

Garry Konrath*

Buchrezension: Prof. *Dr. Eric Wagner, Dr. Moritz Holm-Hadulla* und *Dr. Marc Ruttloff*, *Metaverse und Recht*

Abstract

Rezension des Werkes „Metaverse und Recht“, herausgegeben von *Eric Wagner, Moritz Holm-Hadulla* und *Marc Ruttloff*, 2023, erschienen in den Verlagen Vahlen und C.H.Beck, München, 298 Seiten, 69,00 €.

* Der Verfasser ist *Trainee* im Ausbildungsring der Deutschen Industrie- und Handelskammer (*DIHK*). Er hat seine Erste Juristische Prüfung an der Universität Heidelberg abgelegt, an der er aktuell Unternehmensrestrukturierung (*LL.M. corp restruc.*) studiert.

A. Einleitung

Das Metaverse – eines der großen *Buzz*-Wörter der letzten Jahre.

Als *Facebook*-Chef *Mark Zuckerberg* 2021 die Änderung des Unternehmensnamens von „*Facebook*“ zu „*Meta*“ bekanntgegeben hat, waren digitale Inhalte, rangierend von sozialen Netzwerken, Kryptowährungen und *Non-Fungible Tokens (NFTs)* bis hin zu Videospielen, weitestgehend partikuläre Themen. Nur selten wurden sie im Kontext eines übergeordneten Ziels, nämlich der Schaffung einer durch das synergetische Zusammenwirken verschiedener Technologien entstehenden „virtuellen“ Welt diskutiert, mit der der Mensch mittels technischer Hilfsmittel interagieren kann. *Zuckerberg* hat diese Welt als das „Metaverse“ bezeichnet und zum strategischen Leuchtturm der Aktivitäten von *Meta* gemacht.

Dabei ist die Idee nicht neu – bereits 1992 hat der amerikanische Autor *Neal Stephenson* in seinem dystopischen Roman „*Snow Crash*“ sowohl die Idee als auch den Begriff des „Metaverse“ als Bezeichnung einer zur realen Welt parallel existierenden, menschengeschaffenen virtuellen Welt geprägt.¹

Nicht nur hat *Stephenson* in seiner literarischen Welt bereits diverse technologische Entwicklungen prognostiziert, die für uns inzwischen unspektakulär anmuten mögen, wie z. B. elektronische Währungen, sondern er hat auch eine Mammutaufgabe des modernen Rechtsstaates – das Mithalten des Gesetzgebers mit der fortschreitenden Technisierung der Gesellschaft – in den Kontext der damals noch rein imaginären virtuellen Welt eingeordnet:

“*Y’know, watching government regulators trying to keep up with the world is my favorite sport.*”²

Dieses zynische Zitat hallt im Jahr 2024 noch deutlich lauter nach als bei Veröffentlichung des Buches im Jahre 1992. Denn inzwischen ist das Metaverse zu mehr als bloßer Fiktion geworden – es ist erklärtes technologisches und strategisches Ziel milliardenschwerer Weltunternehmen. Seine Realisierung, in welcher Form sie letzten Endes auch geschehen mag, ist mehr als reine Vorstellung eines Autors geworden: *VR*-Brillen, Kryptowährungen, *NFTs*, *Blockchain*-Technologie – diese und weitere Bausteine, die zur tatsächlichen Umsetzung einer virtuellen Realität benötigt werden, existieren bereits heute und

¹ *Bell*, The metaverse is a new word for an old idea, 8.2.2022, abrufbar unter: <https://www.technologyreview.com/2022/02/08/1044732/metaverse-history-snow-crash/> (zuletzt abgerufen am 17.7.2024).

² *Stephenson*, *Snow Crash*, 1992, S. 134 (Kindle).

ermöglichen eine tiefere virtuelle Immersion, als man noch vor zehn oder 15 Jahren für möglich gehalten hätte.

B. Autoren und Aufbau

Da die fortschreitende Entwicklung von Schlüsseltechnologien, die zur Schaffung eines Metaverse notwendig sind, eher exponentiell als linear verläuft, ist es von essentieller Bedeutung, dass sich Gesetzgeber und Rechtsanwender bereits jetzt, wo das Metaverse noch in Kinderschuhen steckt, Gedanken über regulatorische Herausforderungen einer virtuellen Parallelwelt machen und konkrete Vorschläge erarbeitet werden, wie der bereits absehbaren Evolution des virtuellen Raums begegnet werden kann, ohne dass diese später schlecht reguliert oder faktisch sogar rechtsfrei aufgestellt sein wird.

