

# / OUTFITS, COINS UND TOOLS IM METAVERSE:

## Wie übertrage ich digitale Assets von einer Welt in die andere?

RA Andreas Daum, LL.M. (LSE)

Alicante  
Berlin  
Bratislava  
Brüssel  
Budapest  
Bukarest  
Dresden  
Düsseldorf  
Frankfurt/M.  
Hamburg  
London  
München  
New York  
Prag  
Warschau

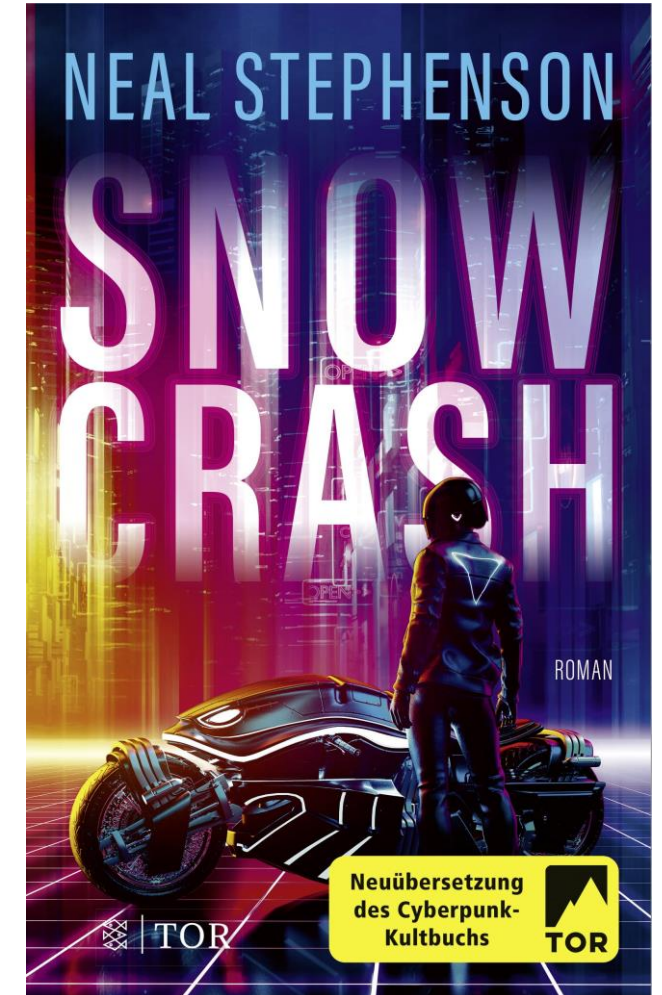
[noerr.com](https://www.noerr.com)

# / Was ist das Metaverse?

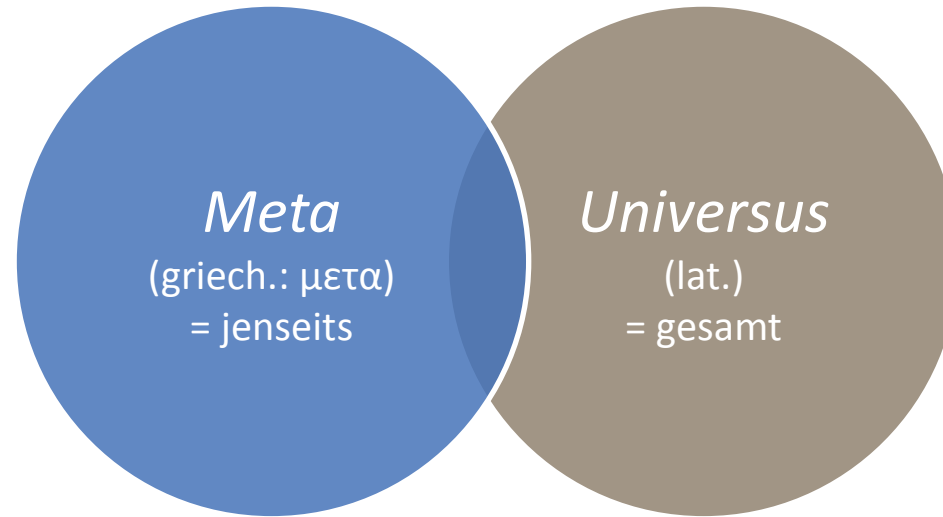
# / Visionen des Metaverse

## *Snow Crash* von Neal Stephenson (1992):

*“Hiro is approaching the Street. It is the Broadway, the Champs Elysees of the Metaverse . . . . [I]t does not really exist. But right now, millions of people are walking up and down it . . . . [O]f these billion potential computer owners, maybe a quarter of them actually bother to own computers, and a quarter of these have machines that are powerful enough . . . . [T]hat makes for about sixty million people who can be on the Street at any given time.”*



