicht stellt, empfiehlt es sich zumindest, Lehre und Rechtsprechung zum Lizenzvertrag beratend hinzuziehen.

[Rz 43] Unter diesen Gegebenheiten ist es nicht falsch, den Vertrag über die Nutzung virtueller Welten als gemischten Innominatkontrakt zu bezeichnen, der Elemente echter und unechter Lizenzen enthält. Auftragsrechtliche Aspekte stehen bei der Führung des Benutzerkontos und Speicherung der Daten im Vordergrund.⁸⁵ Hinzu können Abreden über die Übertragung von Immaterialgüterrechten kommen.⁸⁶

D. Pflichten des Betreibers

[Rz 44] Mit dem Einräumen der Benutzungsrechte verpflichtet sich der Betreiber zur Duldung der Benutzung sowie zur Vornahme einer Reihe von Handlungen, die dem Kunden die Benutzung ermöglichen.

Fähigkeiten, Erfahrung und Charakterlevel bezeichnet. Vgl. zur Frage, warum sie zum Gamedesign gehören Raph Koster, *The Game without Treadmills*, www.raphkoster.com/2007/04/23/the-game-without-treadmills, zuletzt besucht am 20.01.2008.

⁷⁵ Virtuelle Objekte unterliegen häufig einer Abnutzung. *Item wear out* oder *item decay* ist eine Gamedesignoption zur Verhinderung von Inflation, vgl. BARTLE, 310.

⁷⁶ Auch wenn die Rechtslage als umstritten gilt (Überblick in HILTY, Lizenzvertragsrecht, 127 ff.), liegt hier ohne Zweifel eine rein vertragliche Berechtigung vor. Erstens schliessen die Vertragswerke eine Rechtsübertragung ausdrücklich aus (vgl. unten IV.D.1.a)) und zweitens ist an bloss faktisch geschützten Immaterialgütern ohnehin keine absolut wirkende Rechteinräumung möglich, vgl. HILTY, Lizenzvertragsrecht, 107.

⁷⁷ Vgl. dazu oben III.A.2.

⁷⁸ Terminologie gemäss BSK-AMSTUTZ/SCHLUEP, N 267 vor Art. 184 ff. und TROLLER, 821. Pedrazzini demgegenüber stellt die faktisch begründeten Ausschliesslichkeitszustände den Immaterialgütern nur in ihrer Wirkung gleich, PEDRAZZINI, 596.

⁷⁹ Zum Begriff «gemischter Lizenzvertrag» HILTY, Lizenzvertragsrecht, 15.

⁸⁰ Lizenzgegenstand kann «jedes vertraglich erfassbare, unkörperliche Gut» sein, HILTY, Lizenzvertragsrecht, 16. Vgl. auch BSK-AMSTUTZ/SCHLUEP, N 270 vor Art. 184 ff.; PEDRAZZINI, 596; TROLLER, 821.

⁸¹ Vgl. zur einfachen Lizenz HILTY, Lizenzvertragsrecht, 242 ff.; PEDRAZZINI, 605; TROLLER, 828.

⁸² Vgl. unten IV.E.2.b).

⁸³ Vgl. BSK-AMSTUTZ/SCHLUEP, N 269 vor Art. 184 ff.; VON BÜREN, Lizenzvertrag, 241 f.; HILTY, Lizenzvertragsrecht, 16; PEDRAZZINI, 598 f.; TROLLER, 821 f.

⁸⁴ So lautet die knöcherne deutsche Übersetzung des englischen Schlagwortes End User License Agreement (EULA).

⁸⁵ Vgl. unten IV.D.3.

⁸⁶ Vgl. unten IV.E.3.

1. Genussverschaffung

a) Zulassen der Benutzung von Software und Inhalten

[Rz 45] Der Betreiber muss die Benutzung der Software und der Inhalte im Umfang der erteilten Nutzungsrechte zulassen.⁸⁷ Hierbei handelt es sich um die Unterlassungspflicht, wie sie für echte Lizenzverträge typisch ist⁸⁸. Die Übertragung von Rechten schliessen alle Betreiber ausdrücklich aus.⁸⁹

b) Bereitstellen des Systems

[Rz 46] Der Betreiber stellt, wie es in den Vertragswerken heisst, die «Hardware und Softwaretechnologie»⁹⁰ oder den «Online-Service» bereit⁹¹. Dazu stellt der Betreiber auch ein Plug-in oder einen unabhängigen Client zur Verfügung. Zum System gehören auch die Daten, die den Status der Welt und des Benutzerkontos ausmachen.⁹²

c) Ermöglichen des Zugangs

[Rz 47] Der Betreiber hat weiter die Pflicht, dem Nutzer den Zugang zum System zu gewähren.⁹³ Er kommt dieser Pflicht regelmässig dadurch nach, dass er den Nutzer ein Benutzerkonto einrichten lässt⁹⁴ und den Service für die Zugangsdaten, die mit diesem Konto verknüpft sind, öffnet.

⁸⁷ Fast alle untersuchten Vertragswerke räumen ausdrücklich ein Recht zur Benutzung des Systems, des Service oder des Spiels ein. Vgl. Conquer Online EUA Ziff. 3, City of Heroes EULA Ziff. 3, Club Penguin ToS Ziff. 3, Dark Age of Camelot EULA Präambel, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 1, EVE Online EULA Ziff. 10B, Everquest II EULA Präambel, Final Fantasy XI UA Präambel, Guild Wars EULA Ziff. 2, Hatrnick ToU Präambel, Hellgate: London ToS Präambel, Holic EUA Ziff. 3, Legacy of the Dragons UA, Lord of the Rings ToS «Nutzung», Maple Story EULA Ziff. 2.1, Pirates of the Burning Sea UA Ziff. 7, Puzzle Pirates ToS Ziff. 5, Runescape AGB «Spielkonto», Second Life ToS Ziff. 3.1, There Member Agreement Ziff. 2, There MA Ziff. 7, Ultima Online UOL Ziff. 1, World of Warcraft ToU Ziff. 3.

⁸⁸ BsK-AMSTUTZ/SCHLUEP, N 267 vor Art. 184 ff.; HILTY, Lizenzvertragsrecht, 456 f.

⁸⁹ City of Heroes EULA Ziff. 3, Club Penguin ToS Ziff. 1, Conquer Online EUA Ziff. 8c, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 2, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 7, EVE Online EULA Ziff. 11A, Final Fantasy XI Play Online MA Ziff. 4.1, Guild Wars EULA Ziff. 3, Habbo Hotel Ziff. 5, Hatrnick ToU Ziff. 6, Hellgate: London ToS Ziff. 5, Holic EUA Ziff. 3, Legacy of the Dragons UA, Lord of the Rings ToS «Nutzung», Maple Story ToU Ziff. 6.1, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 8, Puzzle Pirates ToS Ziff. 13, Runescape ToS «Rechte an geistigem Eigentum», Second Life ToS Ziff. 3.1, There ToS Ziff. 7, Ultima Online OLA Ziff. 5c, World of Warcraft EULA Ziff. 3.

⁹⁰ Zum Beispiel Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 13, World of Warcraft EULA Ziff. 9.

⁹¹ Zum Beispiel Hellgate: London ToS Präambel, Holic EUA Ziff. 2, Pirates of the Burning Sea UA Präambel, Second Life ToS Präambel.

⁹² Vgl. dazu unten IV.D.3.a).

⁹³ Ausdrücklich beispielsweise EVE Online EULA Ziff. 10B, Second Life ToS Präambel, There Member Agreement Ziff. 2.

⁹⁴ Vgl. zum Beispiel Everquest II EULA Präambel, Guild Wars EULA Ziff. 4b und c, Hellgate: London ToS Ziff. 7.2, Holic EUA Ziff. 3, Pirates of the Burning Sea UA Präambel, Ultima Online UOL Ziff. 3a.

2. Genusserhaltung

a) Grundsatz

[Rz 48] Im Lizenzvertragsrecht ist dem Grundsatz nach anerkannt, dass der Lizenzgeber dem Lizenznehmer den einmal verschafften Genuss erhalten muss.⁹⁵ Das ist auch für virtuelle Welten sachgerecht. Grundsätzlich muss der Betreiber sein System und den Zugang aufrechterhalten, sodass der Nutzer den Service während der ganzen Vertragsdauer benutzen kann.⁹⁶ Da die Unterhaltung des Service aufwändiger ist als beispielsweise ein formelles Schutzrecht zu erhalten, sind die hieraus folgenden Pflichten für einen Betreiber umfassender, als dies im Lizenzvertragsrecht üblich ist.

b) Verfügbarkeit des Systems

[Rz 49] Zur Verfügbarkeit des Systems werden in den Vertragswerken ausnahmslos Vorbehalte gemacht.⁹⁷ Üblicherweise behalten sich die Betreiber die Unterbrechung zu Wartungszwecken mit oder ohne Ankündigung vor.⁹⁸

(1) Angekündigte Unterbrüche

[Rz 50] Serviceunterbrüche zur Wartung des Systems sind unvermeidlich. Sind sie ordentlich angekündigt worden, kann der Nutzer weder die Erstattung von bezahlten Gebühren noch Schadenersatz verlangen. Kein Betreiber garantiert die Verfügbarkeit seines Systems nach messbaren Kennzahlen. Gleichzeitig handelt es sich dabei um einen Teil der vertraglichen Informationsordnung: Der Nutzer darf erwarten, dass er über planmässige Serviceunterbrüche informiert wird. Form und Frist der Bekanntgabe sind in den Vertragswerken aber höchstens marginal geregelt.⁹⁹

(2) Nicht angekündigte Unterbrüche

[Rz 51] Auch unvorhergesehene Unterbrüche lassen sich nicht gänzlich verhindern. Alle Betreiber behalten sich daher vor, den Service auch ohne Ankündigung zu unterbrechen.¹⁰⁰

⁹⁵ BsK-AMSTUTZ/SCHLUEP, N 279 vor Art. 184 ff.; HILTY, Lizenzvertragsrecht, 461.

⁹⁶ Was einige Betreiber ausdrücklich anerkennen (Dark Age of Camelot ToS Ziff. 1, EVE Online EULA Ziff. 12, Runescape AGB «Verfügbarkeit», World of Warcraft ToS Ziff. 10).

⁹⁷ Vgl. zum Beispiel EVE Online EULA, Ziff. 12, Everquest II EULA Ziff. 13, Maple Story ToU Ziff. 8, Second Life ToS Ziff. 1.6, World of Warcraft ToU Ziff. 10 und Ziff. 17H.

⁹⁸ Vgl. Guild Wars EULA Ziff. 10a, City of Heroes EULA Ziff. 10, Conquer Online EUA Ziff. 9, Holic EUA Ziff. 12a, Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 3.4, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 13, Runescape AGB «Verfügbarkeit», Second Life ToS Ziff. 1.6 und Billing Policies Ziff. 5, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 11, There ToS Ziff. 10.

⁹⁹ Konkretere Angaben als die «Anzeige auf der Website ... vorab» (World of Warcraft ToU Ziff. 12) finden sich in den Vertragswerken nicht. Auf den Websites wird gelegentlich ein Zeitraum Wartung des Systems angegeben, vgl. www.there.com/help.html, (zuletzt besucht am 23.01.08).

¹⁰⁰ City of Heroes EULA Ziff. 10, Club Penguin ToS Ziff. 4, Conquer Online EUA Ziff. 9, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 11, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 13, EVE Online EULA Ziff. 12, Everquest II EULA Ziff. 13,

Einige versprechen dem Nutzer ab einer gewissen Dauer der Unterbrechung eine Erstattung bereits bezahlter Gebühren¹⁰¹ respektive eine Zeitgutschrift¹⁰² auf die Nutzungsdauer. Dadurch wird zwischen den Parteien nicht nur ein Fall der Nichterfüllung definiert, sondern auch gleich der Grad der Verfügbarkeit, die der Nutzer erwarten darf.¹⁰³ Bei virtuellen Welten, für die ein Serviceunterbruch nur generell vorbehalten wird, ist die Frage, ob und welche minimale Verfügbarkeit der Nutzer erwarten darf, anhand der Umstände des Einzelfalles zu untersuchen. Bei einer gebührenfreien und ausschliesslich der persönlichen Unterhaltung dienenden Umgebung muss er häufigere und länger andauernde Unterbrüche in Kauf nehmen als bei einer gebührenpflichtigen Spielwelt oder gar einer zur Verfolgung wirtschaftlicher Zwecke zugänglichen Umgebung. Auch in früheren Fällen gewährte Zeitgutschriften¹⁰⁴ könnten dann eine Rolle spielen.

c) Änderung des Systems

[Rz 52] Üblich sind Hinweise, dass sich die Systemvoraussetzungen ändern können.¹⁰⁵ Zudem behalten sich viele Betreiber vor, ihr System nicht nur in technischer Hinsicht, sondern auch inhaltlich zu ändern.¹⁰⁶ Sie wollen zum Beispiel bestehende Abläufe ändern oder löschen, neue Inhalte hinzufügen oder das Wirtschaftssystem strategisch steuern können (und machen das auch¹⁰⁷). Tatsächlich ist es für die Governance virtueller Welten unumgänglich, hin und wieder ordnend einzugreifen.¹⁰⁸

[Rz 53] In Computerspielwelten haben bisher selbst tief greifende Änderungen zu keinen grösseren Problemen als einbrechenden Nutzerzahlen geführt.¹⁰⁹ Ein Beispiel soll aber zeigen, dass die Änderungsfreiheit der Betreiber zumindest für andere virtuelle Umgebungen ihre Schranke im Vertrauen der Nutzer findet: In einer früheren Version von Second Life¹¹⁰ hat Linden Lab bahnhofartige Knotenpunkte, sog. Telehubs, als Alternative zum (damals kostenpflichtigen) direkten Teleport¹¹¹ eingeführt. Die Grundstücke in der Nähe von Telehubs erzielten hohe Besucherfrequenzen und waren entsprechend teurer als andere, weniger zentral gelegene Grundstücke. Als Linden Lab später Telehubs zugunsten eines (nun kostenfreien) direkten Teleport wieder abschaffte,¹¹² protestierten die Inhaber Telehub-naher Grundstücke. In der Folge hat Linden Lab im Sinne einer Entschädigung angeboten, solche Grundstücke, die während einer bestimmten Zeitspanne vor der Änderung gekauft wurden, aufzukaufen.¹¹³ Wo die Grenze zwischen vorbehaltener «Justierung des Systems» und überraschendem oder gar widersprüchlichem Verhalten liegt, ist aber selbst im konkreten Einzelfall schwierig zu beurteilen.

d) Rechtsverfolgungspflicht und Durchsetzung der Spielregeln?