Dieser Aufgabe widmen sich die Herausgeber Prof. *Dr. Eric Wagner*, *Dr. Moritz Holm-Hadulla* und *Dr. Marc Ruttloff* in ihrem Werk „Metaverse und Recht“ mit Fokus auf Unternehmen, die ihre Geschäftsaktivitäten zumindest teilweise in die virtuelle Welt verlagern möchten.³ Alle drei Herausgeber sind Rechtsanwälte in der Wirtschaftskanzlei *Gleiss Lutz*, wobei anzumerken ist, dass der Herausgeber *Holm-Hadulla* in den Sommersemestern 2023 und 2024 eine mit dem Buch gleichlautende Lehrveranstaltung an der Universität Heidelberg angeboten hat.⁴

Da das Werk als Handbuch konzipiert ist, sei an dieser Stelle nur darauf verwiesen, dass insgesamt 32 Bearbeiter die zwölf Kapitel des Buches verfasst haben, auf deren detaillierte Nennung an dieser Stelle verzichtet wird.

Der Aufbau des Buches ist im Grunde eine Aneinanderreihung von zwölf gleichrangigen, größtenteils voneinander unabhängigen Kapiteln, wobei insbesondere die ersten beiden („§ 1“, „§ 2“) wichtige Grundlagen zur Zuständigkeit, zum anwendbaren Recht sowie zum Verständnis der rechtlichen Einordnung der technischen Begrifflichkeiten in Fällen mit Metaverse-Bezug legen, die in den nachfolgenden Kapiteln immer wieder aufgegriffen werden.

³ Wagner/Holm-Hadulla/Ruttloff, Metaverse und Recht, 2023, Vorwort.

⁴ Siehe den Vorlesungskommentar der juristischen Fakultät der Universität Heidelberg für das Sommersemester 2023, S. 103 f., abrufbar unter: https://www.uni-heidelberg.de/md/jura/studium/studienberatung/studienfuhrer_komplett_uni_heidelberg_ss2023_lowres.pdf und das Vorlesungsverzeichnis für das Sommersemester 2024, S. 42 f., abrufbar unter: <https://backend.uni-heidelberg.de/de/dokumente/vorlesungsverzeichnis-juristische-fakultaet-2024/download> (beides zuletzt abgerufen am 23.7.2024).

Die Kapitel drei bis zwölf behandeln hingegen spezielle Rechtsgebiete bzw. Rechtsakte, in denen die Herausgeber rechtliche Fragestellungen für Fälle mit Metaverse-Bezug identifiziert haben und die insbesondere für Unternehmen, die auch im virtuellen Raum aktiv sind, bedeutsam werden könnten. Als Beispiele seien das Gesellschaftsrecht, das IP-Recht oder das Datenschutzrecht genannt.⁵

Des Weiteren lässt sich beobachten, dass die meisten Kapitel einem ähnlichen Aufbau folgen. Zuerst gibt es eine Einleitung, in der die relevanten Themen grob angerissen werden und, wodurch das jeweilige Rechtsgebiet in einen Metaverse-Kontext eingeordnet wird. Danach wird notwendiges Grundlagenwissen des spezifischen Rechtsgebiets für einen Leser mit juristischer Vorbildung vorgestellt, der mit der jeweiligen Materie nicht im Detail vertraut sein muss, jedoch nach ebendiesen inhaltlichen Vorbemerkungen den Transferüberlegungen der Bearbeiter zum Metaverse wohl in den meisten Fällen folgen können sollte. Nach der Darstellung bereits existierender Rechtsfragen mit Metaverse-Bezug wird mitunter noch ein „Spekulations-Abschnitt“ eingefügt,⁶ oder es werden hypothetische Rechtsfragen in bereits existierende Konstellationen oder in einen Ausblick eingeflochten.⁷ Im Kern werden hier auf Basis des aktuellen Standes des Metaverse Schlussfolgerungen darüber geäußert, welche rechtlichen Sachverhalte sich künftig stellen könnten.

C. Inhalt

I. § 1 – Gerichtliche Zuständigkeit/Konfliktlösung

Wie üblich in der juristischen Praxis und Lehre beginnt auch „Metaverse und Recht“ mit der Klärung der gerichtlichen Zuständigkeit. Dabei werfen die Bearbeiter *Quinke*, *F. Wagner* und *Ebert* überblicksartig mögliche zivilprozessuale, schiedsverfahrens- und zwangsvollstreckungsrechtliche Fragen auf, die sich künftig im Metaverse-Kontext stellen könnten. Sie gehen insbesondere ein auf die internationale Zuständigkeit der deutschen Gerichte, Wirksamkeitsfragen zur

⁵ Die Gesamtheit der Kapitel lautet wie folgt: § 1 Gerichtliche Zuständigkeit/Konfliktlösungen, § 2 Internationales Privatrecht und Zivilrecht, § 3 Arbeitsrecht, § 4 Gesellschaftsrecht/Mergers & Acquisitions, § 5 Compliance & Investigations, § 6 IP, § 7 Regulatory – Produktsicherheit, Cyber-Security und Medienrecht, § 8 Datenschutzrecht, § 9 Kartellrecht, § 10 Finanzaufsichtsrecht, § 11 Steuerrecht, § 12 Implikationen des Lieferkettensorgfaltspflichtengesetz für das Metaverse.