# / Was ist das Metaverse?



*(Versuch einer) Definition*

Ein immersiver **Nachfolger** des heutigen text- und bildbasierten (mobile) Internets, ein **kollektiver virtueller Raum**, in dem die Nutzer unter **Verwendung der realen Welt** interagieren und **Kontakte knüpfen, Geschäfte abwickeln und sich unterhalten lassen**

# / Was ist das Metaverse?

## ➤ **Nachfolger des mobilen Internets:**

neue, vor allem visuelle Sinneswahrnehmung, aber selbe dezentrale, „offene“ Struktur des World Wide Webs (str.); durchgehende Verbindung und Datenaustausch mit Servern und anderen Hardwaregeräten („wearables“, VR-Brillen, Smart-Home-Devices)

## ➤ **Verwendung der realen Welt:**

Einbindung („augmented reality“), Abbildung („digital twin“) und Verknüpfung („internet of things“) physischer Gegenstände und Personen in Echtzeit

## **Kerneigenschaften**

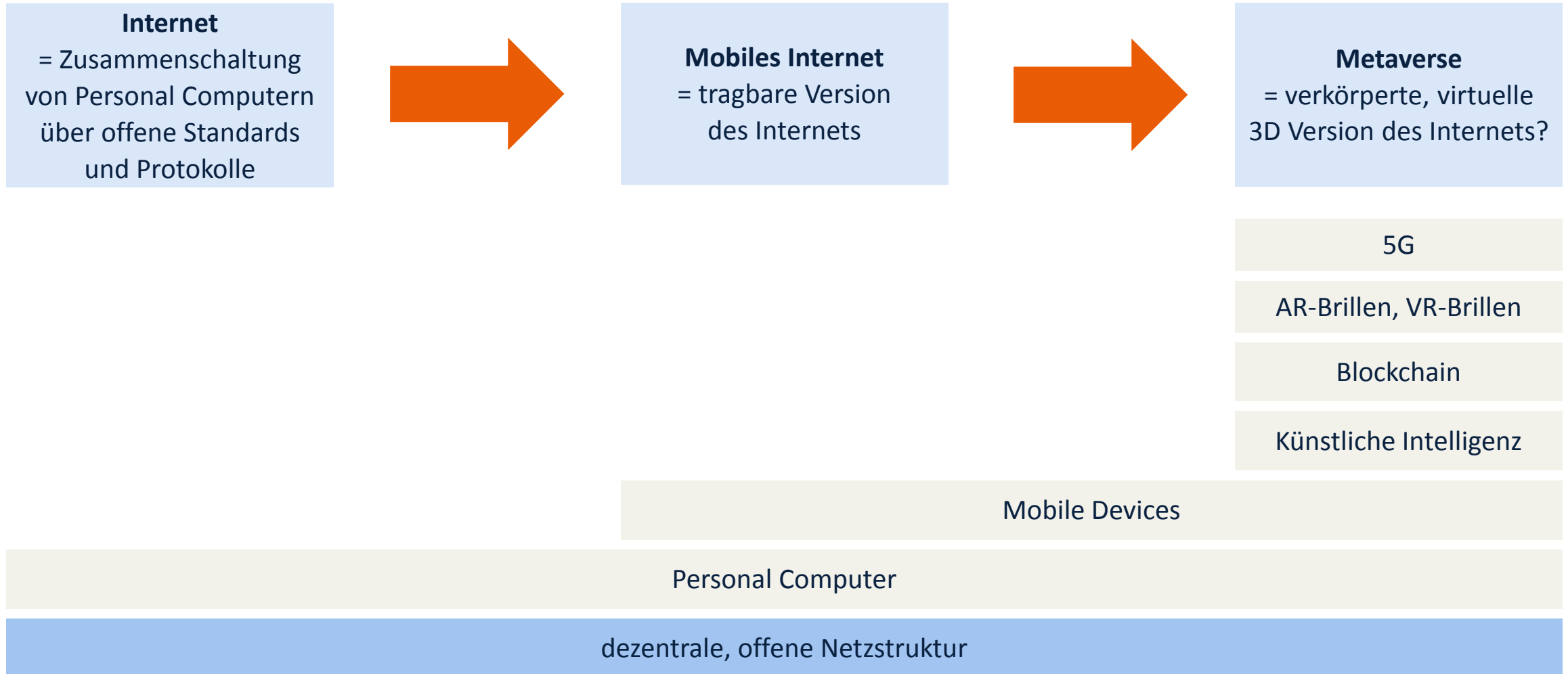
## ➤ **Kollektiver virtueller Raum:**

immersive Erfahrung eines virtuellen Raums („virtual reality“, „immersive reality“, „mixed reality“); Verbindung bereits bestehender virtuellen Welten, Plattformen und sonstigen Internetangeboten zu einem großen digitalen Ort

## ➤ **Neuer Lebens- und Gesellschaftsraum:**

keine rein fiktionale Gaming-Umgebung für Unterhaltungszwecke, sondern persistenter Raum, in dem so gut wie jede in der realen Welt stattfindende menschliche Interaktion möglich ist