[Rz 54] Die Pflicht zur Genusserhaltung soll dem Nutzer ermöglichen, das System so zu gebrauchen, wie es im Vertrag oder auf der Website beschrieben ist. Macht das die Durchsetzung vertraglicher Bestimmungen notwendig, ist der Betreiber grundsätzlich dazu verpflichtet.¹¹⁴

[Rz 55] Bei Computerspielwelten wird dies jedoch höchstens ausnahmsweise der Fall sein, nämlich erst dann, wenn der Unterhaltungswert für den betroffenen Nutzer massgeblich verringert wird. Ausdrückliche Vorbehalte finden sich in den Vertragswerken dazu nicht, hingegen wird oftmals im Sinne eines Gewährleistungsausschlusses darauf hingewiesen, dass der Service nur in der vorliegenden Form zur Verfügung stehe und nicht zu einem bestimmten Zweck taue.¹¹⁵ Ergibt

Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 3.4, Guild Wars EULA Ziff. 10a, Hattrick ToU Ziff. 3, Hellgate: London ToS Ziff. 12, Holic EUA Ziff. 12a, Lord of the Rings ToS «Haftungsausschluss», Maple Story ToU Ziff. 8, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 13, Runescape AGB «Verfügbarkeit», Second Life ToS Ziff. 1.6, SOE Station ToS Ziff. 7.1, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 11, There ToS Ziff. 10, World of Warcraft ToU Ziff. 13.

¹⁰¹ Second Life Billing Policies Ziff. 5.

¹⁰² World of Warcraft ToU Ziff. 13.

¹⁰³ Inklusive Regelung der Folgen der Nichteinhaltung. Es handelt sich um ein einfaches Service Level Agreement, vgl. dazu HEUSLER, 78 f.; SANGIORGIO/REUTTER, 89 ff., 100 f.; STRAUB, 203 ff., 222 ff.

¹⁰⁴ Für Computerspielwelten sind Zeitgutschriften üblich, auch ohne vertragliche Grundlage oder ohne dass die dort festgelegten Voraussetzungen erfüllt sind.

¹⁰⁵ Vgl. beispielsweise Lord of the Rings ToS «Sicherheit», Maple Story ToU Präambel, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 2, Station Exchange SA Ziff. 1, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 2, World of Warcraft ToU Ziff. 14.

¹⁰⁶ Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 16, EVE Online ToS Schlussbestimmungen, Everquest II EULA Präambel und SESA Ziff. 1, Guild Wars EULA Ziff. 10c, Habbo Ziff. 5, Hattrick ToU Ziff. 2, Legacy of the Dragons UA, Maple Story ToU Präambel, Pirates of the Burning Sea UA Präambel, Second Life ToS Ziff. 1.6, There ToS Ziff. 1, Ultima Online RoC Schluss, World of Warcraft ToU Ziff. 14.

¹⁰⁷ Welten wie Second Life oder EVE Online analysieren und steuern ihr Wirtschaftssystem nach makroökonomischen Grundsätzen (vgl. http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php und <http://myeve.eve-online.com/devblog.asp?a=blog&bid=481>, beide zuletzt besucht am 23.01.2008).

¹⁰⁸ Eine ausgewogene Game-Balance ist ohne Governance kaum zu erreichen. Vgl. BARTLE., 297 ff.; RAPH KOSTER, Nerfing, www.raphkoster.com/gaming/nerfing.shtml, zuletzt besucht am 25.01.08.

¹⁰⁹ Beispielsweise die sog. «New Game Enhancements» für Star Wars Galaxies, vgl. Seth Schiesel, For Online Star Wars Game, It's Revenge of the Fans, New York Times vom 10.12.2005, zuletzt besucht am 25.01.08.

¹¹⁰ SL Version 1.1.0.

¹¹¹ Mit direktem Teleport können Nutzer ihren Avatar an jeden beliebigen Punkt in Second Life teleportieren.

¹¹² SL Version 1.8. Der direkte Teleport ist bis heute (SL Version 1.18.5.3) kostenlos.

¹¹³ <http://forums.secondlife.com/showthread.php?p=822945#post822945>, www.secondlifeherald.com/slh/2006/01/barons_get_buyb.html, beide zuletzt besucht am 23.01.08.

¹¹⁴ Vgl. im Lizenzvertragsrecht: HILTY, Lizenzvertragsrecht, 464, 773 Fn. 196. In einigen Vertragswerken taucht der Gedanke in der spiegelbildlichen Pflicht der Nutzer auf, andere Teilnehmer in der Nutzung der Systems nach den geltenden Regeln nicht stören oder beeinträchtigen, vgl. Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 17c, Holic EUA Ziff. 8d, Star Wars Galaxies RoC Schluss, Ultima Online RoC Ziff. 18.

¹¹⁵ City of Heroes EULA Ziff. 11, Club Penguin ToS Ziff. 4, Dark Age of Camelot

sich eine konkrete Nutzung hingegen aus den Vertragswerken oder der Website,¹¹⁶ steigt die Wahrscheinlichkeit, dass ein Betreiber zur Durchsetzung der eigenen Regeln angehalten werden kann.¹¹⁷

[Rz 56] Die Frage der Durchsetzungspflicht entschärft sich in Konstellationen, wo die Interessen von Nutzern und Betreibern parallel laufen oder wo der Verletzte selber eine Handhabe gegen Störer hat. So verpflichten sich die Nutzer üblicherweise zum Beispiel keine betrügerischen Handlungen vorzunehmen¹¹⁸ und keine Immaterialgüterrechte Dritter zu verletzen¹¹⁹. Die Lösung für beide Fälle ergibt sich vordergründig häufig aus dem Vorbehalt des Betreibers, zur Schlichtung von Konflikten zwischen den Nutzern nicht verpflichtet, wohl aber berechtigt zu sein.¹²⁰ In der Tat gehen die meisten Betreiber ausreichend gegen Betrugsfälle vor, da eine betrugsarme (und folglich weniger Kundendienst beanspruchende) Umgebung in ihrem eigenen Interesse ist. Auch bei Immaterialgüterrechtsverletzungen ist der Nutzer nicht auf eine vertragliche Durchsetzungspflicht angewiesen. Zum einen kann er sein absolut wirkendes Schutzrecht direkt gegen den Verletzer geltend machen,¹²¹ zum andern sehen

einige Betreiber ein *Notice and Take Down*-Verfahren vor,¹²² um ihre Haftung als Service Provider zu beschränken oder auszuschliessen.¹²³

[Rz 57] Klärung könnte die heikle Frage einer Durchsetzungspflicht einst anhand von ausschliesslich durch Vertrag zu schützende Interessen finden; prädestiniert dafür ist das Handelsverbot für virtuelle Güter.¹²⁴ RMT gilt nach wie vor als «cheating» und kann darüber hinaus zu lästigen Auswirkungen auf das Spielverhalten führen, die den Spielgenuss dann beeinträchtigen können, wenn es dem Betreiber nicht gelingt, diese Verhaltensweisen zu kanalisieren. Der Anspruch des Nutzers auf Spielgenuss und seine Verminderung durch Auswirkungen von RMT ist Gegenstand einer in den USA hängigen Klage.¹²⁵

3. Benutzerkontoverwaltung

[Rz 58] Der Betreiber verwaltet das Konto, über das der Nutzer auf den Service zugreifen kann.¹²⁶ Dazu speichert er sämtliche Daten zum Status des Nutzers in einer Datenbank.¹²⁷ Er gewährt Clients, welche sich mittels Zugangsdaten authentifizieren können, die Berechtigung, diese Daten zu verwenden, zu ändern und zu löschen.

a) Speicherung der Spieldaten

[Rz 59] Viele Betreiber schliessen eine Pflicht zur Spei-

EULA Ziff. 11, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 10, EVE Online EULA Ziff. 12, Everquest II EULA Ziff. 13, Guild Wars EULA Ziff. 11, Hatrnick ToU Ziff. 4, Hellgate: London ToS Ziff. 12, Holic EUA Ziff. 14, Legacy of the Dragons UA, Lord of the Rings ToS «Haftungsausschluss», Pirates of the burning Sea UA Ziff. 13, Runescape AGB «Ausstattung», Second Life ToS Ziff. 5.4, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 10, There Member Agreement Ziff. 8, Ultima Online UOL Ziff. 6.

¹¹⁶ Etwa die Website von Entropia Universe: «Du kannst anderen Teilnehmern erlauben, Events auf deinen Ländereien zu organisieren. Außerdem kannst du alle Jagdaktivitäten auf deinen Ländereien besteuern.»

¹¹⁷ Gemäss eigenen Angaben plant Bragg eine entsprechend begründete Klage betreffend den Einsatz von sog. Landbots in Second Life (Hilfsprogramme für das Ersteigern von Land), vgl. http://secondlife.typepad.com/second_life_lawsuit_bragg/2007/10/stop-the-land-b.html, zuletzt besucht am 23.01.08.

¹¹⁸ Guild Wars EULA Ziff. 6d und RoC Ziff. 1, Holic EUA Ziff. 8d (8), Pirates of the Burning Sea CoC Ziff. 1.9 und 1.13, Puzzle Pirates ToS «Stealing and Scamming», Star Wars Galaxies RoC Schluss, Ultima Online RoC Ziff. 5, World of Warcraft ToU Ziff. 4B.8 und 4B.9.

¹¹⁹ Conquer Online EUA Ziff. 8d, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 10 und ToS Ziff. 8, EVE Online ToS Ziff. 12, Everquest II EULA Ziff. 6, Final Fantasy Benutzervereinbarung Ziff. 2d, Guild Wars EULA Ziff. 6d und RoC Ziff. 17, Hatrnick ToU Ziff. 2 ii), Hellgate: London ToS Ziff. 9.1, Holic EUA Ziff. 8c, Pirates of the Burning Sea CoC Ziff. 1.10, Puzzle Pirates ToS Ziff. 7.1, Second Life ToS Ziff. 4.3, Star Wars Galaxies RoC Ziff. 10, There Developer Addendum Ziff. 2, Ultima Online UOL Ziff. 5c und RoC Ziff. 13, World of Warcraft ToU Ziff. 4A.

¹²⁰ Zum Beispiel Final Fantasy Benutzervereinbarung Ziff. 4, Second Life ToS Ziff. 5.1.

¹²¹ Beispiele für eine erfolgreiche gerichtliche Durchsetzung von Urheberrechten in Second Life sind die Fälle *Eros LLC v. John Doe* (default judgment, vgl. http://dockets.justia.com/docket/court-flmdce/case_no-8:2007cv01158/case_id-202603) und *Eros LLC et al v. Simon et al*, «Rase Kenzo» (consent judgment, vgl. <http://virtuallyblind.com/category/active-lawsuits/eros-et-al-v-simon>).

¹²² Vgl. Second Life ToS Ziff. 4.3, There Member Agreement Ziff. 5 («Copyright-Agents»).

¹²³ In den USA können Anbieter von Dritthinhalten ihre Haftung für Copyright-Verletzungen (und für Massnahmen gegen anscheinende Verletzungen) ausschliessen, indem sie sich den Bestimmungen des Online Copyright Infringement Liability Limitation Act (OCILLA), 17 U.S.C. §§ 512, ein Bestandteil des DMCA, unterwerfen. Dazu muss ein Betreiber unter anderem eine offizielle Ansprechperson bezeichnen und das vorgesehene Verfahren beachten. Die Richtlinie 2000/31/EG vom 8. Juni 2000 über den elektronischen Geschäftsverkehr (EC-RL) verpflichtet EU-Mitgliedsstaaten dazu, die Host Provider mit einem ähnlichen Verfahren aus der Verantwortung zu entlassen, vgl. Artikel 14 Ziff. 1. In der Schweiz besteht keine entsprechende Regelung; der Vorentwurf zur Änderung des Schweizerischen Strafgesetzbuches betreffend die strafrechtliche Verantwortung der Provider enthielt einen Vorschlag in diese Richtung (Art 322^{bis} Ziff. 1 Abs. 2 VE-StGB).

¹²⁴ Vgl. zur vertraglichen Regelung unten IV.E.2.b).

¹²⁵ *Hernandez v. IGE*, vgl. <http://news.justia.com/cases/featured/florida/flsdce/1:2007cv21403/296927>. Materiell stützt sich die Klage auf die Nutzungsbestimmungen von Blizzard, von denen die Nutzer *intended third party beneficiaries* seien. Das Verfahren ist in Gange; es liegt eine Klageantwort von IGE vor.

¹²⁶ Vgl. zum Beispiel Everquest II EULA Präambel, Guild Wars EULA Ziff. 4b und c, Hellgate: London ToS Ziff. 7.2, Holic EUA Ziff. 3, Pirates of the Burning Sea UA Präambel, Ultima Online UOL Ziff. 3a.