⁶ Z. B. *Viciano Gofferje/Pfarr/Schaffer*, in: Metaverse und Recht (Fn. 3), S. 71, Rn. 231 f., S. 79, Rn. 263; *Weidert/Molle/von Werder*, in: Metaverse und Recht (Fn. 3), S. 121, Rn. 384 ff.

⁷ Z. B. *Quinke/F. Wagner/Ebert*, in: Metaverse und Recht (Fn. 3), S. 15, Rn. 46 ff., S. 32, Rn. 106; *Rutloff/Kappler/Bug*, in: Metaverse und Recht (Fn. 3), S. 169, Rn. 562 ff.

Vereinbarung zu Gerichtsständen und prozessualen *Smart Contracts*, die zunehmende Digitalisierung von Zivilprozessen sowie den Umgang mit dem erhöhten Wunsch der Nutzer nach Anonymität in der virtuellen Realität. Im Web3 und damit vielen aktuell geläufigen Blockchain-Technologien lässt sich häufig nur schwer die wirkliche Identität der Nutzer feststellen, z. B. bei *Krypto-Wallets*, sodass Anonymität einer der Grundpfeiler vieler Metaverse-Konzeptionen ist. Das wirft diverse Probleme auf, mitunter in der Zwangsvollstreckung, aber auch in anderen Rechtsgebieten.

Im Anschluss folgen Ausführungen zu Schiedsverfahren inklusiver metaverse-spezifischer Anforderungen, wie z. B. die Bestimmung des Schiedsorts in der virtuellen Welt oder die Gestaltung des Schiedsspruchs als *Smart Contract*, die Zwangsvollstreckung in digitale Avatare und die Vollstreckung in grenzüberschreitenden Sachverhalten.

II. § 2 – Internationales Privatrecht und Zivilrecht

Im zweiten Kapitel gehen die Bearbeiter *E. Wagner* und *Jörges* auf Fragen des internationalen Privatrechts im Kontext des Metaverse ein, beispielsweise die internationale Zuständigkeit und das anwendbare Recht. Diese Fragen werden bei steigender Nutzung virtueller Welten im zivilrechtlichen Kontext stark an Bedeutung gewinnen, da das Metaverse kein nationales Phänomen sein kann; selbst das heute noch mögliche *Geo-Blocking* könnte sich nämlich in einem extrem dezentralisierten⁸ Metaverse als obsolet erweisen. Zunächst wird auf Fragen vertraglicher und außervertraglicher Ansprüche eingegangen, wobei sich insbesondere Fragen bei der Ermittlung des zuständigen Gerichts und des anwendbaren materiellen Rechts, d. h. des UN-Kaufrechts bzw. des anwendbaren Kollisionsrechts ergeben werden. Zudem legen die Bearbeiter einen Schwerpunkt auf weitere zivilrechtliche Aspekte des Metaverse, wobei hier vorrangig auf digitale Vertragsgegenstände und die Vertragsparteien bei Verträgen im Metaverse eingegangen wird. Auch werden *Smart Contracts* tiefergehend beleuchtet, da diesen als „selbstaufführende Verträge“ – im technologischen Sinn, nicht im Rechtssinn – eine besondere Bedeutung bei der Rechtsdurchsetzung zukommt.

III. § 3 – Arbeitsrecht

Das dritte Kapitel von *Günther, Gerigk* und *Haußmann* behandelt das Metaverse als nächste Stufe des mobilen Arbeitens, auf der die Nachteile der aktuellen

⁸ Zur Frage, „welches“ Metaverse es künftig geben kann *Reischl/Stilz*, in: *Metaverse und Recht* (Fn. 3), S. 92, Rn. 301 ff.