# / Evolution oder Revolution?



# / Outfits, Coins und Tools: Die Bedeutung digitaler Assets im Metaverse

# / Vorboten des Metaverse: Multiplayer Games

## MMOGs (Massively Multiplayer Online Games)

- Bekannte Vertreter dieses Genres sind Games wie „Roblox“, „Minecraft“ oder „Fortnite“.
- Möglichkeit der gleichzeitigen Interaktion mit vielen anderen Spielern
- Extreme Beliebtheit: 2/3 der 9- bis 12-jährigen in den USA nutzen Roblox
- Interaktion geht insbesondere über das Spiel an sich hinaus (Konzerte, Events, etc.)



Quelle: [https://s3.amazonaws.com/revue/items/images/004/331/105/original/7\\_-\\_fortnite-marshmello-concert-event-30309.jpg?1552036020](https://s3.amazonaws.com/revue/items/images/004/331/105/original/7_-_fortnite-marshmello-concert-event-30309.jpg?1552036020)



# / Digitale Assets in MMOGs

## *Micro transactions als Kernelement:*

- Die Möglichkeit, virtuelle Ausrüstungsgegenstände wie Autos, Kleidung (sog. „Skins“), Werkzeuge oder Waffen zu erwerben ist ein Kernelement dieser Spiele.
- Die Nutzer tauschen dazu echtes Geld in die Spielwährungen des jeweiligen Anbieters (etwa „Robux“ im Spiel Roblox oder „Minecoins“ im Spiel Minecraft), das sie sodann zum Erwerb des gewünschten Gegenstands im Spiel einsetzen können.



<https://tse4.mm.bing.net/th?id=OIP.4LFZ2nV2P8eegkg17LlptQHaHv&pid=Api>

# / *Cross-Platform* (Kompatibilität?)



# / Cross-World (Interoperabilität?)



Quelle: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/2/24/Horizon\\_Worlds\\_logo.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/2/24/Horizon_Worlds_logo.jpg)