¹²⁷ Ausdrücklich Conquer Online EUA Ziff. 14b, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 12 (bezüglich Mitteltransaktionen), Everquest II EULA Ziff. 12, Final Fantasy Benutzervereinbarung Ziff. 2, Maple Story ToU Ziff. 3.3.2 (bezüglich der kostenpflichtigen Cash Items), World of Warcraft ToU Ziff. 17J.

cherung ausdrücklich aus oder behalten sich generell die jederzeitige Änderung oder Löschung der Daten vor.¹²⁸

[Rz 60] Es ist unklar, welche Bedeutung derartigen Klauseln zukommt. Eine bestimmungsgemässe Nutzung wäre undenkbar, ohne dass der Status eines Nutzers (Position, Aussehen, Kleidung, Rüstung, Gegenstände, Erfahrung, Kenntnisse, Eigenschaften, Guildenzugehörigkeit, Merklisten, Einstellungen) fortlaufend gespeichert wird. Im Grundsatz ist die Speicherung der Daten daher schon ein Gebot der vertragsgemässen Genusserhaltung. Zudem handelt es sich um die potentielle Hauptpflicht der auftragsnahen Abrede über die Nutzerdatenverwaltung. Ein umfassender Vorbehalt könnte daher als überraschend im Sinne der Ungewöhnlichkeitsregel¹²⁹ erscheinen. Überraschend und damit unverbindlich könnte sie aber auch dann sein, wenn sie im Widerspruch zur Werbung oder zur Ausgestaltung der virtuellen Welt stünde.¹³⁰ Diese Gefahr besteht bei Umgebungen, die nicht bloss der persönlichen Unterhaltung dienen. In diesen Fällen ist der Betreiber grundsätzlich verpflichtet, die Daten zu speichern und auf Abruf zur Verfügung zu stellen. Das gilt insbesondere für Daten, für deren Zuordnung der Nutzer virtuelle Gegenstände vom Betreiber erworben hat (VAS).¹³¹

[Rz 61] Weniger problematisch ist der Vorbehalt, Spieldaten unter bestimmten Voraussetzungen¹³² oder zu einem bestimmten Zweck¹³³ zu löschen oder zu ändern. Ausnahmeregelungen stellen das Funktionieren der virtuellen Umgebung nicht in Frage.

b) Identifizierung des Nutzers

[Rz 62] Der Betreiber gestattet den Zugriff auf die Benutzerdaten und ihre Verwendung gegen eine Authentifizierung mittels Zugangsdaten.

[Rz 63] Auffällig an dieser Ausgestaltung ist, dass der Betreiber nicht nur an seinen Vertragspartner leisten können will,

sondern an jede Person, die die richtigen Zugangsdaten verwendet. Bei diesem Regime liegt das Risiko der missbräuchlichen Verwendung der Zugangsdaten durch eine unberechtigte Person vollumfänglich beim Nutzer.¹³⁴ Das ist solange sachgerecht, als der Nutzer kostenlos und nur gelegentlich zur Unterhaltung spielt. Andere Umstände, insbesondere wenn der Nutzer zur Verwendung bestimmter Daten berechtigt ist, könnten zu einer anderen Beurteilung führen.¹³⁵

[Rz 64] Unabhängig vom Resultat der angesprochenen Beurteilung ist der Betreiber als Beauftragter zur sorgfältigen Führung der Geschäfte verpflichtet und damit zur Anwendung eines angemessenen Authentifizierungssystems.¹³⁶

4. Weitere Pflichten

a) Bereitstellen neuer Inhalte?

[Rz 65] Zumindest bei den klassischen Spielwelten obliegt die inhaltliche Ausgestaltung zweifellos dem Betreiber. Diese bemühen sich, laufend neue Funktionen und Herausforderungen aufzuschalten. Verpflichtet sind sie dazu in der Regel nicht. Eine Pflicht ergibt sich weder aus den Vertragswerken noch aus einer allgemeinen Förderungspflicht. Im Einzelfall können jedoch konkrete Verlautbarungen auf der Website zu einem anderen Ergebnis führen. Zu beachten sind insbesondere Aussagen, die den Service beschreiben¹³⁷ oder mit denen Gebühren gerechtfertigt werden¹³⁸.

b) Kontrolle von Inhalten Dritter?

[Rz 66] Alle Welten enthalten in der einen oder anderen Form sog. «Inhalte Dritter». Das geht von Chat- und Kurznachrichten über Profilbeschreibungen und Avatare bis hin zu von Grund auf gestalteten virtuellen Objekten und Landschaften. Der Betreiber weist häufig ausdrücklich darauf hin, dass er nicht zur Kontrolle verpflichtet ist,¹³⁹ und schliesst eine

¹²⁸ Vgl. Final Fantasy Benutzervereinbarung Ziff. 2, Second Life ToS Ziff. 3.2, 3.3 und 5.3.

¹²⁹ Nach der Ungewöhnlichkeitsregel sind jene Bestimmungen unverbindlich, mit der eine global zustimmende Partei nicht gerechnet hat und aus ihrer Sicht vernünftigerweise auch nicht rechnen musste, BGE 119 II 443, Erw. 1a; BsK-BUCHER, N 60 zu Art. 1; GAUCH/SCHLUEP/SCHMID/REY, N 1141.

¹³⁰ Vgl. GAUCH/SCHLUEP/SCHMID/REY, N 1141b.

¹³¹ Vgl. oben Fn. 73.

¹³² Zum Beispiel bei Inaktivität (vgl. dazu unten IV.H.2) oder bei Verletzung von Immaterialgüterrechten Dritter (City of Heroes EULA Ziff. 4f und 6a, Conquer Online EUA Ziff. 4l und 8a, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 2, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 9, Guild Wars EULA Ziff. 6a, Hellgate: London ToS Ziff. 10.2, Holic EUA Ziff. 8a ii), Lord of the Rings ToS «Inhalte», Puzzle Pirates ToS Ziff. 7.3, Runescape AGB «Sicherheit», Second Life ToS Ziff. 1.2, There Member Agreement Ziff. 5, Ultima Online UOL Ziff. 5b).

¹³³ Zum Beispiel «soweit erforderlich um das Funktionieren des Services in Einklang mit den hier geregelten Bedingungen zu gewährleisten, insbesondere um ein ausgeglichenes Spielerlebnis und die Spielfreude für alle Spieler aufrechtzuerhalten», World of Warcraft ToU Ziff. 17K.

¹³⁴ Ausdrücklich Conquer Online EUA Ziff. 4a, Dark Age of Camelot ToS Ziff. 1 und EULA Ziff. 4, Guild Wars EULA Ziff. 4a und 4f, Holic EUA Ziff. 4e, Pirates of the Burning Sea UA Ziff. 1, Puzzle Pirates ToS Ziff. 9, There ToS Ziff. 2, Ultima Online UOL Ziff. 3a, World of Warcraft ToU Ziff. 17L.

¹³⁵ Die Erbringung einer Leistung an einen Dritten ist keine Erfüllung (BGE 111 II 263, Erw. 1b; GAUCH/SCHLUEP/SCHMID/REY, N 2093; VON TUHR/ESCHER, 21 f.).

¹³⁶ Was zum Beispiel in World of Warcraft ToU Ziff. 17J ausdrücklich anerkannt wird: «Die Sicherheit der Spieldaten ist oberste Priorität für Blizzard Entertainment.»

¹³⁷ Mindark verspricht auf der Website etwa, dass Entropia Universe jeden Monat um neue Inhalte erweitert werde (www.entropiauniverse.com, zuletzt besucht am 20.01.08).

¹³⁸ Blizzard und NCsoft rechtfertigen auf den Websites die monatlichen Gebühren unter anderem mit der Weiterentwicklung von Spielinhalten (www.wow-europe.com/de/info/faq/general.html und http://de.cityofheroes.com/faqs/answer/warum_gibt_es_eine_monatliche_gebhr, zuletzt besucht am 25.01.08).

¹³⁹ City of Heroes EULA Ziff. 4f und 6a, Conquer Online EUA Ziff. 4l und 8a, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 2, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 9, Guild Wars EULA Ziff. 6a, Hellgate: London ToS Ziff. 10.2,

Verantwortung für unpassende, verletzend und widerrechtliche Dritthalte aus.¹⁴⁰ Ausnahmsweise kann er trotz ausdrücklichem Vorbehalt gegenüber dem Nutzer zur Überwachung der Inhalte verpflichtet sein. Aussagen auf der Website des Betreibers können dazu führen, dass der AGB-Vorbehalt keine Geltung erlangt (zum Beispiel wenn eine Umgebung als besonders für Kinder geeignet beworben wird), oder er kann von einer spezielleren Regelung im Vertragswerk überlagert werden (zum Beispiel wenn der Betreiber für die Einstellung von Inhalten eine Überprüfungsgebühr verlangt¹⁴¹).

[Rz 67] Der Betreiber behält sich in der Regel vor, Inhalte zu löschen oder zu sperren. Für Chat- und Textnachrichten werden dazu häufig sog. Profanity-Filter¹⁴² eingesetzt, namentlich für Welten, die sich an Minderjährige wenden.¹⁴³ Damit reagiert der Betreiber zum einen auf seine straf- und zivilrechtliche Verantwortlichkeit in den Bereichen Markenrecht, Urheberrecht, Jugendschutz und verbotene Meinungsäußerung. Zum anderen ist die Überwachung eine Marketingmaßnahme, zu der er manchmal vertraglich gegenüber einer Selbstregulierungsorganisation verpflichtet ist.¹⁴⁴ Viele Betreiber sehen darüber hinaus Melde- und Lösungsverfahren zur Kontrolle der eigenen Verantwortlichkeit vor,¹⁴⁵ eine Pflicht gegenüber dem Kunden resultiert daraus aber in der Regel nicht.

E. Pflichten des Nutzers

1. Gebühren

[Rz 68] Der Nutzer schuldet dem Betreiber die verabrede-

ten Gebühren.¹⁴⁶ Wie dargelegt sind monatliche Gebühren, objektbasierte Gebühren (VAS) und hybride Gebührenmodelle verbreitet. Verwaltungsgebühren und Lizenzgebühren lassen sich dabei in der Regel nicht unterscheiden. Der Nutzer ist in allen untersuchten Fällen vorleistungspflichtig.¹⁴⁷

2. Verhaltenspflichten

[Rz 69] Der Nutzer ist nicht zur freien, sondern nur zur eingeschränkten Benutzung des Systems berechtigt.¹⁴⁸ Eine Reihe von positiven Nebenpflichten und Unterlassungspflichten schränkt den Umfang der erlaubten Nutzung ein.

a) Verbot der Mehrfachnutzung

[Rz 70] Das Recht zur Nutzung wird nur dem Nutzer eingeräumt. Er darf den Zugang in der Regel nicht zusammen mit anderen benutzen¹⁴⁹ oder ihn auf andere übertragen.^{150,151}

b) Verbot der gewerblichen Nutzung und RMT-Verbot

[Rz 71] Je nach Nutzungszweck der virtuellen Welt lassen sich Computerspielwelten und andere virtuelle Umgebungen unterscheiden:

¹⁴⁶ Zum Beispiel City of Heroes EULA Ziff. 5, Club Penguin Website, Dark Age of Camelot ToS Ziff. 2, EVE Online EULA Ziff. 4, Lord of the Rings ToS «Gebühren», Puzzle Pirates ToS Ziff. 11, Runescape AGB «Spielkonto», Second Life Billing Policies Ziff. 1 und 3, World of Warcraft Zahlungsbestimmungen Ziff. 1.

¹⁴⁷ City of Heroes EULA Ziff. 5, Club Penguin Membership FAQ, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 5 und ToS Ziff. 6, Everquest II EULA Ziff. 5, Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 5.1 lit. a, Guild Wars EULA Ziff. 5, Legacy of the Dragons UA, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 5, Puzzle Pirates ToS Ziff. 11, Second Life Billing Policies Ziff. 2, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 5, There Member Agreement Ziff. 4, Ultima Online UOL Ziff. 4a, World of Warcraft Zahlungsbestimmungen Ziff. 5.

¹⁴⁸ Vgl. Club Penguin Ziff. 3, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 1, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 5, EVE Online EULA Ziff. 10B, Guild Wars EULA Ziff. 3, Hatrnick ToU Ziff. 6, Holic EUA Ziff. 3, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 7, Puzzle Pirates ToS Ziff. 5, Second Life ToS Ziff. 3.1, Ultima Online UOL Ziff. 1.

¹⁴⁹ Ein ausdrückliches Verbot der Mehrfachnutzung enthalten 65% der untersuchten Verträge. Conquer Online EUA Ziff. 4a, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 4, EVE Online EULA Ziff. 2A und ToS Ziff. 21, Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 4.1 lit. d, Guild Wars EULA Ziff. 4a und RoC Ziff. 10, Hatrnick ToU Ziff. 1, Hellgate: London ToS Ziff. 7.5, Lord of the Rings ToS «Sicherheit», Maple Story ToU Ziff. 1, Pirates of the Burning Sea UA Ziff. 1, Puzzle Pirates ToS Ziff. 6.2 und 9, Runescape AGB «Verhaltensregel 6», SOE Station ToS Ziff. 1, World of Warcraft ToU Ziff. 1A.

¹⁵⁰ 50% der untersuchten Vertragswerke: Dark Age of Camelot ToS Ziff. 1 und CoC, EVE Online EULA Ziff. 3, Guild Wars EULA Ziff. 3 und RoC Ziff. 10, Habbo Ziff. 7, Hatrnick ToU Ziff. 1, Hellgate: London ToS Ziff. 7.5 und 11.3, Holic EUA Ziff. 7, Legacy of the Dragons Game Rules, Lord of the Rings ToS «Verhaltenskodex», Pirates of the Burning Sea UA Ziff. 1, Runescape AGB «Verhaltensregel 6», World of Warcraft ToU Ziff. 1E.