Technik weitestgehend beseitigt sind und neuartige digitale Arbeitsmethoden sowie eine höhere Immersion zu Innovationen und einer noch größeren Flexibilisierung des Arbeitsalltags führen könnten. Auch hier wird zunächst die Frage des anwendbaren Rechts erörtert, um die arbeitsrechtlich relevante Rechtsordnung zu finden. Weiter werden Arbeitsverhältnisse mit Schwerpunkt im Metaverse sowie der Einstieg eines Unternehmens in ebendieses beleuchtet, da hierbei individual- und kollektivarbeitsrechtliche Begleitmaßnahmen notwendig werden. So werden Mitbestimmungsrechte des Betriebsrates erörtert, die sich aus der Verlagerung der Arbeit mittels neuer IT-Systeme in den digitalen Raum ergeben können. Außerdem wird die Gestaltung der Avatare als virtuelle Verkörperung des Arbeitnehmers behandelt, und auch die Vergütung wird als potentiell Streitthema erkannt, insbesondere wenn es um die Bezahlung in Kryptowährungen geht. Ferner sind Arbeitsschutz und Arbeitnehmerdatenschutz relevante Aspekte, auf die die Arbeitgeber eingehen, da die Nutzung von besonderer Hardware, wie z. B. VR-Brillen, zu einer gesteigerten Belastung für Körper und Psyche führen können. Dabei erhobene Daten könnten durch genau jene Hardware dann dokumentiert werden, was zur Notwendigkeit der Einführung besonderer Datenschutzvorkehrungen führen könnte. Zuletzt wird noch ein besonderes Augenmerk auf Konflikte bzw. Konfliktlösungsansätze für Fehlverhalten am virtuellen Arbeitsplatz gelegt. Denn durch die noch weiter ansteigende persönliche Entfernung zu Arbeitgeber und Kollegen, und natürlich den Einsatz von virtuellen Avataren, wird auch die Hemmschwelle für Belästigungen, Beleidigungen und Diskriminierungen voraussichtlich weiter sinken. Arbeitgeber stehen daher vor einer ganzen Reihe arbeitsrechtlicher Herausforderungen, wenn sie den Schritt ins Metaverse wagen möchten.

IV. § 4 – Gesellschaftsrecht – *Mergers & Acquisitions*

Auch gesellschaftsrechtlich zeigen sich diverse zu berücksichtigende Umstände für Unternehmen jedweder Größe, die sich im virtuellen Raum positionieren möchten. Insbesondere weisen die Bearbeiter *Viciano Gofferje, Pfarr* und *Schaffer* darauf hin, dass zwischen der Ebene der Plattform der einzelnen „Metaversen“ sowie Unternehmungen, die ausschließlich innerhalb einer Plattform stattfinden, unterschieden werden muss. Bezüglich der Funktionsweise der virtuellen Welten wird zwischen „offenen“ und „geschlossenen“ Systemen unterschieden, wobei die „offenen“, d. h. dezentralen Systeme ohne kontrollierenden Plattforminhaber den Schwerpunkt der Bearbeitung ausmachen. Hier wird vor allem auf die sogenannte dezentralisierte autonome Organisation (DAO) als neuartige Organisationsform eingegangen, die kein klassisches Management aufweist,

sondern von allen Mitgliedern mittels *Smart Contracts* geführt wird. Das anwendbare Recht, die Errichtung von DAOs, ihre rechtlichen Stellung gegenüber Dritten sowie ihre innere Willensbildung und Gesellschaftsstruktur, inklusiver der ihr immanenten *Governance*-Probleme, werden umfassend erörtert. Anschließend werden gesellschaftsrechtliche Fragen auf der Metaverse-Ebene selbst diskutiert, was die Verwendung der virtuellen Welt als Kommunikationsplattform sowie originäre Metaverse-Gesellschaften umfasst, wobei Letztere aktuell noch komplettes Neuland im akademischen Diskurs darstellen. Diese Diskussion setzt die Prämisse voraus, dass das Metaverse als eine parallel zur Realität agierende virtuelle Realität umgesetzt wird, in der reale Menschen mittels ihrer Avatare agieren. Allerdings wäre auch eine solche Parallel-Realität kein rechtsfreier Raum, sodass sich auch hier die Frage nach dem anwendbaren Recht, den Rechtssubjekten und Gesellschaftsformen stellt.

Für die in einem zweiten Teilabschnitt behandelten *Me&A*-Transaktionen differenzieren die Bearbeiter nach denselben Plattform-Kategorien. Der Schwerpunkt der Ausführungen liegt daher auf den Themen, die auch jetzt schon für Krypto- und Web3-Investitionen relevant sind, insbesondere die Arten, Funktionen und rechtlichen Fragestellungen im Zusammenhang mit sogenannten *Tokens* als Datensätze auf einer Blockchain.

V. § 5 – *Compliance & Investigations*

Was straf- und haftungsrechtliche Risiken anbelangt, skizzieren die Bearbeiter *Reischl* und *Stilz* die Grundsätze eines *Compliance Management Systems (CMS)* und erörtern Notwendigkeit und Inhalt eines *Compliance*-Risikoprofils zur Ermittlung, Überwachung und Bewertung von Risiken. Danach übertragen sie diese Gedanken auf das Metaverse und Web3, was wegen vermeintlich immer vorliegender grenzüberschreitender Sachverhalte die Ermittlung des anwendbaren Rechts auch hier besonders wichtig erscheinen lässt. Dabei gehen die Bearbeiter auch auf das Wesen der Blockchain und des Metaverse sowie auf spezifische Strafdelikte im Metaverse-Kontext ein. Aus diesen Erwägungen entwerfen sie die Pflichten des Unternehmens inklusive der Durchführung einer metaverse-spezifischen Risikoanalyse und eines *CMS*, um die Risiken der virtuellen Realität zu navigieren. Dabei vertreten sie einen risikobasierten Ansatz; es wird ausdrücklich nicht für eine umfassende Untersuchung der Rechtsordnungen aller 195 Länder plädiert, was die Grenzen der Praktikabilität weit überschreiten würde. Anschließend zeigen sie Risikoschwerpunkte im Web3 und Metaverse auf, beispielsweise Betrug, „*Rug Pull*“, Pyramidensysteme oder „*decentralized finance*“. Zuletzt werden die Herausforderungen der Fehlverhaltensuntersuchung (*Investigations*) in der virtuellen Welt dargestellt,