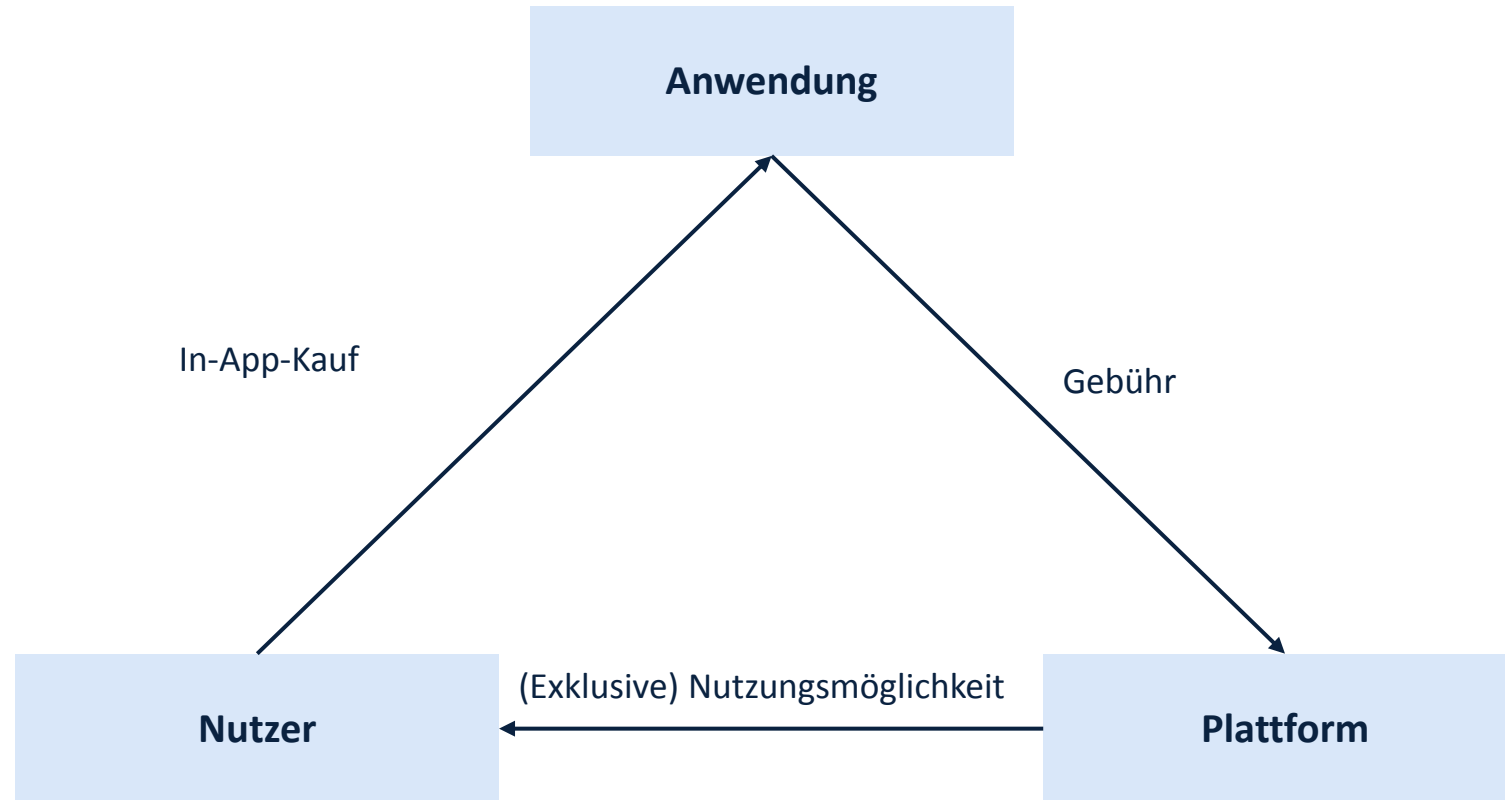


*digital asset*



Quelle: <https://store-images.s-microsoft.com/image/apps.23943.68327322396008232.8cc4039b-1a14-4047-b6b3-a8ff7c524720.2bbbb126-d4b8-4e07-bb7e-00cf1a9f32a2>

# / Geschlossene Ökosysteme und virtuelle Güter



/ Habe ich einen Anspruch auf  
Übertragbarkeit digitaler Assets?

# / Vertragsrechtlicher Anspruch

## Anbieter von MMOGs schränken Nutzerrechte an *digital assets* deutlich ein

- Epic Games Ziffer 4 der Endnutzer Lizenzvereinbarung (Fortnite):
  - ▷ „**Alle Käufe von gekaufter Spielwährung und Inhalt sind endgültig und unter keinen Umständen rückerstattbar, übertragbar oder umtauschbar, außer dies wird vom geltenden Gesetz so verlangt. [...] Sie dürfen Spielwährung oder Inhalte nur innerhalb der Software und mit ausdrücklicher Genehmigung von Epic übertragen, verkaufen, verschenken, austauschen, handeln, vermieten, unterlizenzieren oder verleihen.**“
- Minecraft:
  - ▷ „**Sie haben mit Ausnahme einer eingeschränkten, persönlichen, widerruflichen, nicht übertragbaren und nicht unterlizenzierbaren Lizenz zur Nutzung der Spielwährung und virtueller Güter im Spiel kein Recht und keine Berechtigung auf die entsprechende Spielwährung oder virtuelle Güter, die im Spiel vorkommen oder aus dem Spiel stammen, und Sie haben keinerlei Anrecht auf jedwede andere Attribute im Zusammenhang mit der Verwendung des Spiels oder solche, die im Spiel vorhanden sind.**“