¹⁵¹ Ausgenommen wird häufig die Benutzung durch minderjährige Kinder des Nutzers, vgl. etwa Conquer Online EUA Ziff. 4a, Dark Age of Camelot ToS Ziff. 1 und EULA Ziff. 4, Hellgate: London ToS Ziff. 7.5, Pirates of the Burning Sea UA Ziff. 1, SOE Station ToS Ziff. 1, World of Warcraft ToU Ziff. 3C vi).

Holic EUA Ziff. 8a ii), Lord of the Rings ToS «Inhalte», Puzzle Pirates ToS Ziff. 7.3, Runescape AGB «Sicherheit», Sims Online ToS «Online Inhalt», There Member Agreement Ziff. 5, Ultima Online UOL Ziff. 5b.

¹⁴⁰ City of Heroes EULA Ziff. 5c, Conquer Online EUA Ziff. 15, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 4, Holic EUA Ziff. 16, Puzzle Pirates ToS Ziff. 7.3, Second Life ToS Ziff. 1.2, Sims Online ToS «Online Inhalt», There Member Agreement Ziff. 5 und Developer Addendum Ziff. 2, Ultima Online EULA Ziff. 5b, World of Warcraft EULA Ziff. 10.

¹⁴¹ There begründet die Einstellgebühr mit der Überprüfung, vgl. <http://developer.prod.there.com/developer/price.cgi>, zuletzt besucht am 25.01.08.

¹⁴² Technische Vorkehrungen für eine automatische Inhaltskontrolle von Chat und Mitteilungen.

¹⁴³ Profanity Filter setzen zum Beispiel ein: Club Penguin (zur Funktionsweise dieses Filters vgl. <http://playnoevil.com/serendipity/index.php?archives/2007/07/C14.html>, zuletzt besucht am 25.01.08), Habbo Hotel, aber auch World of Warcraft (optional).

¹⁴⁴ Vgl. Art. 10 POSC (PEGI Online Safety Code). Betreiber, die die PEGI Online Lizenz (Pan European Game Information) führen wollen, müssen ein angemessenes Melde- und Beschwerdeverfahren vorsehen. Der Nutzer kann sich auch bei PEGI Online beschweren. Die deutsche USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) und die nordamerikanische ESRB (Entertainment Software Rating Board) haben noch keine konkreten Vorgaben für die Einstufung von Dritthalten. Die ESRB behilft sich mit dem Warnhinweis «Game Experience May Change During Online Play».

¹⁴⁵ Vgl. dazu oben IV.D.2.c).

(1) Computerspielwelten

[Rz 72] Zu den Computerspielwelten zählen Umgebungen, die ausdrücklich nur zum persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch respektive zur Unterhaltung benutzt werden dürfen.¹⁵² Ein Indiz kann auch die Beschreibung und Ausgestaltung als Spiel darstellen.¹⁵³ Bei den Computerspielwelten verpflichtet sich der Nutzer, den Service nicht zu gewerblichen Zwecken zu gebrauchen.¹⁵⁴

[Rz 73] Nutzer von Computerspielwelten sind zudem häufig verpflichtet, keine virtuellen Güter zu verkaufen (RMT),¹⁵⁵ keine Powerleveling Dienste¹⁵⁶ anzubieten¹⁵⁷ oder ihr Benutzungskonto zu verkaufen¹⁵⁸. Ist der Handel mit virtuellen Gütern ausnahmsweise auf einer besonderen Plattform erlaubt, wird man den Begriff der «gewerblichen Nutzung» eng auslegen müssen.

(2) Andere virtuelle Umgebungen

[Rz 74] Die Betreiber von anderen virtuellen Umgebungen weisen auf ihren Websites ausdrücklich auf die Möglichkeit einer gewerblichen Nutzung hin.¹⁵⁹ Zudem machen sie in

den Vertragswerken keine näheren Angaben zum Nutzungszweck oder schliessen den Begriff «Spiel» für ihren Service sogar ausdrücklich aus.¹⁶⁰ In diesen Fällen ist die Nutzung zu jedem Zweck, insbesondere auch zu gewerblichen Zwecken erlaubt.

[Rz 75] Der Nutzer ist in diesen Umgebungen nicht verpflichtet, den Handel virtueller Güter gegen echte Währung zu unterlassen oder auf kostenpflichtige Dienste Dritter für den Ausbau seiner virtuellen Verkörperung oder Niederlassung zu verzichten. Der Handel mit virtuellen Gütern kann aber trotzdem auf die systemeigene Plattform beschränkt sein.¹⁶¹

c) Dekompilierungsverbot

[Rz 76] Alle untersuchten Vertragswerke verbieten dem Nutzer, die eingesetzte Software zurück zu entwickeln, insbesondere sie zu dekompileieren oder zu disassemblieren.¹⁶² Manchmal wird die Systemsoftware insgesamt angesprochen,¹⁶³ ansonsten aber zwischen Server- und Clientsoftware unterschieden.¹⁶⁴ Bezüglich der serverseitig eingesetzten Software gilt das vertragliche Verbot ohne Einschränkung, bezüglich der clientseitigen Software sind die Schutzzschranken der nationalen Urheberrechtsgesetze für Schnittstellen zu beachten.¹⁶⁵

d) Offizieller Service

[Rz 77] Gemäss vielen Vertragswerken ist der Nutzer verpflichtet, den Softwareclient nur über den offiziellen, exklusiv vom Betreiber angebotenen Service zu gebrauchen.¹⁶⁶

¹⁵² City of Heroes EULA Ziff. 3, Club Penguin Ziff. 3, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 1, EVE Online EULA Ziff. 2 A, Final Fantasy Benutzervereinbarung Ziff. 3.1 lit. a, Guild Wars EULA Ziff. 3, Hattrick ToU Ziff. 4, Holic EUA Ziff. 3, Lord of the Rings ToS «Verhaltenskodex», Maple Story EULA Ziff. 2.1, 2.2 und 4, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 7, Puzzle Pirates ToS Ziff. 5, Runescape AGB «Spielkonto», SOE Station Ziff. III.2.

¹⁵³ City of Heroes EULA Ziff. 1, Conquer Online EUA, Ziff. 1, Dark Age of Camelot AB Präambel, EVE Online EULA Ziff. 2A, Everquest II EULA Ziff. 2, Guild Wars EULA Ziff. 2, Habbo Ziff. 2, Hattrick ToU Präambel, Legacy of the Dragons UA, Maple Story EULA Ziff. 1.3, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 7, Puzzle Pirates ToS Ziff. 1, Runescape AGB «Spielkonto», Star Wars Galaxies ToU Präambel, Ultima Online UOL Ziff. 1, World of Warcraft ToU Ziff. 4C.

¹⁵⁴ Ausdrücklich EVE Online EULA Ziff. 2A, Guild Wars RoC Ziff. 8, Maple Story ToU Ziff. 4, Final Fantasy Benutzervereinbarung Ziff. 3.1 lit. a.

¹⁵⁵ City of Heroes EULA Ziff. 7, Conquer Online EUA Ziff. 7 und 9, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 6, EVE Online EULA Ziff. 7B, Final Fantasy Benutzervereinbarung Ziff. 3.1 lit. a und Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 4.4 lit. e, Guild Wars EULA Ziff. 7 und RoC Ziff. 11, Habbo Ziff. 7, Hellgate: London ToS Ziff. 11.2, Holic EUA Ziff. 6a 7, Lord of the Rings ToS «Nutzung», Maple Story ToU Ziff. 3.3.2, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 9, Puzzle Pirates ToS Ziff. 7.8, Runescape AGB «Verhaltensregel 12», Star Wars Galaxies ToU Ziff. 7, There ToS Ziff. 2, World of Warcraft ToU Ziff. 3C v).

¹⁵⁶ Unter *Powerleveling Services* versteht man die kostenpflichtige Dienstleistung, den eigenen Spielstand durch Profispieler schnell verbessern zu lassen. Vgl. die Definition in World of Warcraft ToU Ziff. 3C vi).

¹⁵⁷ Ausdrücklich Guild Wars RoC Ziff. 12, Lord of the Rings ToS «Verhaltenskodex», Maple Story ToU Ziff. 3.

¹⁵⁸ Vgl. unten IV.G.

¹⁵⁹ «Make real money in a virtual world. That's right, real money.» (Second Life, <http://secondlife.com/whatis/marketplace.php>); «There's Developer Program allows you to design, build, and sell your own custom products» (There, <http://developer.prod.there.com/developer/home.cgi>); «Die ... Bargeldökonomie erlaubt einen Rücktausch der erworbenen PED in echtes Geld» (Entropia Universe, www.entropiauniverse.com, alle zuletzt besucht am 25.01.08).

¹⁶⁰ Entropia Universe EULA Ziff. 2 («This is not a game.»), There ToS Präambel («There.com is not a game. There.com is a service provided by Company to you.»).

¹⁶¹ There, Entropia Universe. Second Life versteht sich als reiner Service Provider, vgl. Second Life ToS Ziff. 1.2 («Linden Lab is a service provider, ... Linden Lab does not control various aspects of the Service»).

¹⁶² City of Heroes EULA Ziff. 3, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 1, Entropia Universe Benutzervereinbarung Ziff. 5, EVE Online EULA Ziff. 10C, Everquest II EULA Ziff. 7, Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 4.1 lit. a, Holic EUA Ziff. 3, Lord of the Rings ToS «Nutzung», Maple Story ToU Ziff. 3.2 und 6.2, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 7, Puzzle Pirates ToS Ziff. 6.13, Runescape AGB «Rechte an geistigem Eigentum», There Member Agreement Ziff. 7, Ultima Online UOL Ziff. 5d, World of Warcraft EULA Ziff. 4A und ToU Ziff. 3C.

¹⁶³ Zum Beispiel Puzzle Pirates ToS Ziff. 6.2, There ToS Ziff. 2.

¹⁶⁴ Zum Beispiel Maple Story ToU Ziff. 3.2 (Client) und Maple Story ToU Ziff. 3.2 (Server).

¹⁶⁵ Einige Anbieter informieren, dass sie auf Verlangen die Schnittstellen offen legen (zum Beispiel Maple Story ToU Ziff. 3.2). Nach Art. 17 Abs. 2 URV wäre eine Dekompilierung ohnehin nur dann rechtmässig, soweit die Daten zu den Schnittstellen «nicht ohne weiteres zugänglich sind», nach h.L. also erst nachdem der Nutzer erfolglos beim Anbieter nachgefragt hat, vgl. BARRELET/EGLOFF, N 2 zu Art. 21; FRÖHLICH-BLEULER, N 873; NEFF/ARN, 303 f.

¹⁶⁶ City of Heroes EULA Ziff. 7, Conquer Online EUA Ziff. 9, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 1, EVE Online EULA Ziff. 10A und ToS Ziff. 14, Guild Wars EULA Ziff. 7 und RoC Ziff. 20, Holic EUA Ziff. 9, Puzzle Pirates ToS Ziff.

Obwohl der Versuch, die Verwertung des Systems zu sichern, legitim ist, stellt sich hier die Frage, wie eng sich der bestimmungsgemässe Gebrauch eines Programmes definieren lässt, um die Rechtsposition des Erwerbers einer Werkkopie nach Art. 5 Abs. 1 Softwareschutz RL¹⁶⁷ respektive Art. 12 Abs. 2 URG einzuschränken.¹⁶⁸ Mit dem gleichen Ziel wird dem Nutzer auf vertraglicher Ebene zudem häufig verboten, Server zu emulieren.¹⁶⁹ Diese Verpflichtung geht an sich über den urheberrechtlichen Schutz von Computerprogrammen hinaus, verbietet aber nur ein Resultat, das sich praktisch kaum ohne schutzrechtswidrige Handlungen erzielen lässt. Der Betrieb von Serveremulatoren ist jedenfalls dann widerrechtlich, wenn sie zusammen mit urheberrechtlich oder markenrechtlich geschützten Inhalten angeboten werden. Ungleich klarer fällt eine Schutzrechtsverletzung nach Art. 39a Abs. 3 neu-URG aus, wenn die Emulation eine Umgehung des Authentifizierungsschutzes der Clientsoftware ermöglicht.¹⁷⁰

e) Beachtung der Spiel- und Benimmregeln

[Rz 78] Spielregeln, wie sie Kummer in der eingangs erwähnten Abhandlung untersucht hat, gibt es in virtuellen Welten nur wenige. Die grosse Mehrheit der Spielregeln ist im Code festgelegt,¹⁷¹ wie sie Kummer als «zu technischer Konstruktion erstarrte Spielregeln» für uninteressant hielt.¹⁷² Mit besonderen Kenntnissen liessen sie sich freilich umgehen, weshalb sich Nutzer dazu verpflichten müssen, die Integrität des Systems zu wahren. Die primäre, in allen Vertragswerken zum Ausdruck kommende Spielregel ist daher, die im Code festgelegten Regeln nicht zu umgehen¹⁷³ und

Programmierfehler oder Lücken im Gamedesign nicht auszunutzen.¹⁷⁴ Dazu wird dem Nutzer weiter verboten, Hilfsmittel zu diesem Zweck einzusetzen¹⁷⁵ oder den Service sonst zu beeinträchtigen¹⁷⁶. Ergänzend trifft die Nutzer in einigen Fällen sogar die Pflicht, derartige Fehler zu melden.¹⁷⁷ Vielfach muss der Nutzer den Betreiber ermächtigen, RAM und CPU des Clientcomputers im Hinblick auf den Einsatz von nicht autorisierten Hilfsmitteln zu überwachen.¹⁷⁸

[Rz 79] Computerspielwelten statuieren als zweite Spielregel ein Level Playing Field unter den Nutzern.¹⁷⁹ Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände von Dritten gegen echte

2 i) und iv), Holic EUA Ziff. 8d (12), Maple Story ToU Ziff. 3.2, Second Life ToS Ziff. 4.2, World of Warcraft ToU Ziff. 3C.