welche sich im Wesentlichen um die extrem komplexe Ermittlung der Metaverse-Benutzeridentität drehen.

VI. § 6 – IP

Im Kapitel zum *Intellectual Property* wollen die Bearbeiter *Weidert, Molle* und *von Werder* überblicksartig die möglichen Probleme bei der Anwendung geistiger Eigentumsrechte im Metaverse darlegen und aufzeigen, in welchen Bereichen das aktuell geltende Recht bereits metaverse-spezifische Probleme lösen kann, und in welchen nach jetziger Rechtslage besondere Risiken bestehen. Sie beginnen die Ausführungen mit dem Territorialitätsprinzip als Grundlage gewerblicher Schutzrechte, das im Metaverse aufgrund dessen umfassender Natur an seine Grenzen stoßen wird. Daraufhin werden die Schutzrechte im Hinblick auf ihre Problemfelder in der virtuellen Welt erörtert – zunächst das Markenrecht, danach das Designrecht, das Patentrecht und schließlich das Urheberrecht, wobei bei Letzterem ein Schwerpunkt auf dem Verhältnis zwischen *NFTs* als Kerntechnologie des Metaverse und dem Urheberrecht liegt.

VII. § 7 – *Regulatory*– Produktsicherheit, *Cybersecurity* und Medienrecht

Ruttloff, Kappler und *Bug* stellen im siebten Kapitel geplante sowie bereits existierende Regulierung in den Bereichen Produktsicherheit, *Cybersecurity* und Medienrecht vor. Vorangestellt wird bereits angemerkt, dass es in Bezug auf den regulatorischen Rahmen und das anwendbare Recht erheblichen Regulierungsbedarf gibt, da das geltende Recht die supraterritorialen Sachverhalte des Metaverse nicht ausreichend abdecken kann. Jedoch gibt es bereits in der Vorbereitung befindliche bzw. verabschiedete Gesetzgebung, die die Bearbeiter umfassend mit Metaverse-Bezug aufbereiten:

Die „KI-Verordnung“⁹ zur stärkeren Regulierung von künstlicher Intelligenz; der „*Cyber-Resilience-Entwurf*“ über horizontale Cybersicherheitsanforderungen an Produkte mit digitalen Elementen, der Lücken in der Cybersicherheitsarchitektur der EU schließen soll; der „*Digital Services Act*“ zur Regulierung von Online-Intermediären und Online-Plattformen sowie zur Stärkung der Nutzerrechte im Internet; die „*Plattform-to-Business* Verordnung“, die das Verhältnis zwischen Handelsplattformbetreibern und ihren gewerblichen Nutzern ausgestaltet; zuletzt die nationalen Regelungen,

⁹ Die Veröffentlichung erfolgte am 21.5.2024, siehe Bundesregierung, Einheitliche Regeln für Künstliche Intelligenz in der EU, 22.5.2024, abrufbar unter: <https://www.bundesregierung.de/breg-de/themen/digitalisierung/kuenstliche-intelligenz/ai-act-2285944> (zuletzt abgerufen am 17.7.2024).

aktuell also das Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG) und das Telemediengesetz (TMG).

In einem Ausblick werfen die Bearbeiter dann die Frage auf, ob es eines spezifisch auf das Metaverse ausgerichteten Regulierungsrahmens bedarf. Da die annähernd vollständige Etablierung des Skeletts der virtuellen Parallelwelt aufgrund diverser Hindernisse jedoch noch viele Jahre auf sich warten lassen wird, ist hiermit wohl aber vorerst nicht zu rechnen.