# / Vertragsrechtlicher Anspruch

Darüber hinaus: Vorbehalte der Anbieter zur weiteren Bestimmung über *digital assets*

- Epic Games
  - ▷ **„Epic kann nach eigenem Ermessen die Menge der Spielwährung oder Inhalte, die gekauft, verdient, gesammelt, eingetauscht oder auf andere Weise verwendet werden kann, einschränken. Sofern dies nicht vom geltenden Gesetz verboten ist, hat Epic in eigenem Ermessen das absolute Recht, Spielwährungen oder Inhalte zu verwalten, zu ändern, auszutauschen, zu ersetzen, zu sperren, zu entwerten oder zu beseitigen, einschließlich ihrer Fähigkeit, auf Spielwährungen oder Inhalte zuzugreifen oder diese zu verwenden. Dies erfolgt ohne Ankündigung oder Haftung gegenüber Ihnen.“**
- Microsoft (Minecraft):
  - ▷ **„Wir haben das Recht, jederzeit nach eigenem Ermessen und im von uns bestimmten Umfang die Spielwährung und/oder virtuelle Güter zu regulieren, zu steuern, zu modifizieren und/oder zu löschen.“**

→ Starke Beschränkung auf die jeweilige Plattform, keine Interoperabilität

# / Anspruch aus §§ 327 ff. BGB

*digital assets* als digitale Inhalte von den §§ 327 ff. BGB umfasst

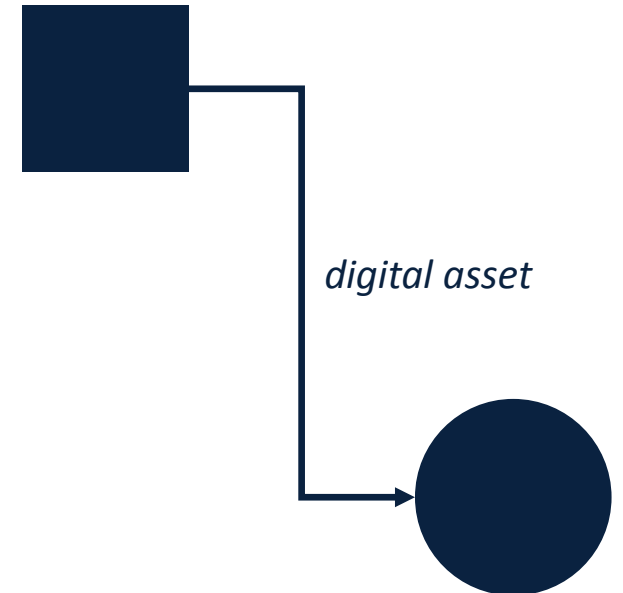
- Kompatibilität ist „die Fähigkeit des digitalen Produkts, mit **Hardware** oder Software zu funktionieren, mit der digitale Produkte derselben Art **in der Regel** genutzt werden, ohne dass sie konvertiert werden müssen“ (§ 327e Abs. 2 S. 3 BGB)
- Interoperabilität ist „die Fähigkeit eines digitalen Produkts, mit anderer Hardware oder **Software** als derjenigen, mit der digitale Produkte derselben Art in der Regel genutzt werden, zu funktionieren.“
- Es ist vorrangig auf die vertragliche Vereinbarung abzustellen, § 327e Abs. 2 S. 1 Nr. 1 lit. a) BGB



# / Übertragbarkeit nach der DS-GVO

## Anspruch auf Datenübertragung aus Art. 20 DS-GVO?

- Grds. Anspruch des Betroffenen auf Übermittlung personenbezogener Daten
- Durch Zuordnung der digital assets mit Konten/Accounts maximal pseudonymisiert (mithin personenbezogene Daten iSd Art. 4 Nr. 1 DSGVO)
- Gegenstand des Anspruchs:
  - ▷ konkrete Informationen zum erworbenen Gegenstand
  - ▷ die Inhaberschaft (Zuordnung zu bestimmten Account)
- Daten müssen von der betroffenen Person bereitgestellt worden sein – virtueller Gegenstand wird meist von Provider selbst bereitgestellt
- Übermittlung von einem Verantwortlichen an einen anderen Verantwortlichen nur soweit „technisch machbar“ (ErwGr. 68 S. 7 DS-GVO)