¹⁷⁴ Das Ausnutzen von sog. Bugs verbieten Conquer Online EUA Ziff. 8g, Dark Age of Camelot CoC, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 17m, EVE Online ToS Ziff. 22, Guild Wars RoC Ziff. 19, Holic EUA Ziff. 8g, Legacy of the Dragons UA und Game Rules, Lord of the Rings ToS «Verhaltenskodex», Maple Story ToU Ziff. 3.2, Puzzle Pirates ToS Ziff. X, Runescape AGB «Verhaltensregel 4», Star Wars Galaxies RoC Ziff. 12, Ultima Online RoC Ziff. 15, Warcraft ToU Ziff. 4C.1.

¹⁷⁵ 80% der untersuchten Vertragswerke verbieten sog. Bots ausdrücklich: City of Heroes EULA Ziff. 7, Conquer Online EUA Ziff. 8d, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 6 und CoC, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 5, EVE Online EULA Ziff. 7A.2 und 7A.3, Everquest II EULA Ziff. 9, Guild Wars EULA Ziff. 7 und RoC Ziff. 21, Hatrnick ToU Ziff. 2 iii) und v), Hellgate: London ToS Ziff. 9.5, Holic EUA Ziff. 8d (1) und 8e, Legacy of the Dragons Game Rules, Lord of the Rings ToS «Verhaltenskodex», Maple Story ToU Ziff. 3.2, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 9, Puzzle Pirates ToS Ziff. 6.13, Runescape AGB «Verhaltensregel 7», Second Life ToS Ziff. 4.2, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 7 und RoC Ziff. 5, World of Warcraft EULA Ziff. 4B iv) und ToU Ziff. 3C und 4C.2.

¹⁷⁶ 80% der untersuchten Vertragswerke: City of Heroes EULA Ziff. 6d, Conquer Online EUA Ziff. 8d und 9, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 6, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 5 und 17, EVE Online EULA Ziff. 7A.1, Everquest II EULA Ziff. 9, Final Fantasy Benutzervereinbarung Ziff. 2c Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 4.4 lit. b, Guild Wars EULA Ziff. 6d und 7 und RoC Ziff. 18, Habbo Ziff. 4, Hellgate: London ToS Ziff. 9.2, Holic EUA Ziff. 9, Lord of the Rings ToS «Nutzung», Maple Story ToU Ziff. 3.2, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 9, Puzzle Pirates ToS Ziff. 6.8, Second Life ToS Ziff. 4.1, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 7, There Member Agreement Ziff. 5, World of Warcraft ToU Ziff. 3D.

¹⁷⁷ Diese Pflicht enthalten 30% der untersuchten Vertragswerke. Dark Age of Camelot CoC, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 17m, EVE Online ToS Ziff. 22, Legacy of the Dragons UA, Puzzle Pirates ToS Ziff. X und «A note on game mechanics», Star Wars Galaxies RoC Ziff. 12, World of Warcraft ToU Ziff. 4C.1.

¹⁷⁸ Zum Beispiel World of Warcraft ToS Ziff. 17E.

¹⁷⁹ In einigen Vertragswerken wird ausdrücklich auf dieses Konzept Bezug genommen (vgl. Hellgate: London ToS Ziff. 11.1, Runescape AGB «Verhaltensregel 12», World of Warcraft ToU Ziff. 17K). In die gleiche Richtung geht die Überlegung von Salen/Zimmerman, die Spiel als künstlichen Konflikt mit notwendigerweise ungewissen Ausgang definieren (gestützt auf CAILLOIS, 14 f.). Doch zeichnet sich in dieser Hinsicht ein Paradigmenwechsel ab. Vgl. RAPH KOSTER, www.raphkoster.com/2007/12/28/you-are-all-cheaters; SALEN/ZIMMERMAN, 281 ff.

6.15, Star Wars Galaxies RoC Ziff. 13, Ultima Online UOL Ziff. 5d und RoC Ziff. 16, World of Warcraft EULA Präambel und Ziff. 9.

¹⁶⁷ Richtlinie 91/250/EWG vom 14. Mai 1991 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen (Softwareschutz RL).

¹⁶⁸ Das mit der Erschöpfung eintretende Recht zum bestimmungsgemässen Gebrauch gilt im Kern sowohl nach Art. 5 Abs. 1 Softwareschutz RL als auch nach Art. 12 Abs. 2 URG als zwingend, RAUBER, Use Restrictions, 150 ff. und RAUBER, Computersoftware, 184 f. Offen gelassen bei HILTY, Softwarevertrag, 74, 82.

¹⁶⁹ 70% der untersuchten Vertragswerke: City of Heroes EULA Ziff. 7, Conquer Online EUA Ziff. 9, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 6, EVE Online EULA Ziff. 7A.4 und ToS Ziff. 13, Everquest II EULA Ziff. 9, Guild Wars EULA Ziff. 7 und RoC Ziff. 21, Hellgate: London ToS Ziff. 9.4, Holic EUA Ziff. 9, Lord of the Rings ToS «Nutzung», Puzzle Pirates ToS Ziff. 6.2, Runescape AGB «Rechte an geistigem Eigentum», Second Life ToS Ziff. 4.2, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 7 und RoC Ziff. 14, Ultima Online UOL Ziff. 5d und RoC Ziff. 17, World of Warcraft EULA Ziff. 4B iii) und ToU Ziff. 3B.

¹⁷⁰ Mit diesem Argument und gestützt auf den damals schon rechtskräftigen § 1201 (a) (2) DMCA und die EULA setzte sich Blizzard gegen die Betreiber eines Emulators für den Service Battle.net in *Davidson & Associates v. Jung*, 422 F.3d 630 (8th Cir. 2005) durch.

¹⁷¹ Trotzdem ist nicht der gesamte Code Spielregel. Vgl. zu dieser Unterscheidung SALEN/ZIMMERMAN, 141 ff.

¹⁷² KUMMER, 17.

¹⁷³ Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 5, EVE Online EULA Ziff. 7A.3, Final Fantasy Benutzervereinbarung Ziff. 3.1 lit. g, Hatrnick ToU Ziff.

Währung kaufen (RMT)¹⁸⁰ oder Powerleveling-Services beanspruchen¹⁸¹.

[Rz 80] In allen untersuchten Fällen verpflichtet sich der Nutzer zudem zur Beachtung der Benimmregeln, die häufig sehr detailliert und gelegentlich in einem separaten Dokument¹⁸² aufgeführt sind. Der Nutzer verpflichtet sich, auf eine Reihe von störenden oder rechtswidrigen Handlungen zu verzichten, darunter: über Chat oder interne Nachrichtensysteme Spam zu versenden,¹⁸³ andere Nutzer zu bedrohen, zu belästigen oder zu beleidigen, anstössige oder widerrechtliche Äusserungen zu machen beziehungsweise solche Inhalte hochzuladen¹⁸⁴ oder sich als Angestellter des Betreibers auszugeben.¹⁸⁵ Die für eine virtuelle Welt respektive für gewisse Server geltenden Regeln können scheinbar nebensächliche Punkte sehr konkret vorschreiben.¹⁸⁶ Der Versuch umfassende Benimmregeln aufzustellen dagegen führt häufig zu einer gewissen Beliebigkeit, die in Formulierungen wie «alle Handlungen, die dem Geist des Spiels widersprechen» mündet.¹⁸⁷

¹⁸⁰ Final Fantasy Benutzervereinbarung Ziff. 3.1 lit. a, Guild Wars RoC Ziff. 1, Hellgate: London ToS Ziff. 11.1, Holic EUA Ziff. 6a, Legacy of the Dragons UA, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 9, Runescape AGB «Verhaltensregel 12», Star Wars Galaxies ToU Ziff. 7, World of Warcraft ToU Ziff. 3C v).

¹⁸¹ World of Warcraft ToU Ziff. 3C vi), Maple Story ToU Ziff. 3.2, EVE Online EULA Ziff. 2A und 2B, Legacy of the Dragons UA.

¹⁸² Sog. Code of Conduct, Community Standards, Verhaltensregeln oder Behavior Guidelines.

¹⁸³ Zum Beispiel Dark Age of Camelot CoC (mit der schönen Umschreibung von Spamming als «Überschwemmung des Bildschirms durch schnelle und systematische Wiederholung eines Satzes»), Hattrick ToU Ziff. 2 ii), Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 17e, World of Warcraft ToU Ziff. 4B.4, Holic EUA Ziff. 8d (13), Ultima Online RoC Ziff. 5, Guild Wars EULA Ziff. 4j, 6d und RoC Ziff. 5, Puzzle Pirates ToS Ziff. 6.3, Pirates of the Burning Sea CoC Ziff. 1.4 und 1.8.

¹⁸⁴ Zum Beispiel Dark Age of Camelot CoC, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 17d und f, Guild Wars EULA Ziff. 6d und RoC Ziff. 1, Hattrick ToU Ziff. 2 ii), Holic EUA Ziff. 8d (2) und (3), Legacy of the Dragons Game Rules, Pirates of the Burning Sea CoC Ziff. 1.1, 1.2, 1.7, Puzzle Pirates ToS «Harassment», Runescape AGB «Verhaltensregel 1», Star Wars Galaxies RoC Ziff. 1, Ultima Online RoC Ziff. 1) – 3), World of Warcraft ToU, Ziff. 4B.1 und 4B.7.

¹⁸⁵ City of Heroes EULA Ziff. 6d, Conquer Online EUA Ziff. 8d, Dark Age of Camelot CoC, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag, Ziff. 17a, EVE Online ToS Ziff. 8, Final Fantasy Benutzervereinbarung Ziff. 3.1 lit. e, Guild Wars EULA Ziff. 6d und RoC Ziff. 6, Holic EUA Ziff. 4a, 4c, 4d, 8d (6), Legacy of the Dragons Game Rules, Lord of the Rings ToS «Verhaltenskodex», Puzzle Pirates ToS Ziff. 6.5, Runescape AGB «Verhaltensregel 5», Second Life ToS Ziff. 4.1, Star Wars Galaxies RoC Ziff. 3, There Member Agreement Ziff. 5, Ultima Online RoC Ziff. 4, World of Warcraft ToU Ziff. 4A.

¹⁸⁶ Auf sog. Rollenspiel-Servern müssen Avatar und Mitteilungen (inhaltlich wie sprachlich) dem Genre der virtuellen Umgebung angepasst werden (vgl. etwa die World of Warcraft Rollenspielservbestimmungen). Nicht unüblich ist die Regel, im öffentlichen Chat und auf Foren in der dem Server zugeteilten Sprache zu schreiben (vgl. Dark Age of Camelot CoC, Legend: Legacy of the Dragons UA).

¹⁸⁷ World of Warcraft ToU Ziff. 4C.5.

f) Geheimhaltung der Zugangsdaten

[Rz 81] Der Nutzer ist nach den Vertragswerken verpflichtet, seine Zugangsdaten geheim zu halten und nicht an andere weiterzugeben¹⁸⁸ beziehungsweise sein Benutzerkonto nicht zu verkaufen¹⁸⁹ oder zu übertragen¹⁹⁰. Darauf ist der Betreiber angewiesen, um selber seinen Pflichten zur Sicherheit des Systems und zur Identifizierung des Nutzers nachzukommen.

3. Übertragung oder Lizenzierung von Urheberrechten

[Rz 82] Nutzer tragen in der Form von Äusserungen, Bildern, Texten, Videos und selber kreierten virtuellen Gegenständen bisweilen massgeblich zu einer virtuellen Welt bei.¹⁹¹ Die Betreiber versuchen, eine möglichst umfassende Berechtigung an diesen Inhalten zu erlangen. Sie lassen sich in kaskadenartigen Formulierungen entweder alle Rechte an den Inhalten oder alle bekannten und noch nicht bekannten Verwendungsrechte daran übertragen,¹⁹² oder sie lassen sich exklusive, gebührenfreie und ewige Lizenzen zur Nutzung einräumen.¹⁹³ Einige verlangen, dass der Nutzer jedenfalls

¹⁸⁸ So 90% der untersuchten Vertragswerke: City of Heroes EULA Ziff. 4g, Conquer Online EUA, Ziff. 4g, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 4, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 17o, EVE Online EULA Ziff. 2.B und ToS Ziff. 21, Everquest II EULA Ziff. 1 und 4, Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 4.1 lit. b, Guild Wars EULA Ziff. 4f, Hattrick ToU Ziff. 1, Hellgate: London ToS Ziff. 7.4, Holic EUA Ziff. 4e, Lord of the Rings ToS «Benutzerkonto», Maple Story ToU Ziff. 3.2, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 4, Puzzle Pirates ToS Ziff. 9, Runescape AGB «Spielkonto», Star Wars Galaxies ToU Ziff. 4, SOE Station ToS Ziff. 1, There Member Agreement Ziff. 2, Ultima Online UOL Ziff. 3b, World of Warcraft ToU Ziff. 1D und 6.