VIII. § 8 – Datenschutzrecht

Das von *Hamann, Klar* und *Wegmann* bearbeitete achte Kapitel zum Datenschutzrecht geht in besonderem Maße auf die Grundlagen des Datenschutzrechts ein – seien es Funktion, Rechtsquellen, oder personenbezogene Daten als Schutzgegenstand. Anschließend werden die verschiedenen Rollen definiert, die das Datenschutzrecht kennt und auf Akteure wie Plattformanbieter, Betreiber von Metaverse-Präsenzen und Besucher angewandt, wobei es auch gemeinsame Verantwortlichkeiten geben kann. Dem folgt eine Darstellung der Grundprinzipien der zulässigen Datenverarbeitung mit Fokus auf die zuvor ermittelten Metaverse-Akteure. Ferner gehen die Bearbeiter noch auf die Betroffenenrechte im Falle von Datenschutzverletzungen, die Pflichten der Verantwortlichen sowie einige Einzelfragen wie die Blockchain-Technologie ein. Zu guter Letzt folgen dann die Sanktionen bei DS-GVO-Verstößen, die als Schadensersatzansprüche und Bußgelder ausgestaltet sind und empfindliche Mittel darstellen, um die Verantwortlichen zur Einhaltung des Datenschutzrechts zu bewegen.

IX. § 9 – Kartellrecht

Das Kartellrecht bearbeiten *Holm-Hadulla, Raible* und *Schüssel* im neunten Kapitel des Buches. Nach der Einleitung, in der die Bearbeiter die Anwendbarkeit des Kartellrechts nach dem Auswirkungsprinzip erläutern, stellen diese das Kartellverbot kurz vor, den weiten, funktionalen Unternehmensbegriff des Kartellrechts dar und gehen danach auf Zurechnungsfragen ein. Hier differenzieren sie, wie es auch in vorherigen Kapiteln des Buches geschieht, zwischen zentralen und dezentralen Metaverse-Plattformen, wobei in Letzteren¹⁰ die Mehrheit der Nutzer über grundlegende Unternehmensangelegenheiten entscheiden könnten, was kartellrechtlich zu ungeklärten Zurechnungsproblematiken führt. Anschließend wird auf

¹⁰ Hierzu *Holm-Hadulla/Raible/Schüssel*, in: *Metaverse und Recht* (Fn. 3), S. 199, Rn. 645 ff.

Unternehmensvereinbarungen bzw. aufeinander abgestimmte Verhaltensweisen, Wettbewerbsbeschränkungen und Freistellungsmöglichkeiten vom Kartellverbot eingegangen, bevor potentielle Kartellverstöße in der virtuellen Welt identifiziert werden. Metaversen dienen dabei als Foren bzw. Kommunikationsmittel für den Austausch zwischen Unternehmen und Marktteilnehmern. Im Anschluss wird auf relevante Tatbestände der Missbrauchsverbote und die Regulierung einseitiger Verhaltensweisen eingegangen, insbesondere spezifisches Verhalten wie die Zugangsbeschränkung zu Metaverse-Plattformen, -Diensten und -Daten, die technische Durchlässigkeit von Plattformen in Form von *App Stores* und Zahlungsdiensten („*Gatekeeper*“) und die Kopplung von weiteren Produkten an Metaverse-Plattformen. Darauf folgen Ausführungen zur kartellrechtlichen *Compliance* und zur Kartellrechtsdurchsetzung im Metaverse sowie abschließend ein Abschnitt zur Fusionskontrolle. Die Fusionskontrolle ist dabei nicht nur durch geographische und sachliche Marktabgrenzungsschwierigkeiten geprägt, sondern auch durch die häufig dezentral kontrollierten Metaverse-Plattformen. Ferner werden fusionskontrollrechtliche Schwellenwerte mit Blick auf Fusionen mit bzw. von in der virtuellen Realität aktiven Unternehmen sowie besondere, wettbewerbliche Effekte im Zusammenhang mit Metaverse-Plattformen und -Diensten erörtert.

X. § 10 – Finanzaufsichtsrecht

Im Fokus des finanzaufsichtsrechtlichen Teils des Buches stehen für *Bühler* und *Leger* digitale Vermögenswerte. Die Schaffung, Verwahrung und Übertragung dieser Vermögenswerte ist jedoch, genau wie in der realen Welt, eine Dienstleistung, die ohne die Mitwirkung Dritter in keiner Form möglich ist. Daher stellen sich auch im Metaverse finanzaufsichtsrechtliche Fragen. Zunächst stellen die Bearbeiter hierzu die mögliche Anwendbarkeit deutschen Finanzaufsichtsrechts auf Basis des vertriebsbezogenen Ansatzes der Bundesanstalt für Finanzdienstleistungsaufsicht (*BaFin*) vor, wenn ein sich im Ausland befindlicher Anbieter aktiv an den deutschen Markt herantritt. Danach folgen Definitionsversuche zu digitalen Vermögenswerten, genauer gesagt E-Geld, Kryptowerte und *Security Token* sowie deren Verwendung im Metaverse. Es schließt sich ein Abschnitt zur gewerblichen Verwahrung von Kryptowährungen in Deutschland und ein Ausblick auf die am 29.6.2023¹¹ in Kraft getretenen Verordnung über Märkte für Kryptowerte (MiCA), Zahlungsdienste im

¹¹ BaFin, Dienstleistungen und Tätigkeiten im Zusammenhang mit Kryptowerten gemäß MiCAR, geändert am 5.7.2024, abrufbar unter: https://www.bafin.de/DE/Aufsicht/MiCAR/MiCAR_node.html (zuletzt abgerufen am 17.7.2024).