# / Übertragbarkeit nach dem Data Act

## Art. 5 Abs. 1 Data Act Entwurf: Datenweitergabe an Dritte

- Art. 2 Nr. 2 Data Act Entwurf:
  - ▷ „Produkt“ einen **körperlichen beweglichen Gegenstand**, der auch in einem unbeweglichen Gegenstand enthalten sein kann, **Daten über seine Nutzung oder Umgebung erlangt, erzeugt oder sammelt** und Daten über einen öffentlich zugänglichen elektronischen Kommunikationsdienst **übermitteln kann** und dessen **Hauptfunktion nicht die Speicherung und Verarbeitung von Daten ist**;
- Von Software generierte Daten nicht umfasst (ErwGr. 17)
- Zudem sollen Produkte, die zum Abspielen von Inhalten gedacht sind, nicht unter den Data Act fallen (ErwGr. 15)

# / Übertragbarkeit nach dem Data Act

## Art. 23, 24 Abs. 1 lit a) Data Act Entwurf: Wechsel zwischen Datenverarbeitungsdiensten

- Anbieter von **Datenverarbeitungsdiensten** treffen die in den Artikeln 24, 25 und 26 vorgesehenen Maßnahmen, damit die Kunden ihres Dienstes zu einem anderen Datenverarbeitungsdienst **wechseln können**, der dieselbe Dienstleistung abdeckt und von einem anderen Diensteanbieter erbracht wird. Anbieter von Datenverarbeitungsdiensten beseitigen insbesondere gewerbliche, technische, vertragliche und organisatorische Hindernisse, die Kunden daran hindern, ihre **Daten, Anwendungen und anderen digitalen Vermögenswerte zu einem anderen Anbieter von Datenverarbeitungsdiensten zu übertragen**;
- Als Online-Inhaltsdienste gem. Art. 2 Nr. 5 Portabilitäts-VO sind MMOGs vom Anwendungsbereich der Art. 23f. Data-Act (wohl) ausgenommen

## / Fazit

- Virtuelle Gegenstände und Assets werden im Metaverse eine große ökonomische Rolle spielen
- Es besteht wohl kein Anspruch auf Übertragbarkeit von Inhalten zwischen verschiedenen Programmen
- *Cross-Platform* und *Cross-World*-Nutzung von digital assets hängt damit allein von den Plattformen ab
- Viele MMOGs sind in sich geschlossene Ökosysteme, die einen Austausch mit anderen Ökosystemen nicht zulassen
- Angesichts des ökonomischen Potentials könnte die Umlauffähigkeit virtueller Gegenstände trotzdem bald selbstverständlich werden.



**Andreas Daum, LL.M. (LSE)**  
Rechtsanwalt  
Associate

+49 89 28628 466  
andreas.daum@noerr.com

Andreas Daum, LL.M. (LSE) ist spezialisiert auf die rechtliche Beratung bei Digitalisierungsprozessen und komplexen IT-Projekten nationaler und internationaler Mandanten in diversen Branchen und der öffentlichen Hand (insbesondere agile Softwareentwicklung, IT-Outsourcing, Cloud Computing, Automatisierung von Unternehmensprozessen, Datenschutz) sowie auf die rechtliche Beratung im Zusammenhang mit Software-as-a-Service (SaaS), Datennutzungs-Verträgen, Cybersecurity, IT-Transaktionen und Softwareurheberrecht.

### Kompetenzen

- IT-Recht (Softwareverträge, Outsourcing, Digitalisierung)
- Urheberrecht
- Datenrecht
- Künstliche Intelligenz (AI) /Big Data
- Cloud-Computing/Software as a Service
- IT-Sicherheit/Datenschutz
- Open Source Software
- IT-Konfliktlösung (außergerichtliche Streitbeilegung, Litigation, Arbitration)

### Ausgewählte Publikationen

- Cybersecurity in outsourcing and cloud computing: a growing challenge for contract drafting. International Cybersecurity Law Review (ICLR) 2, 161–171 (2021). [zusammen mit D. Bomhard]
- From Platform to Outcome - Der aktuelle und zukünftige Rechtsrahmen für Data-as-a-Service-Modelle im Überblick, CR 2022, 485 (zusammen mit Korbinian Hartl)