¹⁸⁹ 65% der untersuchten Vertragswerke: City of Heroes EULA Ziff. 7, Conquer Online EUA Ziff. 7 und 9, Dark Age of Camelot CoC, Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 4.4 lit. e, Guild Wars EULA Ziff. 3 und RoC Ziff. 10, Habbo Ziff. 7, Hellgate: London ToS Ziff. 7.5 und 11.3, Holic EUA Ziff. 7, Legacy of the Dragons Game Rules, Lord of the Rings ToS «Verhaltenskodex», Pirates of the burning Sea UA Ziff. 9, Puzzle Pirates ToS Ziff. 7.8, Runescape AGB «Verhaltensregel 6», Star Wars Galaxies ToU Ziff. 7, There Member Agreement Ziff. 5.

¹⁹⁰ Vgl. oben IV.E.2.a), Nachweise in Fn. 150.

¹⁹¹ Sog. *User Created Content* (UCC). Vom Nutzer erstellte Inhalte stehen für die Interaktivität des Web 2.0 und die aktive Teilnahme des Nutzers daran. Vgl. CORY ONDREJKA, Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse, New York Law School Law Review 49/1 (2004), 81 ff.; HERKKO HIETANEN/VILLE OKSANEN/MIKKO VÄLIMÄKI, Community Created Content, Helsinki 2007, passim.

¹⁹² Vgl. City of Heroes EULA Ziff. 5c, Conquer Online EUA Ziff. 8c, EVE Online EULA Ziff. 11B und 11C, Guild Wars EULA Ziff. 6c, Hellgate: London ToS Ziff. 10.1, Holic EUA Ziff. 8c, Lord of the Rings ToS «Inhalte», Pirates of the burning Sea UA Ziff. 11.

¹⁹³ Gegenüber der vorgehenden ist diese Formulierung leicht in der Überzahl, vgl. Club Penguin Ziff. 10, There Developer Addendum Ziff. 2, Runescape AGB «Rechte an geistigem Eigentum», Pirates of the burning Sea UA Ziff. 11, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 7, Everquest II EULA Ziff. 11, Hattrick ToU Ziff. 6, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 4, Ultima Online UOL Ziff. 5c, Puzzle Pirates ToS Ziff. 7.1.

auf die Ausübung seiner Rechte an eigenen Inhalten, insbesondere seiner Urheberpersönlichkeitsrechte verzichtet.¹⁹⁴

[Rz 83] Ein Ausnahmefall stellt die virtuelle Umgebung Second Life dar. Der Betreiber Linden Lab gewährt den Nutzern das Copyright an selber geschaffenen virtuellen Gegenständen ausdrücklich, verlangt aber eine (zwar gebührenfreie, aber nicht-exklusive) Lizenzierung dieser Inhalte für die (durch den Nutzer festgelegte) Verwendung innerhalb des Service, für die Verwendung zu Marketingzwecken und für die Verwendung zum Zwecke des Unterhalts des Systems.¹⁹⁵

F. Haftung

[Rz 84] Alle Betreiber schliessen jede Haftung aus. Auch hier fällt der kaskadenartige Aufbau auf: Zunächst wird generell jede Haftung ausgeschlossen, sodann jede nach dem anwendbaren Recht ausschliessbare Haftung, weiter die Haftung für besondere Vertragsverletzungen¹⁹⁶ und schliesslich für eine bestimmte Obergrenze.¹⁹⁷ Die Wirksamkeit dieser Freizeichnungsklauseln wird sich nur für den konkreten Einzelfall eruieren lassen.

G. Parteiwechsel

[Rz 85] Einige Betreiber behalten sich vor, die «Vereinbarung» oder die «Rechte und Pflichten des Nutzers aus der Vereinbarung» auf einen Dritten zu übertragen oder abzutreten, wobei dies «ohne Ankündigung» erfolgen könne.¹⁹⁸ Der Nutzer

dagegen hat sich praktisch ausnahmslos dazu verpflichtet, seine «Rechte aus der Vereinbarung nicht abzutreten»¹⁹⁹ oder die «Vereinbarung nicht zu übertragen»²⁰⁰. Darin dürfte in allen Fällen ein *pactum de non cedendo* zu sehen sein, wobei die letzte Formulierung zusätzlich als vorsorgliche Weigerung zu einer rechtsgeschäftlichen Vertragsübernahme²⁰¹ oder einer externen Schuldübernahme²⁰² verstanden werden kann. Beachtenswert ist, dass in einigen Fällen nicht die Zession schlechthin, sondern nur die entgeltliche Abtretung ausgeschlossen wird.²⁰³

H. Beendigung

[Rz 86] Der Vertrag über die Nutzung einer virtuellen Welt ist ein Dauerschuldverhältnis. Für seine Beendigung ist daher eine Kündigung notwendig.

1. Durch den Betreiber

a) Ordentliche Kündigung

[Rz 87] Eine ordentliche Kündigung des Betreibers ist nur in der Minderheit der Vertragswerke vorgesehen.²⁰⁴ Bei den «Ankündigungsfristen» zwischen 30 Tagen²⁰⁵ und 3 Monaten²⁰⁶ handelt es sich um vertragliche Kündigungsfristen. Nur zwei Betreiber sichern dem Nutzer für diesen Fall eine Erstattung bereits bezahlter Gebühren zu.²⁰⁷ In den Bestimmungen

Provisions.

¹⁹⁴ Zum Beispiel Club Penguin Ziff. 10, Hellgate: London ToS Ziff. 10.1, Lord of the Rings ToS «Inhalte».

¹⁹⁵ Second Life ToS Ziff. 3.2.

¹⁹⁶ Teilweise wird erst bei den Haftungsausschlüssen klar, welche Leistungen implizit vom Betreiber erwartet werden können, wenn er an dieser Stelle die Haftung für eine Nichterfüllung ausschliesst oder auf einen bestimmten Betrag beschränkt.

¹⁹⁷ 70% der untersuchten Vertragswerke: City of Heroes EULA Ziff. 12 (150% der in den letzten 6 Monaten bezahlten Gebühren), Club Penguin ToS Ziff. 6 (die bezahlten Gebühren oder USD 50, davon der tiefere Betrag), Conquer Online EUA Ziff. 14 (Betrag, den der Nutzer im vergangenen Monat für virtuelle Güter bezahlt hat), Dark Age of Camelot EULA Ziff. 11 (Ersatz der CD-Rom oder 38 Euro), Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 13 (Betrag, den der Nutzer von Beginn weg investiert hat), EVE Online EULA Ziff. 14 (eine Monatsgebühr; bei erheblichen Vertragsverletzungen von CCP entweder die im Voraus bezahlten Gebühren oder eine Dreimonatsgebühr, davon der tiefere Betrag), Everquest II EULA Ziff. 14 (USD 100), Final Fantasy Benutzervereinbarung Ziff. 6.2 (eine Monatsgebühr), Guild Wars EULA Ziff. 12 (150% der in den letzten 6 Monaten bezahlten Gebühren), Hellgate: London ToS Ziff. 13.1 (USD 100), Pirates of the burning Sea UA Ziff. 14 (USD 100), Puzzle Pirates ToS Ziff. 15 (die in den vergangenen 12 Monaten bezahlten Gebühren), Runescape AGB «Haftung» (50 Pfund Sterling oder die in den letzten 12 Monaten bezahlten Gebühren, davon der höhere Betrag), Second Life ToS Ziff. 5.5 (USD 50), Star Wars Galaxies ToU Ziff. 12 (USD 100), Ultima Online UOL Ziff. 7 (Kosten der CD-Rom und bezahlte Gebühren).

¹⁹⁸ 25% der untersuchten Vertragswerke: Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 4.1, Hattrick ToU Ziff. 9, Hellgate: London ToS Ziff. 15.4, Lord of the Rings ToS «Allgemeines», Second Life ToS General

Conquer Online EUA Ziff. 19, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 11, Everquest II EULA Ziff. 1 und 16, Guild Wars EULA Ziff. 7 und 15, Holic EUA Ziff. 19, Maple Story ToU Ziff. 2.3, Runescape AGB «Abtretung», Star Wars Galaxies ToU Ziff. 14. Linden Lab behält sich dafür ihre Einwilligung vor, aber «will not unreasonably withhold consent», vgl. Second Life ToS Ziff. 2.4.

²⁰⁰ Club Penguin Membership FAQ, Conquer Online EUA Ziff. 19, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 11, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 14, Everquest II EULA Ziff. 1 und 16, Guild Wars EULA Ziff. 15, Holic EUA Ziff. 19, Second Life ToS Ziff. 2.4, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 14.

²⁰¹ Die Auswechslung einer Vertragspartei kann nach h.L. vertraglich vereinbart werden, vgl. GAUCH/SCHLUEP/SCHMID/REY, N 3754 f.; VON TUHR/ESCHER, 343.

²⁰² Art. 176 OR.

²⁰³ City of Heroes EULA Ziff. 7, Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 4.4 lit. e, There Member Agreement Ziff. 5 (mit der ausdrücklichen Ergänzung «for purposes of making a profit»), Star Wars Galaxies ToU Ziff. 7.

²⁰⁴ Eine Regelung der ordentlichen Beendigung durch den Betreiber sehen 20% der untersuchten Vertragswerke vor: Entropia Universe EULA Ziff. 6, EVE Online EULA Ziff. 6.A, Lord of the Rings ToS «Kündigung», Maple Story ToU Ziff. 9.2, World of Warcraft EULA Ziff. 9 und ToU Ziff. 9.

²⁰⁵ EVE Online EULA Ziff. 6.A, Maple Story ToU Ziff. 9.2.

²⁰⁶ World of Warcraft EULA Ziff. 9 und ToU Ziff. 9: Sobald das Spiel «nicht mehr offiziell im Handel» erhältlich ist, was mindestens 3 Monate vorher angekündigt werde.

²⁰⁷ Gemäss There ToS Ziff. 10 erstattet Makena anteilmässig die in den letzten dreissig Tagen bezahlten Gebühren sowie die in den letzten dreissig Tagen von Makena erworbenen «There Bucks». Dark Age of Camelot EULA Ziff. 10 sichert dem Nutzer die anteilmässige Erstattung von im Voraus bezahlten Gebühren zu.

von drei virtuellen Welten wird immerhin auf eine entsprechende Möglichkeit hingewiesen, die aber im Ermessen der Betreiber liegt.²⁰⁸ Die Nutzer von Second Life haben im Falle einer ordentlichen Kündigung sogar Anspruch auf eine Entschädigung in der Höhe des Wiederverkaufswertes ihrer Grundstücke.²⁰⁹ Alle anderen Betreiber lehnen jede Erstattung²¹⁰ oder Entschädigung für virtuelle Güter, investierte Zeit oder investierte Gebühren²¹¹ ab.

[Rz 88] Der Befund, dass nur eine Minderheit von Welten ordentlich beendet werden kann, steht im Widerspruch zur Tatsache, dass in kaum einem Vertragswerk nicht auf eine mögliche Einstellung des Service hingewiesen wird.²¹² Das ist der klassische Anwendungsfall einer ordentlichen Kündigung des Betreibers. Das «Ende der Welt» bedarf angesichts der Persistenz virtueller Welten einer ausführlicheren Regelung als ein Hinweis auf die «jederzeitige Kündbarkeit ohne Angabe von Gründen». Es ist davon auszugehen, dass auch in diesen Fällen eine angemessene Frist zu beachten ist.

b) Ausserordentliche Kündigung

[Rz 89] Alle Vertragswerke räumen dem Betreiber das Recht ein, das Rechtsverhältnis fristlos beziehungsweise ohne vorherige Mitteilung an den Nutzer zu beenden.²¹³ Das Kündigungsrecht soll zwar nach der Hälfte der untersuchten Bestimmungen im freien Ermessen des Betreibers stehen oder ohne Grund ausgeübt werden können.²¹⁴ Häufig wird es aber

von einer Auflistung von Beendigungsgründen begleitet, so dass es floskelhaft erscheint. Zudem widerspräche die freie, jederzeitige Kündbarkeit auch den, je nach Geschäftsmodell, im Voraus bezahlten Gebühren oder erworbenen Inhalte. Wie die Geschehnisse im Fall Bragg v. Linden Research vermuten lassen, könnten Gerichte das ähnlich sehen.²¹⁵

[Rz 90] Nach allen untersuchten Bestimmungen ist der Betreiber aber ermächtigt, das Rechtsverhältnis aus bestimmten, wichtigen Gründen fristlos zu beenden. Das ist dann unproblematisch, wenn die Gründe so konkret sind, wie beispielsweise dass falsche Angaben zur Person oder zur Kreditkarte gemacht wurden,²¹⁶ Kreditkarten nicht belastet werden können²¹⁷ oder Benutzerdaten an Dritte weitergegeben wurden²¹⁸. Viele Vertragswerke enthalten auch offener formulierte, aber immer noch eingrenzbar Gründe, wie die Verletzung vertraglicher Pflichten,²¹⁹ die Verletzung von Immaterialgüterrechten Dritter²²⁰ oder die Verletzung der Spielregeln und des Verhaltenskodex²²¹. Ein Drittel der Betreiber behält sich zudem vor, das Vertragsverhältnis we-

Online UOL Ziff. 9.

²⁰⁸ Everquest II EULA Ziff. 6, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 6, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 6.

²⁰⁹ Second Life Billing Policies Ziff. 8 enthält eine kleine Liquidationsordnung für den Fall der Beendigung des Vertragsverhältnisses.

²¹⁰ Vgl. EVE Online EULA Ziff. 6A, Puzzle Pirates ToS Ziff. 18, Ultima Online UOL Ziff. 9, World of Warcraft ToS Ziff. 1F und 15.

²¹¹ Zum Beispiel EVE Online EULA Ziff. 6D («... you will not be entitled to compensation for the past time you spent playing EVE™, for the real or projected value of your Account were it to be sold ...»), Lord of the Rings ToS «Kündigung» («... es werden Ihnen keine Online-Zeit oder andere Guthaben, Credits oder Spielelemente ... in Bargeld ... umgewandelt.»).