Metaverse und zuletzt zur Finanzberatung in Bezug auf virtuelle Vermögenswerte an.

XI. § 11 – Steuerrecht

Stumm und *Kettemer* widmen das elfte Kapitel der steuerlichen Behandlung von Kryptowerten. Sie beginnen mit der Ertragssteuer, wobei hier zwischen gewerblichen und vermögensverwaltenden Geschäftsaktivitäten im Metaverse differenziert wird. Es schließen sich Ausführungen zur Bilanzierung und Bewertung von *Fungible* und *Non-Fungible Tokens* an. Ferner geht es um die Umsatzsteuer, die die Unternehmen im Metaverse vor ganz neue Herausforderungen stellen wird, da bereits das „ob“ des Umsatzes strittig ist, und wenn dies zu bejahen wäre, wo diese Umsätze zu versteuern sind. Die Bearbeiter unterscheiden dabei zwischen „*In-Game-Umsätzen*“ im Sinne von „Spielwährungen“ innerhalb virtueller Welten, virtuellen Währungen wie *Bitcoin*, die auch außerhalb der virtuellen Welt verwendet und mit Fiatwährungen¹² gleichgesetzt werden, Lieferungen körperlicher Gegenstände sowie sonstigen Leistungen i. S. d. UmStG. Ferner wird auf den Leistungsort bei Verkäufen und Veranstaltungen eingegangen und es werden einige Praxishinweise gegeben. Zuletzt folgen noch Ausführungen zur Lohnsteuer, wobei hier die Unterscheidung zwischen Sachbezug und Geldleistung zu berücksichtigen ist, was bei Kryptowerten strittig ist.

XII. § 12 – Implikationen des Lieferkettensorgfaltspflichtengesetzes für das Metaverse

Im zwölften und letzten Kapitel von „Metaverse und Recht“ gehen die Bearbeiter *E. Wagner*, *Ruttloff*, *S. Wagner* und *Schuler* auf das am 1.1.2023 in Kraft getretene Lieferkettensorgfaltspflichtengesetz (LkSG) ein. Dabei stellen sie fest, dass das Gesetz selbst keine Anknüpfungspunkte zum Metaverse besitzt, aber wegen des Rechtsstaatsprinzips womöglich auch auf die virtuelle Welt angewendet werden muss – denn einen rechtsfreien Raum darf es nicht geben. Dabei werden zunächst die allgemeinen Pflichten des LkSG dargestellt und danach geprüft, inwiefern diese auf das Metaverse angewandt werden können. Problematisch ist hier bereits die Anwendbarkeit des LkSG auf im Metaverse tätige Unternehmen wie z. B. DAOs, was wohl eine Einzelfallfrage ist.

¹² Fiatwährungen sind solche Währungen, denen kein materieller Wert innewohnt und die ihren Tauschwert allein durch Staatsgewalt gewinnt. Im Bereich von Kryptowährungen bezeichnet man mit „Fiat“ alle gängigen Währungen, z. B. den Euro, Yen, US-Dollar, etc. Hierzu Polleit, Gold ist die bessere Währung, abrufbar unter: <https://www.wiwo.de/finanzen/geldanlage/intelligent-investieren-gold-ist-die-bessere-waehrung/20437430.html> (zuletzt abgerufen am 19.7.2024).

Anschließend wird geprüft, inwiefern Metaverse-Aktivitäten Teil der Lieferkette i. S. d. LkSG sein können und welche Auswirkungen ein Metaverse-Bezug auf die Pflichtenerfüllung nach dem LkSG hat.

D. Fazit

„Metaverse und Recht“ ist, soweit ich es erkennen kann, ein Unikat im deutschsprachigen Raum. Es handelt sich um einen „Rundumschlag“ in alle (wirtschaftsrechtlichen) Rechtsbereiche mit dem Ziel, den Leser für rechtliche Fragestellungen zur sich immer schneller entwickelnden virtuellen Welt und ihren fundamentalen Technologien zu sensibilisieren. Dabei bietet es in allen Kapiteln einen groben Überblick über den jeweiligen Rechtsbereich, den die Bearbeiter für Metaverse-Sachverhalte für relevant erachten. Zweck ist es, dem designierten Hauptklientel eine erste Hilfestellung zu bieten: Unternehmen, die ihre Geschäftsaktivitäten (zumindest partiell) ins Metaverse verlagern wollen.