²¹² Die Ausnahme stellt Entropia Universe, dessen Betreiber MindArk auf der Website verspricht: «Das Entropia Universe wird auch in den kommenden Jahrzehnten online sein ...» (www.entropiauniverse.com, zuletzt besucht am 20.01.08).

²¹³ City of Heroes EULA Ziff. 14, Club Penguin ToS Ziff. 8, Conquer Online EUA Ziff. 17, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 10, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 3, EVE Online EULA Ziff. 6B, Everquest II EULA Ziff. 6, Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 3.2 lit. c, Guild Wars EULA Ziff. 14a, Habbo Ziff. 7, Hattrick ToU Ziff. 3, Hellgate: London ToS Ziff. 6, Holic EUA Ziff. 18, Legacy of the Dragons UA, Lord of the Rings ToS «Kündigung», Maple Story ToU Ziff. 9.1, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 6, Puzzle Pirates ToS Ziff. 17, Runescape AGB «Unsere Rechte», Second Life ToS Ziff. 2.6, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 6, There Member Agreement Ziff. 10, Ultima Online UOL Ziff. 9, World of Warcraft ToU Ziff. 15 (vgl. Bestimmungen über fristlose Kündigung des World of Warcraft Service).

²¹⁴ Vgl. Club Penguin ToS Ziff. 8, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 3, Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 3.2 lit. c, Habbo Ziff. 7, Hattrick ToU Ziff. 4, Hellgate: London ToS Ziff. 6, Maple Story ToU Ziff. 9.1, Puzzle Pirates ToS Ziff. 18, Second Life ToS Ziff. 2.6, Ultima

²¹⁵ Linden Lab hätte nach den Second Life ToS Ziff. 2.6 «at any time for any reason or no reason» kündigen können, schliesslich aber trotzdem einem Vergleich zugestimmt, vgl. dazu oben II.E.

²¹⁶ City of Heroes EULA Ziff. 14, Conquer Online EUA Ziff. 4h und 17, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 10 und ToS Ziff. 8, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 3, EVE Online EULA Ziff. 6B ii), Everquest II EULA Ziff. 5, Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 4.4 lit. a, Guild Wars EULA Ziff. 4g und 14a, Holic EUA Ziff. 4f und 18, Maple Story ToU Ziff. 2, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 6, Second Life ToS Ziff. 2.1, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 6, World of Warcraft ToU Ziff. 1B.

²¹⁷ Dark Age of Camelot EULA Ziff. 5 und ToS Ziff. 8, EVE Online EULA Ziff. 4 und 6B iii), Everquest II EULA Ziff. 5, Maple Story ToU Ziff. 3.3.2, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 5, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 5, World of Warcraft ToU Ziff. 1C.

²¹⁸ Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 3, Lord of the Rings ToS «Sicherheit».

²¹⁹ Dabei handelt es sich mit 80% um den am häufigsten genannten Kündigungsgrund: City of Heroes EULA Ziff. 14a, Conquer Online EUA Ziff. 17, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 10 und ToS Ziff. 8, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 5, EVE Online EULA Ziff. 6B ii), Everquest II EULA Ziff. 5, Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 4.4, Guild Wars EULA Ziff. 14a, Habbo Ziff. 7, Hattrick ToU Ziff. 3, Holic EUA Ziff. 18, Legacy of the Dragons UA, Maple Story ToU Ziff. 9.1, Pirates of the Burning Sea CoC Ziff. 2.5 und UA Ziff. 6, Runescape AGB «Unsere Rechte», Star Wars Galaxies ToU Ziff. 6, There Member Agreement Ziff. 5, Ultima Online UOL Ziff. 5e, World of Warcraft ToU Ziff. 16.

²²⁰ Dieser Grund ist in 35% der untersuchten Vertragswerke ausdrücklich erwähnt. Conquer Online EUA Ziff. 17, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 10 und ToS Ziff. 8, EVE Online EULA Ziff. 6B iii), Everquest II EULA Ziff. 6, Guild Wars EULA Ziff. 14a, Holic EUA Ziff. 18, Pirates of the Burning Sea CoC Ziff. 2 und UA Ziff. 6, Star Wars Galaxies RoC Ziff. 10.

²²¹ 50% der untersuchten Vertragswerke: Conquer Online EUA Ziff. 17, Dark Age of Camelot ToS Ziff. 8, EVE Online EULA Ziff. 6B iv) und ToS Ziff. 25, Everquest II EULA Ziff. 6, Guild Wars EULA Ziff. 6d und 14a, Hattrick ToU Ziff. 3, Holic EUA Ziff. 18, Maple Story ToU Ziff. 9.1, Pirates of the Burning Sea CoC Ziff. 2 und UA Ziff. 6, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 6, Ultima Online RoC Präambel, World of Warcraft ToU Ziff. 7.

gen Regelbrüchen in sog. Related Accounts²²² zu beenden. Die ausserordentliche Kündigung wegen «Tätigkeiten, die den Geist des Spiels verletzen»²²³ ist derart offen, dass man sich ebenso gut auf ein allgemeines Recht zur Auflösung aus wichtigem Grund²²⁴ stützen könnte.

c) Form

[Rz 91] Manchmal ist davon die Rede, dass das Schuldverhältnis ohne jede Mitteilung beendet werden soll,²²⁵ was aber angesichts der Rechtsnatur einer Kündigung als empfangsbedürftige Willenserklärung²²⁶ ausgeschlossen ist. Insbesondere der blosse Umstand, dass ein Nutzer nicht auf sein Benutzungskonto zugreifen kann, lässt sich nicht als konkludent mitgeteilte Kündigung verstehen. Denkbar ist eine Kündigung mittels Anzeige nach erfolgtem Login oder auf der Website. Einem Nutzer, der sich nicht einloggt oder die Website nicht besucht, kann aber nur mittels E-Mail an die bei der Registrierung angegebene Adresse gekündigt werden. Die Mitteilung gilt als zugegangen, sobald sie vom Nutzer abgerufen werden kann.²²⁷ Von diesen Erwägungen zum Kündigungsverfahren unberührt bleibt das vielfach gleichenorts eingeräumte Recht des Betreibers, ein Benutzungskonto ohne Mitteilung zu sperren.

2. Durch den Nutzer

a) Ordentliche Kündigung

[Rz 92] Gut die Hälfte der Vertragswerke sehen ausdrücklich vor, dass der Nutzer den Vertrag durch Mitteilung an den Betreiber künden kann, und zwar «jederzeit».²²⁸ Was

bei kostenfreier Nutzung unproblematisch ist, wird bei kostenpflichtigen Umgebung relevant: Betrachtet man das gesamte Gefüge, wird klar, dass der Nutzer den Zeitpunkt der Kündigung nur scheinbar frei wählen kann. Bereits bezahlte Gebühren sollen gemäss den Vertragswerken nämlich in der Regel verfallen.²²⁹ Gleichzeitig bleibt der Nutzer berechtigt, das System bis zum Ablauf der bereits bezahlten Abbonnementszeit zu nutzen.²³⁰ Die Kündigung ist in diesem Fall eine ordentliche Beendigung des Vertragsverhältnisses auf den letzten Tag der bereits bezahlten Nutzungsdauer. Für die ordentliche Kündigung durch den Nutzer kann eine Kündigungsfrist vorgesehen sein,²³¹ ansonsten muss sie am letzten Tag der Nutzungsdauer erfolgen.²³²

b) Ausserordentliche Kündigung

[Rz 93] Die Kündigung des Nutzers ist dagegen eine ausserordentliche, wenn sie unabhängig von monatlichen Gebühren wirksam wird und bereits bezahlte Gebühren anteilmässig rückerstattet werden. Nur wenige Betreiber sehen in ihren Bedingungen Gründe für eine ausserordentliche Kündigung vor.²³³ Ausser der Verletzung vertraglicher Pflichten sind keine wichtigen Gründe ersichtlich, die darüber hinaus eine ausserordentliche Beendigung des Vertragsverhältnisses rechtfertigen könnten.

3. Exkurs: «Beendigung» bei Inaktivität

[Rz 94] Vereinzelt behalten sich Betreiber vor, Benutzerkonten zu deaktivieren oder zu löschen, nachdem sich ein Nutzer während einer gewissen Zeit nicht eingeloggt hat.²³⁴ Obwohl die Inaktivitäts-Klauseln häufig unter den Kündigungsregelungen zu finden sind, regeln sie genau genommen nicht die Beendigung des Vertragsverhältnisses. Sie modifizieren vielmehr die Abrede über die Gewährung des Zugangs und

²²² Der Begriff *Related Account* umfasst (je nach Definition in den ToS) Benutzerkonten, die bezüglich Namen, Adresse, Kreditartennummer oder nur schon IP-Adresse des Nutzers übereinstimmen. Vgl. Conquer Online EUA Ziff. 4j, Everquest II EULA Ziff. 6B ii), Guild Wars EULA Ziff. 4 i), Holic EUA Ziff. 4h, Runescape AGB «Unsere Rechte», Second Life ToS Ziff. 2.7, There Member Agreement Ziff. 2, Ultima Online UOL Ziff. 3d.

²²³ Wird in dieser oder ähnlicher Formulierung in 35% der untersuchten Vertragswerke verwendet: City of Heroes EULA Ziff. 14, Conquer Online EUA Ziff. 17, Dark Age of Camelot EULA Ziff. 10, Everquest II EULA Ziff. 6, Guild Wars EULA Ziff. 14a, Holic EUA Ziff. 18, Runescape AGB «Unsere Rechte», Star Wars Galaxies ToU Ziff. 6.

²²⁴ Vgl. dazu BSK-BUCHER, N 30 Vorbem. zu Art. 1-40.

²²⁵ Club Penguin ToS Ziff. 8, Conquer Online EUA Ziff. 17, Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 4.4, Guild Wars EULA Ziff. 14a, Holic EUA Ziff. 18, Puzzle Pirates ToS Ziff. 18, Star Wars Galaxies ToU Ziff. 6.

²²⁶ BGE 123 III 246, Erw. 3; 118 II 42, Erw. 3; 113 II 259, Erw. 2.; VON TUHR/PETER., 166; GAUCH/SCHLUEP/SCHMID/REY, N 194.

²²⁷ GAUCH/SCHLUEP/SCHMID/REY, N 292; WEBER, E-Commerce, 316. Vgl. auch Art. 11 Abs. 1 lit. a RL elektronischer Geschäftsverkehr.

²²⁸ Knapp 60% der untersuchten Vertragswerke sehen eine Kündigung durch den Nutzer ausdrücklich vor: Club Penguin ToS Ziff. 8, Dark Age of Camelot ToS Ziff. 2, Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 6, Everquest II EULA Ziff. 6C, Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 3.2 lit. b, Hellgate: London ToS Ziff. 7.6, Lord of the Rings ToS «Kündigung», Maple Story ToU Ziff. 9.1, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 5, Puzzle Pirates ToS Ziff. 18, Runescape AGB «Kündigung», Second Life ToS Ziff. 2.5,

There Member Agreement Ziff. 10, World of Warcraft ToU Ziff. 13.

²²⁹ Vgl. Dark Age of Camelot ToS Ziff. 6, Everquest II EULA Ziff. 6C i), Final Fantasy Play Online Mitgliedsvereinbarung Art. 5.1 lit. b, Lord of the Rings ToS «Kündigung», Pirates of the burning Sea UA Ziff. 2, Puzzle Pirates ToS Ziff. 18, Runescape AGB «Kündigung», Star Wars Galaxies ToU Ziff. 5.

²³⁰ Vgl. Club Penguin Membership FAQ, Pirates of the burning Sea UA Ziff. 5, Runescape AGB «Kündigung», Second Life ToS Ziff. 2.5.

²³¹ There Member Agreement Ziff. 10 (72 Stunden), Club Penguin Membership FAQ (3 Tage), Dark Age of Camelot ToS Ziff. 2 (7 Tage), Second Life ToS Ziff. 2.5 (24 Stunden).

²³² Oder am vorletzten Tag: Für den Ablauftag ist teilweise eine «automatische Verlängerung» vorgesehen, vgl. etwa Dark Age of Camelot EULA Ziff. 5 und ToS Ziff. 2, Hellgate: London ToS Ziff. 7.3, Lord of the Rings ToS «Gebühren», Runescape AGB «Spielkonto», World of Warcraft Zahlungsbestimmungen Ziff. 2.

²³³ Zum Beispiel World of Warcraft ToU Ziff. 13B und 13C (falls der Service mehr als drei Tage in Folge ausgesetzt oder unterbrochen ist), Everquest II EULA Ziff. 6 ii) (falls der Nutzer eine Änderung der ToS oder der Nutzungsgebühren innert 30 Tagen nach Bekanntgabe ablehnt).

²³⁴ Nur 15% der untersuchten Vertragswerke enthalten entsprechende Regeln: Entropia Universe Benutzer-Lizenzvertrag Ziff. 6 (330 respektive 510 Tage), Habbo Ziff. 8 (1 Jahr), Hattrick ToU Ziff. 3 (7 Wochen).

über die Speicherung der Spielerdaten. Sie entbinden den Betreiber davon, die Spieldaten für den Nutzer zur Verfügung zu halten und zu speichern. Inaktivitäts-Klauseln sind insbesondere bei jenen virtuellen Umgebungen sinnvoll, die in einer Grundversion kostenlos sind oder deren Gebühren mit Gutscheinen²³⁵ beglichen werden können. Dass die Klausel trotzdem nicht häufiger vorkommt, könnte darauf zurückzuführen sein, dass sie die effektive Nutzerbasis einer virtuellen Welt in einem ansonsten schlecht überschaubaren Markt transparenter machen würde.²³⁶

V. Fazit

[Rz 95] Die hier dargelegten Ergebnisse der Untersuchung umreissen die wesentlichen Bestandteile des Vertrages über die Nutzung virtueller Welten und zeigen auf, welche konkreten Regelungen üblich oder auch aussergewöhnlich sind. Damit unterstützen sie die anfänglich aufgestellte These, virtuelle Welten liessen sich anhand des Vertragsrechts ausreichend erschliessen. Zwar muss man einräumen, dass die Vertragswerke in gewissen Punkten eine sehr einseitige Verteilung von Rechten und Pflichten vornehmen. In welcher Form sie verbindlich sind, kann nur die Praxis und damit die Zeit klären; erste Urteile liegen ja bereits vor. Auch sind die Vertragswerke zum Teil unvollständig, unsorgfältig formuliert und nach einer schwer ergründbaren Systematik aufgebaut.²³⁷ Doch lässt sich, wie die Untersuchung zeigt, anhand des anderen Teils und des Gesamteindrucks ein einigermaßen klares Bild über die üblichen Rechte und Pflichten der Parteien entwerfen.

[Rz 96] In dieses Bild lassen sich die Erkenntnisse aus bekannten Gerichtsfällen gut einordnen. Erinnerung sei an den Fall *Bragg v. Linden Research*. Dass im Vergleich offenbar Zugeständnisse gemacht wurden, deutet darauf hin, dass die vertragliche Beziehung nicht jederzeit und ohne Entschädigungsfolge hätte beendet werden können. Klar wird auch, dass sich ein Anspruch auf Wiederherstellung von verschwundenen virtuellen Gegenständen wie im Fall *Li Hongchen v. Arctic Ice* grundsätzlich auf die vertragliche Pflicht zur Speicherung der Daten stützen lässt. Das Vertragsmodell ist aber flexibel genug, sodass die Pflicht des Betreibers im Einzelfall beschränkt sein kann.

²³⁵ Sog. *Game Time Cards* lassen sich online oder im Fachgeschäft erwerben und erlauben die Nutzung einer virtuellen Welt für eine bestimmte Zeit durch Angabe eines aufgedruckten Codes. Nach Ablauf ist eine Weiternutzung erst mit Angabe eines neuen Codes (oder einer gültigen Kreditkarte) möglich.

²³⁶ Die genannten Zahlen beziehen sich häufig auf die wenig aussagekräftige Zahl der «registrierten Nutzer», vgl. dazu RAPH KOSTER, *Measuring MMOs*, www.raphkoster.com/2006/06/01/measuring-mmos und MIKE SELLERS, *The Numbers Game*, http://terranova.blogs.com/terra_nova/2006/01/the_numbers_gam.html, beide zuletzt besucht am 23.01.2008.

²³⁷ Zum Beispiel Club Penguin ToU, Maple Story EULA, Lord of the Rings ToS.

[Rz 97] Vertragsverletzungen im Zusammenhang mit der Speicherung von Daten, die virtuelle Güter ausmachen, können auch Vermögensschaden und damit Schadenersatzpflichten zur Folge haben. Diese Feststellung wird bei Computerspielwelten auf grösseren Widerstand stossen als bei anderen virtuellen Umgebungen. Wer eine gewerbliche Nutzung erlaubt, macht virtuelle Güter zu Vermögenswerten. Der Fall der virtuellen Güter von Computerspielwelten, die trotz aller Bemühungen der Betreiber zum vermögenswerten Gut werden, entzieht sich hingegen einer einfachen Lösung. Hier ist die Grenze zwischen Spiel und Wirtschaftsleben derart verschwommen, dass Antworten nur unter Berücksichtigung aller Umstände des Einzelfalles möglich sind.

Literaturverzeichnis

- BARRELET Denis/EGLOFF Willi (Hrsg.), *Das neue Urheberrecht, Kommentar zum Bundesgesetz über das Urheberrecht und verwandte Schutzrechte*, 2. A., Bern 2000.
- BARTLE Richard A., *Designing Virtual Worlds, On-demand reprint*, Berkeley, Kalifornien 2004.
- BÜREN Roland von, *Der Lizenzvertrag*, in: BÜREN Roland von/DAVID Lucas (Hrsg.), *Schweizerisches Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht, Band I/1 Grundlagen*, Basel 1995, S. 226 ff. (zit. *Lizenzvertrag*).
- BÜREN Roland von, *Der Werkbegriff*, in: BÜREN Roland von/DAVID Lucas (Hrsg.), *Schweizerisches Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht, Band II/1, Urheberrecht und verwandte Schutzrechte*, Basel 1995, S. 53 ff. (zit. *Werkbegriff*).
- BÜREN Roland von/MARBACH Eugen, *Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht*, 2. A., Bern 2002.
- BÜRGE Stefan, *Online Gaming – Reale rechtliche Stolpersteine in virtuellen Welten, sic!* 2006 S. 802 ff.
- CAILLOIS Roger, *Die Spiele und die Menschen, Maske und Rausch*, Frankfurt/Berlin/Wien 1982.
- CASTRONOVA Edward, *The Right to Play*, *New York Law School Law Review*, 49 (2004) 1 S. 185 ff.
- FAIRFIELD Joshua, *Virtual Property*, *Boston University Law Review*, 85 (2005) S. 1047 ff.
- FRÖHLICH-BLEULER Gianni, *Softwareverträge, System-Software-Lizenz- und Software-Pflegevertrag*, Bern 2004.
- GAUCH Peter/SCHLUEP Walter R./SCHMID Jörg/REY Heinz, *Schweizerisches Obligationenrecht, Allgemeiner Teil*, 8. A., Zürich 2003.
- HEUSLER Bernhard/MATHYS Roland, *IT-Vertragsrecht, Praxisorientierte Vertragsgestaltung in der Informationstechnologie*, Zürich 2004.

- HILTY Reto M., Der Softwarevertrag – ein Blick in die Zukunft, Konsequenzen der trägerlosen Nutzung und des patentrechtlichen Schutzes von Software, MMR 2003 1 S. 3 ff. (zit. MMR).
- HILTY Reto M., Lizenzvertragsrecht, Systematisierung und Typisierung aus schutz- und schuldrechtlicher Sicht, Bern 2001 (zit. Lizenzvertragsrecht).
- HILTY Reto M., Rechtsfragen kommerzieller Nutzung von Daten, in: WEBER Rolf H./HILTY Reto M. (Hrsg.), Daten und Datenbanken, Rechtsfragen zu Schutz und Nutzung, Baden-Baden 1999, S. 81 ff. (zit. Daten).
- HILTY Reto M., Softwarevertrag, Qualifikation im Lichte des gesetzlichen Gebrauchsrechts, in: HARRER Friedrich (Hrsg.), Besonderes Vertragsrecht – aktuelle Probleme, Festschrift für Heinrich Honsell zum 60. Geburtstag, Zürich/Basel/Genf 2002, S. 62 ff. (zit. Softwarevertrag).
- HONSELL Heinrich, Schweizerisches Obligationenrecht, Besonderer Teil, 8. A., Bern 2006.
- HONSELL Heinrich/VOGT Nedim Peter/GEISER Thomas (Hrsg.), Basler Kommentar, Zivilgesetzbuch II, Art. 457-977 ZGB, 3. A., Basel 2007 (zit. BsK-VERFASSEER).
- HONSELL Heinrich/VOGT Nedim Peter/WIEGAND Wolfgang (Hrsg.), Basler Kommentar, Obligationenrecht I, Art. 1-529 OR, 4. A., Basel 2007 (zit.: BsK-VERFASSEER).
- KRASEMANN Henry, Onlinespielrecht – Spielwiese für Juristen, MMR 2006 6 S. 351 ff.
- KUMMER Max, Spielregel und Rechtsregel, Bern 1973.
- LAMBRECHT Arne, Der urheberrechtliche Schutz von Bildschirmspielen, Baden-Baden 2006.
- LOBER Andreas/WEBER Olaf, Money for Nothing? Der Handel mit virtuellen Gegenständen und Charakteren, MMR 2005 10 S. 653 ff.
- MEEHAN Michael, Virtual Property, Protecting Bits in Context, Richmond Journal of Law and Technology, 13 (2006) 7 S. 1 ff.
- MORSCHER Lukas, Software-Lizenzverträge, in: JÖRG Florian S./ARTER Oliver (Hrsg.), Internet-Recht und IT-Verträge, Bern 2006, S. 17 ff. (zit. Softwarelizenzvertrag).
- MORSCHER Lukas, Softwareüberlassungsverträge, Teil I: Vertragsschluss, Rechtseinräumung, Typisierung, Anknüpfung, in: TRÜEB Hans Rudolf (Hrsg.), Softwareverträge, Zürich/Basel/Genf 2004, S. 61 ff. (zit. Softwareüberlassung).
- NEFF Emil F./ARN Matthias, Urheberrecht im EDV-Bereich, Erster Teil: Urheberrechtlicher Schutz der Software, in: BÜREN Roland von/DAVID Lucas (Hrsg.), Schweizerisches Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht, Band II/2, Urheberrecht im EDV-Bereich, Basel 1998, S. 1 ff.
- PEDRAZZINI Mario M., Werkvertrag, Verlagsvertrag, Lizenzvertrag, in: VISCHER Frank (Hrsg.), Schweizerisches Privatrecht, Band VII/1, Obligationenrecht – Besondere Verhältnisse, Basel/Genf/München 1977, S. 495 ff.
- PORTMANN Wolfgang, Das Schweizerische Vereinsrecht, in: VISCHER Frank (Hrsg.), Schweizerisches Privatrecht, Band II/5, 3. A., Basel/Genf/München 2005.
- RAUBER Georg, Computersoftware, in: STREULI-YOUSSEF Magda (Hrsg.), Urhebervertragsrecht, Zürich/Basel/Genf 2006, S. 117 ff. (zit. Computersoftware)
- RAUBER Georg, Use Restrictions in Softwareverträgen, in: JÖRG Florian S./ARTER Oliver (Hrsg.), Internet-Recht und IT-Verträge, Bern 2006, S. 131 ff. (zit. Use Restrictions).
- RAUBER Georg, Lauterkeitsrechtlicher Softwareschutz, in: THOMANN Felix H./RAUBER Georg (Hrsg.), Softwareschutz, Bern 1998, S. 59 ff. (zit. Softwareschutz).
- REY Heinz, Grundriss des schweizerischen Sachenrechts, Band I, Die Grundlagen des Sachenrechts und das Eigentum, 2. A., Bern 2000.
- RIPPERT Stefan/WEIMER Katharina, Rechtsbeziehungen in der virtuellen Welt, ZUM 2007 4 S. 272 ff.
- ROBERTO Vito, Bemerkungen zu BGE 124 III 456, AJP 1999 S. 342 ff.
- RÜESCH Corinna, Die Weitergabe von Standard-Software, Rechtsschutz des Programmschöpfers gegen Vertragspartner und Dritte, Zürich 1988.
- SALEN Katie/ZIMMERMAN Eric, Rules of Play, Game Design Fundamentals, Cambridge, Mass 2004.
- SANGIORGIO Didier/REUTTER Mark A., Service Level Agreements, in: JÖRG Florian S./ARTER Oliver (Hrsg.), Internet-Recht und IT-Verträge, Bern 2006, S. 89 ff.
- SCHLUEP Walter R., Innominatverträge, in: VISCHER Frank (Hrsg.), Schweizerisches Privatrecht, Band VII/2, Obligationenrecht – Besondere Verhältnisse, Basel/Genf/München 1979, S. 763 ff.
- STRAUB Wolfgang, Informatikrecht, Einführung in Softwareschutz Projektverträge und Haftung, Zürich 2003.
- THALER Daniel, Haftung zwischen Wettkampfsportlern, Insbesondere beim Sportunfall und Dopingmissbrauch, Zürich 2002.
- THOMANN Felix H., Softwareschutz durch das Urheberrecht, in: THOMANN Felix H./RAUBER Georg (Hrsg.), Softwareschutz, Bern 1998, S. 1 ff.

- TROLLER Alois, Immaterialgüterrecht, 3. A., Basel/Frankfurt am Main 1985.
- TRUMP Steffen S./WEDEMEYER Henning, Zur rechtlichen Problematik des Handels mit Gegenständen aus Computerspielen, K&R 2006 9 S. 397 ff.
- TUHR Andreas von/PETER Hans, Allgemeiner Teil des schweizerischen Obligationenrechts, Band I, 3. A., Zürich 1979.
- TUHR Andreas von/ESCHER Arnold, Allgemeiner Teil des schweizerischen Obligationenrechts, Band II, 3. A., Zürich 1974.
- WEBER Rolf H., Datenbankrecht – Regelungsbedarf in der Schweiz?, in: WEBER Rolf H./HILTY Reto M. (Hrsg.), Daten und Datenbanken, Rechtsfragen zu Schutz und Nutzung, Baden-Baden 1999, S. 59 ff. (zit. Datenbankrecht).
- WEBER Rolf H., E-Commerce und Recht, Rechtliche Rahmenbedingungen elektronischer Geschäftsformen, Zürich 2001 (zit. E-Commerce).

Lic. iur. Matthias Nänni ist ehemaliger wissenschaftlicher Assistent und Doktorand am rechtswissenschaftlichen Institut der Universität Zürich. Sein Dissertationsprojekt «Märkte virtueller Welten» wird vom Forschungskredit der Universität Zürich unterstützt. Der Verfasser bedankt sich bei RA Damian Fischer, RA Urs Hoffmann-Nowotny und lic. iur. Paul Felix Wegmann für wertvolle Anregungen.

* * *