Das ist meines Erachtens gelungen, wenn in diesen Unternehmen Juristen arbeiten, was allerdings bei kleinen und mittleren Unternehmen regelmäßig nicht der Fall ist. Ein Geschäftsführer, der von Haus aus Betriebswirt oder Ökonom ist, wird vielleicht beim Kapitel zum Arbeitsrecht noch folgen können und wollen; wenn es dann aber z. B. in § 7 um Regulationsthemen oder in § 9 um kartellrechtliche Fragestellungen geht, wird er wahrscheinlich das Handtuch werfen, bevor er sich (Fachfremdheit vorausgesetzt) mit dem *Cyber-Resilience Act* oder Art. 22 Abs. 1 der Fusionskontrollverordnung auseinandersetzt.

Das heißt aber nicht, dass das Buch unverständlich geschrieben oder überkomplex entworfen ist. Ganz im Gegenteil. Als Jurist konnte ich aufgrund der Konzeption, trotz geringer Vorkenntnisse in einigen Rechtsbereichen, zumeist gut folgen – sowohl wenn es um die rechtlichen als auch wenn es um die technischen Fragestellungen geht. Das Konzept, zuerst die relevanten Themen grob in der Einleitung vorzustellen und dann eingehender für die „reale“ Welt darzustellen, überzeugt, denn es hat dazu geführt, dass ich den Subsumtionen folgen und mir selbst eine Meinung bilden konnte.

Eine weitere Leistung des Buches ist das hohe Maß an Kreativität, das die Bearbeiter in jedem einzelnen Kapitel beweisen, da noch viele Weichen gestellt werden müssen, bevor die tatsächlichen Grenzen des Metaverse tatsächlich klar werden. Daher müssen die Bearbeiter sehr häufig im Konjunktiv denken. Denn nicht nur wird das geltende Recht auf ein der Juristerei sehr fernes, nahezu fiktives Konzept – eine digitale Welt, die Parallel zur physischen Realität existiert – angewandt, sondern es werden auch praktische Ideen und Vorschläge für eine

künftige Gesetzgebung geliefert. Hier seien beispielsweise die Vorschläge zur Errichtung einer „Avatarbörse“ zur Verwertung zwangsvollstreckter Avatare¹³ oder eines *on-chain*-Gesellschaftsrechts im *Code* des Metaverse genannt.¹⁴

Wenn man sich nun, unter Berücksichtigung der identifizierten Stärken des Buches, die Frage stellt, wer die eigentlichen Adressaten von „Metaverse und Recht“ sind, kommt man allerdings zu einem etwas anderen Ergebnis als die Herausgeber im Vorwort. Denn die ganz große Mehrheit der Unternehmer wird den Ausführungen des Buches nicht folgen können oder wollen. Vielmehr sind es Juristen, die sich – aus welchen Gründen auch immer – mit der Schnittstelle zwischen Technologie und Recht beschäftigen. Das können natürlich, wie von den Herausgebern intendiert, *In-House* Juristen von Unternehmen sein, aber auch „normale“ Rechtsanwälte, Richter und Verwaltungsbeamte.

Am wichtigsten jedoch – der *Gesetzgeber*.

Zwar gibt es bereits Partikularregulation zu Schlüsseltechnologien des Metaverse, wie z. B. § 7 des Buches dargelegt hat, aber derzeit ist es nicht ersichtlich, dass der Gesetzgeber das Metaverse als Endpunkt erkannt hat, an dem diese Technologien synergetisch eine virtuelle Realität bilden werden. Da die Entwicklung immersiver Technologien jedoch immer weiter und schneller voranschreitet, sollte sich der Gesetzgeber nicht erst dann umfassende Gedanken machen, wenn bereits unzählige Bürger in der virtuellen Welt agieren bzw. einen Großteil ihrer wachen Lebenszeit verbringen. Insofern ist es absolut begrüßenswert, dass „Metaverse und Recht“ bereits jetzt, wo die Genese der virtuellen Parallelwelt noch ganz am Anfang steht und der *Impact* von Technologien wie KI, VR- und AR-Brillen, *Smart Contracts* als Mittel automatisierter Rechtsdurchsetzung, etc. langsam einem größeren Publikum bekannt werden, einen ersten Ansatzpunkt für Beratung, Rechtsanwendung und künftige Gesetzgebung bietet. Es bleibt zu hoffen, dass das Buch das Interesse vieler Kollegen weckt, sich eingehender mit dem Metaverse zu beschäftigen, damit sich die Rechtswirklichkeit nicht wie in „*Snow Crash*“ darstellt und man in der Zukunft Zitate wie:

„*Y'know, watching government regulators trying to keep up with the world is my favorite sport.*“

guten Gewissens widersprechen kann.

¹³ *Quinke/F. Wagner/Ebert* (Fn. 7), S. 17, Rn. 52.

¹⁴ *Viciano Gofferje/Pfarr/Schaffer* (Fn. 6), S. 71, Rn. 231 f.